
В. Н. ПРОНЧАТОВ

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ СВЯЗЕЙ ИГРЫ

Статья посвящена взаимодействию общественных отношений и межличностных связей в сфере игры. С помощью игры человек переносит предметную практическую деятельность из общественных отношений в межличностную связь в целях освобождения от навязанной ему социальной роли.

Ключевые слова: общественные отношения, межличностная связь, игра, универсальная картина мира.

Путешествие, о котором я собираюсь рассказать, было естественным следствием моей любви к приключениям и моего жизненного опыта.

*Дж. Слокам, совершивший
одиночное кругосветное плавание
на собственноручно построенном
им шлюпе «Спрей»*

Введение. Предметная практическая деятельность человека осуществляется в устойчивой структуре общественных отношений и межличностных связей повседневной жизни, с помощью которых человек утверждает собственную индивидуальность. Взаимодействие общественных отношений и межличностных связей представляет собой разновидность диалектического противоречия, где две противоположности обмениваются своими свойствами и становятся тождественными, сохраняя свою независимость друг от друга¹. Свою неповторимую уникальность индивид реализует в межличностных связях ремесла, любви, игры и вплетенного в предметную деятельность познания.

¹ Прончатов В. Н. Взаимодействие общественных отношений и межличностных связей // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – Серия: Социальные науки. – 2006. – № 1. – С. 591–598.

В своих предыдущих работах автор рассмотрел связи общественных отношений с ремеслом² и кулинарией³. Данная статья посвящена взаимосвязям общественных отношений с межличностными связями *игры*. Основанием для этого взаимодействия могут стать последовательно сменяющие друг друга научные картины мира.

Постановка проблемы. Популярность научной теории в массовом сознании определяется ее способностью взаимодействовать со всей совокупностью общественных отношений и межличностных связей повседневной жизни. Многообразные связи науки с обществом создают социальное пространство, где векторы силовых линий постоянно меняются. В разных комбинациях общественные отношения экономики, политики и религии могут быть созвучными научной теории или ее отвергать. Межличностные связи любви и ремесла в науке не нуждаются и по отношению к ней сохраняют устойчивый *неинтерес*. И только игра существует посредством *отрицания* характерного для общественных отношений и естествознания жесткого детерминизма. Способна ли подобная деятельность взаимодействовать с научной теорией и быть одним из условий ее популярности?

Предлагаемое решение поставленной проблемы. Взаимодействуя по схеме диалектического противоречия, игра и наука связаны через промежуточные звенья, благодаря которым противоположности становятся тождественными в момент своего взаимного превращения. Таким посредником могут стать объекты *всех* общественных отношений. Наука заменяет их условностью эксперимента и математической модели, а игра уводит в пространство индивидуального воображения. Взаимное стремление к условности позволяет игрокам и ученым почувствовать друг в друге «родственную душу». В начале XX в. организатор мировых чемпионатов по французской борьбе Иван Лебедев представляется на арене цирка «профессором атлетики», а математик Софья Ковалевская в санкт-петербургском кафе «Доминик» демонстрирует открытый ею победный ход в преферансе⁴.

² Прончатов В. Н. В противоборстве с общественными отношениями // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – Серия: Социальные науки. – 2007. – № 5. – С. 222–229.

³ Он же. Научная гастрономия или насыщение алчущих // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – Серия: Социальные науки. – 2009. – № 1. – С. 324–330.

⁴ Розалиев Ю. Мизер Софьи Ковалевской // Наука и жизнь. – 1996. – № 10. – С. 119.

Для установления связи между игрой и наукой я воспользуюсь *сравнительно-историческим методом*, классическим образцом которого считается работа академика А. Н. Веселовского «Историческая поэтика»⁵. *Историко-генетическое сравнение* различных явлений позволяет объяснить сходство различных явлений как результат их родства по происхождению.

