
В. Д. ШИНКАРЕНКО

СТРУКТУРА И ФУНКЦИЯ ИГРЫ

В XX веке резко возрос интерес к изучению игры, и этот факт связан не только с ростом интереса и популярности многих видов спортивной игры, но и с тем, что игра является простым и эффективным механизмом для приобретения необходимых навыков в поведении, общении и т. п. Игровое поведение является эффективным при обучении, когда традиционные способы сталкиваются с определенными трудностями. Игровая модель проникла в экономику, политику, в военное дело, в СМИ. Моделирование в игре возможных сценариев развития ситуации и построение различных стратегических схем позволяют таким ситуациям развиваться не хаотически, а по ранее заданным параметрам. Игра позволяет контролировать ситуацию и при необходимости вносить коррективы. Интересы различных групп людей сталкиваются между собой, как интересы игроков в игре, и преимущества имеют те, кому удалось глубже и всесторонне проникнуть в игру. Все сферы жизни современного общества немислимы без игры, и роль, важность игры постоянно растет, и влияние ее расширяется на все социокультурные процессы.

Игры в игре

Практически любой взрослый человек знает и понимает, что такое игра. «Играющий знает достаточно хорошо, что такое игра и что то, что он делает, – это “только игра”, но он сам не знает того, что именно он при этом “знает”»¹. Гадамер говорит о том, что во многом игра протекает неосознанной для игрока, и он сам не знает того, что реально знает, но такой феномен свойствен не только игре. Очевидно, что понимание игры на бытовом уровне, скорее, говорит о том, что интерес к тому, как устроена игра, незначителен. Объяснить кому-то, что представляет собой игра, – безнадежное

¹ Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 148.

занятие. Каждый человек игру понимает по-своему, на основе собственного личного опыта, и всегда уверен в том, что если необходимо, то он сможет освоить любую новую игру, так как, что такое игра, он уж точно знает. Вместо того чтобы попытаться понять суть игры, все стараются как можно более полно понять или изучить правила какой-то конкретной игры. Усвоив правила, они будут в состоянии играть, а то, как устроена игра вне каких-то конкретных правил, не представляет ни для кого особого интереса. Игра настолько обыденна и привычна, что усмотреть в ней что-либо новое – нелегкая задача. Но как раз именно в этом привычном понимании игры, основанном на повторении игры бесконечное число раз, и хранится вся сущность игры, все те ее богатства и неисчерпаемые бездонные глубины.

Для того чтобы как-то попытаться осмыслить игру во всех ее проявлениях, необходимо выделить в ней либо естественную структуру, если она в ней имеется, либо создать искусственную структуру и с ее помощью рассмотреть все обилие и многообразие игр. Все обилие и многообразие существующих игр можно классифицировать по-разному, в зависимости от задач, налагаемых подобной классификацией. Поэтому любая из подобных классификаций может быть рассмотрена, с одной стороны, как способность попытаться пролить свет на скрытые признаки и дать толчок к их выявлению, а с другой стороны, как совершенно произвольная система, основанная на совершенно произвольных, вторичных или даже третичных признаках, не имеющих ничего общего и ничего не значащих для данного явления. Сама по себе классификация – та же игра в игру по определенным заранее правилам. И поэтому исход данной игры всегда зависит от правил, по которым играет исследователь.

Любая классификация игры всегда будет неполной, и поэтому нет необходимости пытаться создать универсальную классификацию. Классификация должна отражать необходимые для исследования характеристики. В целях данного исследования свойственные человеческой природе игры можно разделить на три типа: 1) биологические, 2) социальные и 3) культурные игры. Такая классификация достаточно проста и удобна для описания и анализа игры, но если рассматривать игру как непрерывный процесс накоп-

ления изменений в поведении от млекопитающих до человека, то классификация примет несколько иной характер.

1. Игру можно рассматривать в качестве критерия биологического развития в животном мире. Сошлемся на авторитетное мнение лауреата Нобелевской премии, исследовавшего поведение насекомых, австрийского ученого К. Фриша², который подчеркивает, что между насекомыми и позвоночными животными существует принципиальная разница – у насекомых отсутствует игра. Этот факт свидетельствует о том, что поведение насекомых определяется наследственностью, а в поведении млекопитающих наследственность определяет только возможности поведения, но окончательно оно формируется за счет приобретения индивидуального опыта.

На биосоциальной стадии игра претерпевает существенные изменения по отношению к биологической стадии. К врожденным правилам, по которым организм развивается и ведет собственную игру с окружающей средой, добавляются социальные правила, усвоенные непосредственно через обучение, и игра переходит в социальную стадию своего развития. К биосоциальным играм относятся все игры социального характера по установлению отношений с другими живыми существами, то есть из окружающего мира выделяются живые объекты и происходит исследование и адаптация к этим объектам.

