
ПРОБЛЕМАТИЧНОСТЬ ОДНОЗНАЧНОГО ОПРЕДЕЛЕНИЯ ФЕНОМЕНА ИГРЫ

А.Ю. Емельяненко

Понятие «игры» весьма многозначно. Речь может идти о политической игре и о парламентских играх, о деловых играх, использующих игровые модели для отработки стратегии поведения. По мнению немецкого философа Г. Клауса, игровой аспект присутствует и в военной деятельности. Существует математическая теория игры. Игрой здесь является математическая модель конфликта, а «выигрышем» — степень осуществления интересов личности на основе удачно выбранных решений — «стратегий».

Знаменитый австро-английский философ Л. Витгенштейн создал игровую теорию происхождения и функционирования языка, в рамках которой он рассуждал об игровой модели культуры. В книге «Философские исследования» он писал, что среди различных игр можно найти как много сходств, так и много различий, появляющихся и снова исчезающих. Этот феномен называн «фамильное сходство», т.к. именно так, по его мнению, выглядит сходство между членами одной семьи, а значит, и игры «образуют семью» [2. С. 493—534].

Игровому моменту различных видов культурной деятельности посвятил свою книгу «Homo ludens» Й. Хейзинга [5]. С одной стороны, его задачей было точно определить природу игры; с другой стороны, он старался выявить то игровое начало, которое заложено в основных проявлениях любой культуры.

Хейзинга обнаруживал игру там, где до него не умели распознать ее присутствие или влияние, но при этом пренебрегал описанием и классификацией самих игр. Его книга — это исследование продуктивности игрового духа упорядоченных состязательных игр в области культуры. Автор сравнивает игру с тайной или секретом; все, что по природе является таинством или симуляцией, близко к игре; но нужно еще, чтобы в нем преобладало фиктивно-развлекательное начало, то есть чтобы тайна не была «явной», а симуляция не обозначала метаморфозу.

Игра пронизывает культуру, закрепляется в традиции стиля модерн, достигает кульминации в формалистских школах и эстетике постмодерна. Практически все виды искусства приходят к уровню «игры внутри Игры».

Игра становится правом на тотальный эксперимент, на свободу, на концепцию действительности. Игра символизирует творческое начало, тип поведения и состояние сознания. Признаки игры лежат не в самом содержании деятельности, а в формах организации этого содержания: игра является моментом не-игровой деятельности, осуществляющейся по законам и в форме игры. При этом осознание ее игровой природы самим субъектом может отсутствовать.

По своей сути игра — это занятие обособленное, тщательно изолированное от остальной жизни и обычно осуществляемое в строго определенных временных и пространственных рамках. У игры бывает свое пространство. Выход же за его рамки наказывается игровыми штрафами. В игровом пространстве законы

обычной жизни заменяются правилами, которые следует принимать безоговорочно и которыми обеспечивается правильное развитие игры. И разрушить ее может тот, кто отрицает правила.

Смысл игры в ней самой. Люди играют только когда этого хотят, таким образом, игра — свободная деятельность с неопределенным исходом. Ее развязка должна до конца оставаться неизвестной, иначе она бы перестала развлекать. С природой игры несовместимо заранее известное развитие, в котором невозможны ошибки и неожиданности.

В рассуждениях о жизни, о культуре, социуме или политике используется термин «игра»; игрой именуется и некоторая неигровая деятельность. Что же тогда есть игра? Можно ли дать ее определение? Для того чтобы ответить на этот вопрос, следует, во-первых, определить атрибуты игры в той или иной деятельности, а, во-вторых, обнаружить проявления игрового архетипа [1. С. 58—73].

Таким образом, дать универсальное определение игры невозможно. Например, Э. Финк писал: «Игровой мир — не снаружи и не внутри, он столь же вовне, в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, сколь и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих. Крайне сложно определить местоположение „игрового мира“» [4. С. 377].

Финк ставит игру в один ряд с такими феноменами, как смерть, труд, любовь. Значит, следует определить игру, во-первых, через игровой контекст, т.е. среду и условия, в которых игра протекает; во-вторых, найти постоянные, неизменные ни при каких условиях качества игры.