Определение игры. Предками современной игры можно считать сопровождавшие человека на всем протяжении его истории *отдых, забаву, развлечения и зрелища*. В Пятикнижии Моисея Бог противопоставил субботу шести дням творения⁶, и это противопоставление становится определяющим признаком всех аналогов игры. Молчаливо предполагается, что они отрицают существующие алгоритмы действия. В ранних диалогах Платона (408 г. до н. э.) Сократ говорит об *игре познания*, с помощью которой софисты уводят человека от познания сути вещей⁷. В XIX столетии в понимании игры доминировали теория отдыха (Кемс, Гутс-Мутс, Лацарус и Патрик), отрицающая ее теория избытка энергии (Шиллер, Спенсер) и теория развития функций индивидуального действия (Гросс)⁸. Несмотря на различия взглядов, их авторы тоже противопоставляли предметно-практическую и игровую деятельность. Элементы игры, повторяющиеся в различных концепциях (Плеханов, Стенли Голл, Ли, Ситер и др.), дают возможность поменять их местами и тем самым согласовать с теорией общественных отношений, где игра становится деятельностью, с помощью которой алгоритмы характерного для общественного отношения ролевого поведения переносятся в пространство межличностных связей исключительно с целью индивидуального самоутверждения⁹.

Когда ребенок играет в летчика, самолетом становится стоящий в ангаре настоящий аэроплан, модель, обычный стул, крестообразно уложенные на полу доски, собственное тело с распростертыми руками-крыльями или ладонь руки. Условность происходящего отчасти компенсируют элементы реальной деятельности: старый гермошлем, снятый с воздушного корабля настоящий штурвал и шумовое сопровождение с помощью собственного голоса. Благо-

⁵ Веселовский А. Н. Историческая поэтика. – М.: Высшая школа, 1989.

⁶ Бытие 2: 3.

⁷ Платон. Евтидем 278В.

⁸ Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2002. – С. 649.

⁹ Кутырев В. «Грех» творчества // Природа и человек (Свет). – 1997. – № 3. – С. 41.

даря своему реквизиту игровая деятельность позволяет человеку привычно находиться сразу в двух реальностях, но их приоритеты меняются. Летящий на стуле или папиных плечах маленький «пилот» может не учитывать расход топлива и команды диспетчера. В своем условном полете он преодолевает необходимость общественных отношений и, торжествуя над ними, утверждает свою уникальность.

Новая комбинация базовых понятий игры должна продемонстрировать свою эффективность при анализе конкретного исторического материала. Это и будет подтверждением ее претензий хотя бы на роль гипотезы.

Игры механического мира. Абсолютное господство механического и метафизического материализма продолжалось два столетия, когда естественно-научные открытия XVIII в. проложили дорогу диалектическому методу мышления. Все это время взрослые и дети играли в самые разные игры. Их одномоментное сосуществование в едином социальном пространстве препятствует научной систематизации. Мы не можем определить, какая игра рождена механическим мироощущением, а какая досталась эпохе «по наследству» или стала своеобразным провозвестником будущего.

Понимание игры как переноса общественных отношений в пространство межличностных связей с целью их отрицания может стать критерием отбора фактического материала. Для механического мироощущения характерен жесткий детерминизм и ориентация на количественные характеристики движения, которые становятся *силой*. Это значит, что отрицание общественных отношений в форме игры будет связано со стремлением игроков овладеть силой принципиально иными способами или созданием недетерминированного мира.

Этим условиям полностью соответствует устойчивый интерес рационального Нового времени к средневековой готике. В самом начале XVIII столетия практически одновременно в Англии возникают «Общество антиквариетов», готические ордера для отдельных элементов интерьера (архитекторы Б. Лангли, Р. Brentли) и основные разновидности готического романа (Рэдклифф, Льюис, Мэтьюрин, Смит, Риф)¹⁰. В 1762 г. выходит первый в Англии готиче-

¹⁰ Соловьева Н. В лабиринтах фантазии // Комната с гобеленами. Английская готическая проза / сост. Н. Соловьева. – М.: Правда, 1991.