2. Социальные игры необходимо рассматривать как следующий шаг в биологическом развитии. Основная задача социальных игр – это не только адаптация к среде обитания, как в биологических играх, это адаптация к особям своего вида или адаптация одного биологического индивида к другому такому же биологическому индивиду. В социальных играх особую роль приобретают правила. Чем яснее правила игры, тем большая вероятность не проиграть в игре, быть сопряженным с социальным пространством. Характерной особенностью социальных игр является то, что они обучают распознавать особей своего вида, вступать в систему социальных взаимоотношений, обмениваться информацией, совместно проживать, воспроизводить и воспитывать потомство. Социальные игры, так

² Фриш, К. Из жизни пчел. – М.: Мир, 1966.

же как и биологические игры, имеют свою особенность в том, что они не являются изобретением человека, они свойственны и многим животным, ведущим социальный образ жизни, и поэтому человек в таких играх унаследовал основные и наиболее важные элементы, позволяющие на самом примитивном уровне вступать в такие отношения, которые строились при отсутствии речи.

Социальные игры можно рассматривать как следующий этап развития игры, когда собственное поведение становится все более осознанным при столкновении с поведением другого. Социальные игры формируют знаковое поведение и поставляют знаки для общественного пользования. Основным языком социальных игр является подражание, или имитация. Подражание является очень древним механизмом, с помощью которого происходит не только обучение поведению, но и самое простое знаковое общение, действующее по схеме: показ движения – ответный показ движения, то есть имитация движения говорит о том, что движение понято. Имитация может быть осознанной, когда движения воспринимаются как знаки и понимаются как действия; и неосознанной, когда действия воспринимаются как движения, смысл которых понятен, но не понятен смысл действия. Поэтому подражание является наиболее древним и простым поведенческим языком, который позволяет особям вступать в коммуникацию друг с другом. Этот язык лежит в основе всех социальных игр.

3. К социально-культурным играм относятся игры, моделирующие социальные процессы. Культурные игры необходимо рассматривать как следующий шаг развития социальных игр, моделирующих социальные отношения. Основной целью и задачей культурных игр является формирование культурных моделей поведения, а также моделирование и развитие новых форм культурного поведения, которые содержат в себе элементы биологических и социальных игр, но резко от них отличаются. Если в основе социальных игр лежит необходимость в научении социальным контактам, то в культурных играх создаются всевозможные новые модели и формы поведения. В этих играх моделируются любые, как реальные, так и виртуальные, процессы всевозможных видов и сочетаний между собой. В культурных играх разрабатываются модели, основанные на всевозможных проявлениях эмоций (страх, рев-

ность, зависть, агрессия, трусость, радость, любовь, уважение, власть и т. п.), обыгрываются биологические функции и различное поведение тела (выделение из организма жидкостей, газов, экскрементов, работа, охота, рыбная ловля, прием пищи, сексуальное поведение, интимные отношения и т. п.). Культурные игры воссоздают эти модели в концентрированном, игровом виде; культурные игры поставляют символы, которые подвергаются последующему отбору и трансформации для формирования новых стандартов поведения.

Игра на биологической стадии имеет ярко выраженный телесный характер, на социальной стадии – это уже взаимодействия между телами как индивидами, а на культурной стадии – это, прежде всего, взаимодействие с правилами и с культурными символами, регулирующими поведение. Культурные игры целиком и полностью представляют собой систему правил, и в этой системе правил развивается игра как модель (например, логические загадки, основанные на знании собственных культурных символов).

Структура игры

Несмотря на то, что игра легко узнается, она обладает собственной структурой и у такой структуры существуют общие признаки, позволяющие легко отличать игру от не-игры. *Игра* содержит в себе *тело игры и образ игры*. *Тело* игры состоит из игроков, игрового поля или пространства, на котором протекает игра, судейства, зрителей. *Образ игры* состоит из правил, определяющих тело игры. *Тело игры – динамическая составляющая, процесс разворачивания и протекания игры, питаемое энергией игроков, вовлеченных в этот процесс, без которых игра безжизненна и инертна, ознакомленных с правилами частично или полностью, выбравших и находящихся, согласно правилам, на игровом поле, реальном или виртуальном*. Правила игры придают форму телу игры, превращают его из бесформенной инертной массы в некую активную структуру, и эта структура начинает развиваться и приобретать форму согласно форме игры.