Осуществление игры требует некой игровой зоны, времени и пространства, в границах которых осуществляется игровое действие. Если вести речь об игре как определяемом виде деятельности, то ей предназначается особое время и требуется особое место. Если говорить об игре как способе деятельности, то и здесь необходима психологическая отстраненность от обыденности, изоляция в некоем внутреннем времени-пространстве. Время игры имеет свою внутреннюю структуру, не является постоянным потоком ни для наблюдателей, ни для самих игроков.

Существует внешнее время, которое течет независимо от человека и относится к космическому времени, одинаковому на всей поверхности планеты. Также существует и внутреннее время жизни сознания у каждого игрока, то есть свое собственное. Между игроками, вовлеченными в игру, существует внутреннее игровое время, которое является средним между космическим и внутренним временем игроков. Атмосфера игры — атмосфера резких и быстрых смен картин, мгновенных подъемов и падений, проигрышей и выигрышей. И время игры — особое время, минута здесь также приравнивается к годам.

Игра изменяет человеческие будни, это не обыденный процесс, для нее требуется отстраненность и раскрепощенность. Игра требует определенного отношения к бытию, «серьезное» и «игра» всегда противопоставлены друг другу.

Если мыслитель начинает «играть» с общепринятыми символами и представлениями, выявляя в них новый смысл, значит, он сумел сам и предлагает чита-

телям взглянуть на действительность с иной точки зрения, с позиции новой модели бытия.

Игра со значениями, символами и мифами лишает человека привычной культуры. Игра требует и создает воображаемую ситуацию. Реальные предметы и действия приобретают в ней условный смысл, меняют свое обычное семантическое значение. Человек должен погрузиться в условный мир, чтобы начать или чтобы присутствовать в игре. На реальный предмет он начинает смотреть как на игрушку.

Игровой контекст создается также давлением извне: условиями жизни индивида, его ощущениями и пониманием своего места в мире. Игра особенно интенсивно проникает во времена пограничных культур, в кризисные эпохи, когда остро ощущается призрачность человеческой жизни.

Игровой контекст создается отношением людей как друг к другу, так и к самой игре. Люди склонны объединяться в игровые коллективы, клубы, общества, в содружества людей, близких по духу, жизни и творческим ориентациям, принимающих правила общей «игры». В наше время представители субкультур охотно создают такие общества, но эта традиция имеет длинные корни: еще писатели-романтики увлекались подобным.

«Игровой мир» — ключевое понятие для истолкования всякой игры. Он не существовал нигде и никогда, однако занимает в реальной жизни особое игровое пространство, а в реальном времени — особое игровое время.

Игровой мир обладает особым настоящим. Участники его берут на себя обязанность соблюдать все необходимое, чтобы не разрушить его. Они сознают свою роль игрока, используют это в своих целях, но не нарушая правил.

Но, с другой стороны, погружение в игровой мир может быть так глубоко, что игра воспринимается уже совершенно серьезно.

Игра — всегда «спектакль». Сценарий для этой пьесы пишут сами участники. Участник игры погружается в волшебный мир другой жизни. Приступить к игре значит отстранить от себя прошлое и настоящее. Можно прервать игру и начать все сначала. Поэтому проигравший начинает все сначала. Человек играет себя-другого. Как ребенок играет себя-взрослого, так любой играющий открывает в себе такие качества, о которых в своей повседневности он даже не подозревал; игра — форма и метод запуска его возможностей.

Для того чтобы игра была возможна как некая последовательность физических, социальных или культурных действий, необходимо наличие правил. По Й. Хейзинге, игру создают правила, а игроки только разыгрывают то, что предписано правилами. Правила игры не просто объединяют играющих в единое целое — команду игроков, но и позволяют им реализовывать себя в рамках этих правил. Но в их рамках допустимы импровизация и относительная свобода.

Исследователи игры (Й. Хейзинга, Э. Финк) говорят о ней как о свободе. Абсолютной свободы не бывает. Достоинство игры состоит в том, что она соединяет свободу и необходимость, открывает возможность импровизации, экспериментирования. Проникновение концепции игры в сферу естественно-научного знания — в математику, лингвистику, кибернетику, физику — связано с тем, что современная наука открыла для себя закон вероятности, царящий в мире, стати-

стические закономерности в природе, — все то, что наилучшим образом описывается игрой.

Правила не закрепощают игру, но дают возможность для множества комбинаций. Игра — неопределенная определенность, или определенная неопределенность. Устанавливается некая цель, в способах и методах достижения которой человек свободен. Игра — всегда осуществление каких-то возможностей, но возможности эти — формальные.