ский роман ирландского священника Т. Лиланда «Длинная шпага, или граф Солсбери», а всего через два года автор романа «Замок Отранто» Х. Уолпол в своем поместье начинает строительство настоящего готического замка¹¹. Речь шла не просто об использовании отдельных форм, а о создании особой среды, насквозь пронизанной историческими и литературными ассоциациями. По сути дела, они играют в мистицизм, где роли волшебников принадлежат им самим.

Альтернативой поместью Х. Уолпола стало Фонтхилльское аббатство, построенное лордом Бекфордом для героев его литературных произведений¹². Подчиняясь авторской воле, они любят роскошь и стремятся к неограниченному познанию. Для реализации этой созвучной опытному естествознанию цели они намереваются подчинить себе Дьявола, чтобы с его помощью овладеть богатствами и получить власть над людьми. При сохранении архитектурной идеи «готического замка» образное содержание кардинально меняется.

В повести А. Пушкина «Пиковая дама» герои играют в популярный для того времени *шотс*. Суть игры заключается в том, что банкومت последовательно раскладывает карты своей колоды направо и налево, а игроки, у каждого из которых своя колода, рубашкой вверх выкладывают на игральный стол карты, которые, по их мнению, лягут направо и позволят забрать лежащие на игровом столе ставки. Когда Герман открыл свою третью карту, то оказалось, что вместо объявленного им туза он вытащил из колоды пиковую даму. Автор мог привести своего героя к поражению самыми разными способами, но Пушкину важно показать, что индивидуализм бессилен перед судьбой независимо от того, какие средства он выбирает для победы над нею.

Своеволие игры, упорно не желающей подчиняться принципу детерминизма, вынудил математиков (Пачоли, Кардано, Тарталья, Галилей, Паскаль, Ферма, Гюйгенс) принять вызов и попытаться упорядочить случайность¹³. По просьбе страстного картежника кавалера де Мере Паскаль пытается установить, сколько раз надо

¹¹ Соколова М. «Готический замок» Хораса Уолпола // Юный художник. – 2000. – № 11. – С. 19.

¹² Там же.

¹³ Гнеденко Б. В. Курс теории вероятностей: учебник. – 8-е изд., испр. и доп. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – С. 366–385.

бросать кости, чтобы выпало наибольшее количество очков, и как разделить ставки между игроками, если игра не окончена¹⁴.

Игры диалектического мира. Диалектический метод мышления предполагает раздвоение единого на взаимоисключающие противоположности и взаимодействие между ними. Единое основание диалектического противоречия первоначально предельно бедно по своему содержанию и раскрывает его в процессе своего развития, где исходная комбинация противоположностей превращается «в свое другое». В качестве связующего звена между прошлым и будущим наличное бытие предмета оправдано своим прошлым и условиями возникновения, но с самого начала отвергается своим будущим.

Классическими образцами подобного мышления считаются философия Г. Гегеля, теория прибавочной стоимости К. Маркса и эволюционная теория Дарвина, аналоги которой можно обнаружить в самых разных видах деятельности. Кант и Лаплас обнаружили эволюцию в Солнечной системе, Лайелл – на поверхности Земли, Гердер – в истории, Ньюман – в церковных доктринах, Гегель – в абсолютной идее, а Спенсер – почти во всем на свете, в том числе и в игре¹⁵. Вместе с К. Гроссом он считал игру способом укрепления и развития наследственных форм поведения и, по сути дела, неоправданно отождествлял игры детей и высших животных¹⁶.