Игра, если ее рассматривать как правила (образ игры), *пассивна*, тогда как тело игры *активно*. Процесс пробуждения образа игры и есть тело игры. Тело игры – процесс, протекающий во време-

ни, а правила игры всегда находятся вне времени. Тело игры является временной характеристикой образа игры, находящегося вне времени и вне пространства. Там, где нет игры, нет никакой зависимости, нет никакого пробуждения – там пустота. Некий материальный процесс, развивающийся согласно правилам, и есть тело игры. А сами правила, определяющие развитие тела игры, являются нематериальной составляющей. Целенаправленное развитие материального процесса – тела игры – невозможно без правил. Там, где отсутствует развитие по правилам, царит хаос. Но возможен ли хаос сам по себе как неконтролируемое и необузданное проявление внутренней энергии? Для этого должны существовать правила, с помощью которых возможны любые проявления даже на самом примитивном уровне. Хаос – это не отсутствие правил, а процесс развития по самым примитивным, первично возникшим и плохо структурированным, правилам. Так он воспринимается человеком, но таков ли он реально – это вопрос.

Правила игры придают форму и структуру телу игры, они формируют тело игры. Любая игра имеет свои правила, свою форму игры, которая создает уникальное тело игры. Игра в каждом своем воспроизведении уникальна именно телом игры. После окончания игры тело игры завершает свой жизненный цикл и разрушается. В каждом последующем воспроизведении одной и той же игры всегда повторяется один и тот же цикл: правила игры зарождают и формируют тело игры, которое начинает самостоятельное существование, начинает расти, развиваться и в завершении цикла распадается. Каждая из этих трех ступеней имеет свои особенности и пространственно-временную структуру, законы зарождения, развития и распада игры. Игра распадается только тогда, когда она прекращается. А распад игры – это не полное разрушение и уничтожение, а только переход в другую игру, которая имеет свою форму игры и тело игры. Из этого следует, что все правила игры тем или иным образом связаны между собой. Напротив, тела игры, несмотря на то, что они могут состоять из одного и того же набора элементов, – всегда разные тела игры, они сами по себе не имеют определенной формы, форма им придается правилами игры. Формирование тела игры с помощью правил игры – это процесс, всегда протекающий в некоем пространстве и определяемый временными

рамками. Если по одним и тем же правилам играется игра, то никогда не повторяется тело игры. Тело игры каждый раз, несмотря на то, что в основе его развития лежат одни и те же самые правила, всегда строится заново и поэтому никогда не повторяется. Правила игры придают форму игре, но они неспособны создавать игру, неотличимую от предыдущих. Игра каждый раз иная, потому что игроки не могут повторить все свои действия так, чтобы совпадало каждое действие в игре. В основе такого феномена игры лежит уникальность в построении движений каждым человеком. Из учения, разработанного Н. А. Бернштейном³, следует, что любое движение всегда строится заново и может быть только похожим, но никогда не одинаковым, повторяется только схема построения движения, но не само движение.

Правила игры

Для того чтобы была возможна игра как некая последовательность физических, социальных или культурных действий, необходимо наличие правил. 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. Правила игры позволяют им создавать новые, более совершенные правила, тем самым раздвигаются привычные границы той реальности, в которой они живут – в игре, сконструированной правилами. Чем сложнее и полнее правила описывают реальность, тем глубже и всестороннее охватывается эта реальность, тем более она становится осмысленной, рационализированной и самодостаточной, способной предоставить место любым игрокам с целью реализовать их самые разнообразные желания. Игра конструируется правилами. Играя по правилам, игроки постоянно постигают всю глубину правил и то, как правила связаны между собой. Правила игры только выделяют и определяют реальность, которая с их помощью превращается в игру. Правила всегда первичны по отношению к любому действию, нет действий без правил, так как любое, даже самое элементарное действие всегда строго подчиняется правилам;

³ Бернштейн, Н. А. О построении движения. – М.: Наука, 1990.

если правила не осознаются, то это еще не говорит о том, что они отсутствуют. Не существует действий, которые не состояли бы из последовательных операций, последовательность которых и задается правилами, а совершаемые и совершенные действия проверяются на легитимность правилами. Действия протекают в пространстве и во времени, а правила определяют и задают их.

В экологической оптике Дж. Гибсона⁴ поведение животных и человека управляется зрительным восприятием окружающего их мира и поэтому можно сказать, что часть правил игры существует в окружающем мире, как некая данность этого мира. Это касается в первую очередь игр, связанных с определенными условиями и возможностями того окружающего мира, где будет разыгрываться игра. Окружающий мир управляет поведением человека именно тем, что человек в своей жизни не может не учитывать этот мир, с которым его тело сопряжено миллионами лет эволюции. Очень важно осознать, что правила игры окружающей нас природы никем никогда не создавались, и никем не продолжают создаваться, и никем не передаются именно для человека. Игроки должны уметь пользоваться возможностями и ограничениями окружающей среды, то есть уметь их распознавать и использовать. Все взаимодействия с окружающей средой должны быть основаны на осознанной информации об ограничениях и возможностях, которые имеются у того места или игровой площадки, где будет проходить игра.