В жизни на всякую реально существующую ситуацию наложено большое количество ограничений, которые обуславливают возможность перехода ее только в одно последующее состояние. В игровой модели все ограничения, не обусловленные ее правилами, снимаются. В игре господствуют не законы реальности и не сфантазированные законы идеального бытия, но и то и другое одновременно. Отсюда — особенности ощущений и поведения в игре, ее способность стать альтернативой реальной жизнедеятельности, аналогом свободного творчества.

Игра — репрезентация, но также и само-репрезентация. Всегда играют во что-то. Выбирают конкретный вид игры, или игра является элементом структуры какого-либо конкретного вида деятельности. Игра, со своими правилами и своим смыслом, реализуется через играющих. По этой причине игра легко превращается в образ.

Презентативная функция игры особенно присутствовала в первобытных и традиционных обществах, где игра и игра-праздник воспринимались как сакральное. Медиальность игры — способность игрового действия излагать, реализовывать через себя иные смыслы — позволила игре становиться способом изложения неких концепций, которые не излагаются иным способом или опасны для существования автора.

Игра не только изложение чего-либо, но самоизложение игроков. В ней играющие выражают свои возможности, желания и стремления (затаенные или подавленные в обыденной жизни), т.е. выражают свою индивидуальность. В силу этого игра легла в основу игротерапии, используется в психоанализе; игра имеет компенсаторную функцию, предстает как катарсис.

Игра охватывает все феномены человеческой деятельности: можно концентрировать и моделировать в условном игровом мире все человеческие страсти и переживания. Значения, их разнообразие подразумевает наличие игровых символов. Мифотворчество — один из главных законов игры. Детская игра, виртуальная реальность взрослых, актерская игра, спорт — все это символы игры, ее отражение и выражение в современном мире.

Игра амбивалентна во многих своих параметрах. Правила игры жестки и непреложны, но играющий свободен от реального мира и даже от реального себя. Игровое переживание подобно агонии, но не исчезает понимание ненатуральности происходящего. Игрок выбирает игру, но и определенная игра выражается через его действия. Играющий предается игре, в которой реализуются его человеческие возможности, как будто решается судьба.

Само слово «игра» поливалентно. Это может быть процесс, вид деятельности, метафора, отношение одного человека к другому. Этим словом обозначают

действия показные, иллюзионистские, обманные. Но обязательно следует разграничить ложь и игру. Шулерство, подлог противоречат правилам; если они очевидны, играющий покидает игру. В игре же допустим иллюзионизм, являющийся способом выражения себя, но не обманом. Это скорее символ.

Суть всякой игры — интерпретация. Амбивалентность невозможна без нее, иначе игра уступает место догматизму.

К константам игры относится ее неповторимость. Одна и та же игра, проигранная теми же самыми людьми, тем не менее, не повторяется никогда. Она будет другой, потому что стабильными остаются только правила игры, сама же она есть импровизация. Также и в жизни: никогда одна и та же ситуация не может быть повторена до мельчайших деталей.

Игра — категория воображения, именно поэтому она так привлекательна. Поэтому ее так широко используют в воспитательных целях. Это же делает игру аналогом художественного и эстетического творчества, символом моделирующей деятельности.

Игра — концентрированная жизнь, вмещающая в короткое время действия большие чувства, напряжение интеллекта, страсти души. Отсюда проблематичность однозначного восприятия, понимания и определения игры. Можно перечислить основные характеристики игры, выделить главные ее формы, проанализировать человеческую деятельность в рамках игры, но невозможно дать точного и четкого универсального определения этого феномена. Явление игры слишком многогранно и призрачно: для каждого игра обозначает что-то свое, личное, спрятанное глубоко внутри.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Апилян Т.А. Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопросы философии. — 2008. — № 2.
- [2] Витгенштейн Л. Философские исследования. URL: <http://www.philosophy.ru/library/witt/phil.html>
- [3] Кошелев А.Д. Что лежит в основании языковой категории «игра»: частные признаки (Витгенштейн, Лакофф) или общее значение (Хейзинга, Вержбицкая)? // Логический анализ языка: концептуальные поля игры. — М., 2006.
- [4] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. — М., 1988.
- [5] Хейзинга Й. Homo ludens (Человек играющий). — М., 2001.

THE DIFFICULTY OF A CLEAR DEFINITION OF «GAME»

A.Y. Emelianenko