Если в реальном мире пружина диалектического мышления раскручивается в спираль, то в мире игры спираль становится воронкой, которая закручивает объективный мир в точку изолированной от мира индивидуальности. В «Приключениях Тома Сойера» (1876 г.) мальчики живут в мире религиозного ханжества и с помощью фантазии противопоставляют ему игры в разбойников, полководцев и пиратов. Озорник и насмешник Бен Роджерс играет в пароход «Большая Миссури». «В своей фантазии он был одновременно и пароходом, и капитаном, и сигнальным колоколом, и даже паровой машиной, так что ему приходилось воображать, будто он стоит на своем собственном мостике, отдает себе команду

¹⁴ Гнеденко Б. В. Указ. соч. – С. 375–377.

¹⁵ Ирвин У. Обезьяны, ангелы и викторианцы: Дарвин, Гексли и эволюция. – М.: Молодая гвардия, 1973. – С. 107.

¹⁶ Спенсер Г. Соч. – Т. 3. Основания психологии. – Ч. 1–5. – СПб., 1897; Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – Киев, 1916.

и сам же выполняет ее»¹⁷. Придуманый им пароход существует только в его фантазии и при столкновении с действительностью лишается своего романтического флера. Практически одновременно с героями Марка Твена другой мальчик работает на пароходе помощником буфетчика и противопоставляет ему фантазии красивой жизни на берегу. «Мне казалось, что я – старый, живу на этом пароходе много лет и знаю все, что может случиться на нем завтра, через неделю, осенью, в будущем году. Хотелось плакать, слезы кипели в груди, сердце точно варилось в них; это было больно»¹⁸.

Игры электродинамики. Эпоха электродинамики начинается в конце XIX столетия, когда начали возникать крупные объединения капиталистических предприятий. Если раньше наемный рабочий продавал свою способность к труду вполне определенному капиталисту, то теперь он становится безликой рабочей силой акционерного общества с непонятным названием «КаМВо», пула, картеля или треста. Его работодатели и он сам превращаются в целое, несводимое к простой сумме частей. Мир начинает рассматриваться принципиально по-новому – как совокупность взаимодействующих систем, различных по уровню организации и сложности.

Принципы анализа систем были сформулированы практически одновременно в тектологии А. А. Богданова, в теории ноосферы В. И. Вернадского, в праксеологии польского логика Т. Котарбинского. В конце XIX в. немецкий математик Г. Кантор предложил понятие множества для обозначения любой совокупности математических объектов, обладающих некоторым общим свойством. В конце 40-х гг. XX в. австрийский биолог Л. фон Берталанфи создает программу построения «общей теории систем»¹⁹.

В сверхчувственном общественном отношении *капитала* отдельно взятый капиталист должен постоянно демонстрировать причастность к сообществу капиталистов и свое финансовое благополучие. Средствами этой демонстрации становятся банкеты, светские рауты, владение недвижимостью, благотворительность, беговые лошади и роскошная собственная яхта. Первая официально зарегистрированная гонка яхт состоялась летом 1662 г., когда английский король Карл II на сконструированной им самим яхте

¹⁷ Твен М. Приключения Тома Сойера. – М.: Детская литература, 1958. – С. 19.

¹⁸ Горький А. М. В людях / А. М. Горький // Соч.: в 8 т. – Т. 6. – М.: Советская Россия, 1989. – С. 248.

¹⁹ Садовский В. Н. Основания общей теории систем. – М., 1974. – С. 5–14.

«Джами» обогнал своего родного брата герцога Йоркского, собственноручно управлявшего яхтой «Мэри»²⁰. Прошло всего двести лет, и неспособные к самостоятельной работе с парусами очень богатые люди стали овладевать руководящими спортивными ассоциациями, а победа в парусных регатах стала результатом движения не самой яхты, а системы отношений вокруг нее²¹.

В мире электродинамики, где движение тел превращается в движение систем, утверждение собственного «Я» посредством игры снова становится движением тел, но эти индивидуальные тела противостоят миру систем как продукты системного взаимодействия. В конце XIX столетия противостояние индивидуальности и общественных отношений приняло форму одиночных кругосветных плаваний под парусами.

Плывать под парусами *исключительно* с целью самоутверждения начали в Нидерландах, и первым яхтсменом принято считать голландского хирурга Генри де Вогта. 19 апреля 1601 г. он получил от властей письменное разрешение на рейс от Флиссингена до Лондона «в небольшой открытой лодке, рассчитывая лишь на Провидение»²². Во второй половине XIX столетия эти индивидуальные чудачества приняли характер эпидемии. Летом 1867 г. американский моряк Д. Микс с двумя земляками пересекает Атлантику на резиновом плоту²³. Оставшийся без работы капитан парусного флота Дж. Слокам собственными руками восстанавливает сгнивший шлюп «Спрей», чтобы заработать на жизнь прибрежным ловом. Его намерения первоначально не выходили за рамки межличностных связей ремесла. Они стали игрой в апреле 1895 г., когда несостоявшийся рыбак решил совершить одиночное кругосветное плавание и доказать, что в душах людей, выброшенных из системы общественных отношений, дремлют огромные силы. Чтобы не сломаться под грузом одиночества, капитан «Спрея» отдает команды несуществующему экипажу и сам выполняет их²⁴.

Все участники кругосветных одиночных плаваний (Д. Микс, Дж. Слокам, Э. Найт, Д. Восс, Д. Мартир) были опытными моряка-

²⁰ Первые в мире гонки под парусом // Катера и яхты. – 1980. – № 3(85). – С. 16–17.

²¹ Lawson W. T., Thompson M. W. The Lawson History of the America's Cup. – Boston, 1902. – P. 282–284.

²² Гловацкий В. Увлекательный мир парусов (Очерки по истории парусного спорта) / пер. с польск. Л. Васильева, В. Кона. – М.: Прогресс, 1981.

²³ Королев А. Н., Жохов В. П. Надувные лодки. – Л.: Судостроение, 1989. – С. 4.

²⁴ Гловацкий В. Указ. соч.

ми, причастными ко всем этапам тысячелетней авантюры плавания под парусами. Они начинали свой путь в океан на кораблестроительных верфях, где работали плотниками, прошли долгий путь от моряка до капитана и совершали дальние плавания на парусных судах разных типов. Многие из них обладали литературными талантами и рассказали о своих одиночных плаваниях в увлекательно написанных книгах. Но самое главное состоит в том, что авторы своей собственной игры осознанно противостояли системе обезличенных общественных отношений. «Когда я смотрю на свои скромные достижения, – писал капитан Слокам после окончания одиночного кругосветного плавания, – то вижу перед собой только незамысловатый набор плотницкого инструмента, жестяные часы и горсть обойных гвоздей. Но это не все! Ведь были же многие годы учения, когда я усердно познавал Нептуновы законы. Этим законам я следовал на протяжении всего плавания. И в этом заключалось главное»²⁵.

Игры релятивистского мира. Физическим символом релятивистской картины мира считается специальная теория относительности. Ее создатели (Пуанкаре, Лоренц, Миньковский, Эйнштейн) согласовали механику с электродинамикой. Их теория прозвучала завершающим аккордом механической картины мира, поэтому играми релятивистского мира следует считать все разновидности индивидуальной деятельности в системе межличностных связей, участники которой вслед за Эйнштейном пытались соединить то, что ранее казалось несоединимым. Вопреки специальной теории относительности они намеревались придать массе ничем не ограниченное ускорение с помощью рысистых бегов, норной охоты со специально выведенными для этой цели собаками (таксой, фокстерьером). На рубеже XIX и XX вв. бесспорным фаворитом в мире игры была французская борьба²⁶.

В мире механики физическая сила дана человеку от рождения и возрастает в процессе трудовой деятельности пахаря, моряка парусного судна, воина или кузнеца. Во время религиозных праздни-

²⁵ Слокам Дж. Один под парусами вокруг света. – М.: Изд-во географической лит-ры, 1960. – С. 175.

²⁶ Прончатов В. Н. Аудитории и цирковые арены университетской профессуры // Идея университета и топос мысли: материалы научной конференции, посвященной 25-летию кафедры гуманитарных факультетов Самарского государственного университета / под ред. В. А. Конева, В. Л. Лехциера, Ю. А. Разинова. – Самара: Самарский университет, 2005.

ков и народных гуляний силачи штурмовали снежные городки, вступали в единоборства, поднимали тяжести и перетягивали канаты. Они делали то же самое, что и всегда, только в другой системе отношений, поэтому их индивидуальная сила с помощью ритуала становилась олицетворением силы народа или профессионального сообщества, к которому они принадлежали.

В 1845 г. французские силачи Кикен, Мазар и «красавец Мейсонье» реконструировали некоторые приемы античных атлетов и превратили древнегреческий *панкратион* в современную разновидность борьбы, которая с тех пор стала называться французской, греко-римской или классической. Новый вид единоборства использует трудовую силу крестьянина (Иван Поддубный), солдата (Николай Вахтуров), моряка (Василий Бабушкин), грузчика (Иван Заикин) и хочет многократно увеличить ее при том же самом сечении поперечно-полосатых мышц.

Во французской борьбе мышцы получают дополнительную силу и энергию посредством превращения человеческого тела в систему рычагов с изменяющимися плечами, за счет способности мышечной ткани переходить с глюкозы на расщепленные жиры, благодаря дополнительному сокращению мышц под действием волевого усилия борца (так называемый тетанус) и посредством системы приемов, которые переходят друг в друга без возвращения в стойку, если противнику удалось отразить атаку.

В качестве структурного элемента религиозного либо народного праздника или коллективного обрядового действия поединки борцов всегда сопровождалась обрядовыми театрализованными действиями, но эти обряды, так же как и правила состязаний, распространялись на замкнутые и очень ограниченные сообщества. В массовое театрализованное представление французскую борьбу превратил И. В. Лебедев, известный всей России под именем «дядя Ваня». В полном соответствии с законами средневековой мистерии пространством поставленных им борцовских спектаклей становился весь мир как арена противостояния добра и зла. Вечными «злодеями» лебедевских чемпионатов были выступавший под псевдонимом Ванька Каин деликатный П. И. Банников и статридцатикилограммовый гигант Ф. Бенковский, скрывавший свою фамилию под прозвищем Циклоп. Один изображал беглого каторжника и выходил на арену в наручниках, а второй был непревзойденным «пещерным человеком». Как и полагается дикарю, во время борьбы

Циклоп кусал противника и рыл землю ногами, хотя в реальной жизни был очень спокойным человеком. Когда в финале «благородный красавец» Гаккеншмидт или джентльмен Лурих швырял злодея на лопатки, публика ревела от восторга²⁷.

В начале XX столетия невиданная популярность французской борьбы во всем мире искушала естествознание возможностью соединения эмпирической и теоретической деятельности. Единство физического, умственного и нравственного развития стало основополагающим принципом многих теорий воспитания (Б. Ксавье, П. Лесгафт, Г. Фит, А. Бэн, Ф. Лагранж, А. Вирениус, В. Гориневский). Основоположником русской национальной школы атлетизма считается доктор В. Ф. Краевский. Все профессиональные борцы, приезжавшие в Санкт-Петербург, являлись к доктору Краевскому и экспонировали свое искусство в его гимнастическом зале; при этом они подвергались тут же тщательному измерению, взвешиванию и исследованию. Благодаря этому доктор Краевский приобрел превосходный материал и выдающиеся познания относительно способностей к физическому развитию и различных систем тренировки²⁸.

В основе методики Краевского лежала система рационального развития силы. Наряду с поднятием тяжестей в учебно-тренировочной работе много места отводилось общему физическому развитию. Книга В. Ф. Краевского «Развитие физической силы без гирь и при помощи гирь» вышла в 1900 г., была переиздана в 1902, 1909, 1916 гг.

Игры квантового мира. Специфика квантового мышления предполагает способность человека мыслить о том, что в принципе нельзя представить, преодолеть противостояние объекта и субъекта познания и воспринимать объект познания в единстве волны и частицы, благодаря которым вещи получают способность исчезать неизвестно куда и появляться неизвестно откуда. Приспособленное для описания микромира, квантовое мышление оказалось созвучным общественным отношениям гигантских транснациональных корпораций. Мировоззренческим аналогом подобного мироощущения стала философия постмодернизма.

²⁷ Разин Н. Полвека назад. Воспоминания борца. – М.: Физкультура и спорт, 1963. – С. 54.

²⁸ Воспоминания Георга Гаккеншмидта о докторе Краевском // Борцы России. – М.: Советская Россия, 1983. – С. 29–30.

Термин «постмодернизм» впервые употребил Р. Ранвиц в работе «Кризис европейской культуры» (1917 г.). В 1928 г. Дирак согласовал квантовую механику со специальной теорией относительности, и «завершающий аккорд механической картины мира» стал частью квантовых мелодий нового мира и связанных с ним понятий. В 1934 г. Ф. де Ониз использует термин «постмодернизм» для обозначения авангардистских поэтических опытов начала 20-х гг., радикально отторгавших существовавшую поэтическую традицию. В 1939 г. А. Тойнби назвал постмодернизмом эпоху, начавшуюся вместе с Первой мировой войной. В 60–70 гг. XX столетия постмодернизм стал обозначать новационные тенденции в архитектуре, искусстве, а затем и в экономико-технологической сфере.

Постмодерн превратил предметную практическую деятельность в разновидность *игры*, поэтому голландский историк Й. Хейзинга с полным правом объявил понятие игры универсальным. В работе «Осень Средневековья» (1919 г.) он провозгласил игру основным источником и высшим проявлением культуры²⁹. Постмодернистское превращение реальности в игру смыслов вынудило игру противостоять миру общественных отношений посредством воспроизведения алгоритмов производственной деятельности, субъектом которой остается сам человек.

Основным инструментом игры в квантовом постмодернистском мире становится компьютер. Создание игровых программ превратилось в огромную индустрию, которая предлагает индивиду приемлемые для общества способы виртуального противостояния существующим социальным отношениям. Индивидуальное противостояние обществу превращает виртуальный мир в игру, но способ действия индивиду задан извне, поэтому компьютерные игры становятся либо иллюзией, либо тренажером, либо средством подавления индивидуальности. В классическом «Тетрисе» любая игра заканчивается неминуемым проигрышем. Игрок может только оттянуть свое неизбежное поражение³⁰.

Созданные при помощи компьютера виртуальные реальности, по сути дела, уничтожают элемент противостояния межличностных связей общественным отношениям, без чего игровая деятельность

²⁹ Хейзинга Й. Осень Средневековья. – М.: Наука, 1988.

³⁰ Бережной С. А. Я, аватар. Компьютерные игры: развитие виртуальной, эстетической и этической среды // Новый мир. – 2009. – № 5. – С. 140.

утрачивает смысл. Своеобразным противостоянием компьютерному миру становится механический мир паровых машин.

В 1987 г. на страницах журнала «Locus» писатели Д. Блейлок и К. Джетер использовали слово *стимпанк* (в русском переводе *паропанк*), противопоставив его *киберпанку*, символами которого считаются роман У. Гибсона «Нейромант», кинофильм «Матрица» и Б. Гейтс. Если в мире киберпанка главенствуют информационные и компьютерные технологии, то стимпанки конструируют условные миры, где общество отвергло компьютерный путь развития и сохранило верность паровым машинам.

Литературной альтернативой компьютерной литературе (материалы дискуссии об электронных книгах опубликованы в десятом номере журнала «Иностранная литература» за 1999 г.) стал вышедший в 1992 г. роман «Машина различий» (The Difference Engine), написанный все тем же У. Гибсоном в соавторстве с Б. Стерлингом.

Среди многочисленных версий стимпанка выделяют альтернативно-исторический (фильм «Лига выдающихся джентльменов»), вестерн-стимпанк (фильм «Назад в будущее 3»), стоунпанк (стилизиция под каменный век), сандалпанк (стилизиция под античность), а также клокпанк (Возрождение и барокко) и даже монголпанк, где история человечества пошла по пути последователей Чингисхана³¹.

Превращение практической деятельности в постмодернистскую *игру смыслов* заставило математиков искать сферу применения устойчивых алгоритмов, и они обнаружили ее в шахматной игре. Здесь есть четкие правила выполнения операций (ходы) и конечная цель (мат), а дискретный характер соответствует цифровой природе вычислительных машин. Но в отличие от ЭВМ шахматист часто оценивает позицию интуитивно, поэтому игра остается средством самоутверждения человека. Стремление научить компьютер решать задачи аналогичным способом привела к созданию нового раздела кибернетики – эвристического программирования, методы которого проверяются с помощью все тех же шахмат. При этом математики надеются, что найденные ими методы будут использованы не только за шахматной доской³².

³¹ Грек А. Паровые панки // Популярная механика. – 2007. – № 8(58). – С. 59.

³² Принципы шахматных программ для ЭВМ в начале 50-х гг. прошлого века впервые сформулировал американский кибернетик К. Шеннон (см.: Шеннон К. Работы по теории информации и кибернетики. – М.: Иностранная литература, 1963; см. также: Ботвинник М.

Единство игры и эксперимента как средство популяризации научных теорий. Обособленное сосуществование игры и науки в равной мере причастных ко всей совокупности общественных отношений создает возможность для различных форм познавательной деятельности. Несмотря на различие методов, представители разных видов деятельности решают одну задачу и потому становятся соавторами, хотя и не подозревают об этом. Если кто-нибудь из них с равной степенью таланта совмещает два вида деятельности, то успех в любом из них становится своеобразной рекламной кампанией другого. Знаменитый в начале прошлого столетия борец Георг Гаккеншмидт был автором первого в России мирового рекорда, философских работ по гносеологии, а после окончания спортивной карьеры стал университетским профессором философии. Его главный философский труд «Ниспровержение разума с трона» посвящен управлению мышцами посредством волевых усилий и по основным идеям созвучен теории З. Фрейда и А. Эйнштейна. Победы Гаккеншмидта на борцовском ковре стали разновидностью экспериментальной деятельности ученого и блестящей популяризацией науки в массовом сознании. Многие из его фанатов были людьми необразованными и малокультурными. Они ничего не знали о специальной теории относительности и психоанализе, но могли познакомиться с ними на «чемпионатах мира и его окрестностей» по французской борьбе.

Заключение. Начиная с Ф. Бэкона опытное естествознание высокомерно противопоставляло себя эмпирическому познанию. Наука выражала готовность взять на себя просветительскую функцию, но в принципе отвергала всякое сотрудничество с обыденным сознанием и повседневной жизнью. Взаимодействие науки с игрой демонстрирует, что эти два вида деятельности существуют независимо друг от друга. Их единство обусловлено совместной причастностью к существующим в обществе отношениям. Связанные единым алгоритмом деятельности и общностью картины мира, игра и наука входят в единое социальное пространство познания и предметной практической деятельности.

Алгоритм игры в шахматы. – М.: Наука, 1968; Он же. О кибернетической цели игры. – М.: Советское радио, 1975; Проблемы кибернетики / под ред. С. В. Яблонского. – М.: Наука, 1974. – Вып. 29.