Правила игры формируют тело игры таким образом, что оно развивается симметрично, то есть все действия игроков, основанные на правилах игры, в каждом игровом ходе направлены на уравнивание асимметричности игры, вызванной ходом игрока. Такое действие необходимо для того, чтобы ликвидировать преимущество в игре одной из сторон. Но для того, чтобы одержать в игре победу, игрок должен не только уравновесить ход соперника, но и сделать свой ход таким образом, чтобы сделать тело игры асимметричным и получить преимущество. Нормальная игра, когда тело игры развивается по правилам и силы игроков приблизительно равны, практически не ограничена во времени. Это говорит о том, что в игре есть внутренние возможности для того, чтобы по-

⁴ Гибсон, Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. – М.: Прогресс, 1988.

лучить преимущество, но также есть возможности для того, чтобы это преимущество ликвидировать. Если тело игры достаточно сбалансировано, то игра не ограничена во времени, потому что правила игры позволяют игрокам не просто делать ответные ходы, но и разрушать замыслы соперников. Возможности и ограничения, накладываемые правилами игры, заставляют игроков искать новые возможности в самих правилах. Сочетание возможностей и ограничений в определенной последовательности между собой позволяет разыгрывать различные комбинации в игре, что позволяет более глубоко осмысливать правила игры.

В чем необходимость правил игры, которые дают возможности и накладывают ограничения на различные действия игроков? Правила игры не только ограничивают, но и задают особые формы поведения и ход различных игровых действий, тем самым структурируют и конструируют тело игры. Правила создают игру, они отсекают все лишнее, что мешает игре, делают ее легкой и неинтересной. Человек обладает избыточными степенями свободы в поведении и поэтому он может добиться одного и того же самого результата, управляя своим поведением различным образом. Основная задача правил как раз и заключается в ограничении такой свободы. Свобода игрока ограничивается правилами игры, то есть конструируется такая ситуация, достижение цели в которой становится возможным не любыми путями, а только теми действиями и последовательностями действий, которые содержатся и предписаны правилами игры. Правила игры задают игровую ситуацию таким образом, что ее решение не может быть достигнуто любым доступным путем. Для того чтобы не нарушались правила игры, сама игра как тело игры конструируется правилами таким образом, что другие варианты решения становятся невозможными или пресекаются правилами игры. Правила игры конструируют такое тело игры, которое может развиваться по правилам игры и было бы доступно для большинства желающих состязаться в игре, но одновременно высокого мастерства могли бы достигнуть в игре немногие. Игра отличается от физкультурных упражнений тем, что физкультурные упражнения доступны практически всем, а игра как система действий доступна только тем, кто обладает необходимыми умениями и мастерством. Игра конструирует реальность, в ко-

тору могут попасть не все желающие, а только те, кто способен принять правила игры и действовать на их основе и преодолевать все возникающие при этом трудности и сложности.

В любой игре заложен механизм развития правил игры. Существуют общие правила, когда правила одной игры могут достаточно легко быть включены в новую игру и так же легко могут быть исключены из нее. В существующие правила игры могут легко встраиваться «новые правила» игры, как «вирусы», их основная цель – дезориентировать соперника, направить его по ложному следу и благодаря такой подмене одних правил другими получить преимущества в игре. Такие правила маскируются под нормальные правила, что и затрудняет их распознавание – и, таким образом, в играемой игре формируется и играется новая игра, внешне ничем неотличимая от протекающей игры, но введенные «новые правила» обеспечивают в ней преимущество для того, кто их ввел. Игроки могут использовать различные магические процедуры, чтобы управлять игрой, особенно если она в большей степени опирается на удачу, а не на какие-то реальные способности и умения игроков. Также используется и колдовство, чтобы повлиять на противника, вывести его из нормального состояния и лишить его преимуществ.

Теперь рассмотрим, что происходит с игрой, когда один из игроков нарушает правила игры. Для этой цели нет необходимости останавливаться на какой-то одной конкретной игре. Правила игры определяют пространственно-временную характеристику игры, то есть в них указываются все необходимые действия, которые должны выполняться, и также накладываются ограничения на произвольность действий. Различные игровые действия, несмотря на то, что могут быть выполнены различными способами, должны выполняться только так, как предписано в правилах игры. Все эти *разрешения и ограничения и составляют суть самой игры*. В игре, каким бы странным это ни показалось, нет области произвола, но существует область возможных действий для игроков. Выполнение действий в пределах правил многовариантно, но ограничено самими же правилами. Такая граница действий в зависимости от игры может быть как достаточно широкой, так и узкой. Что достигается таким устройством игры? Вся игра и весь интерес к игре строится на сочетании разрешений и ограничений, которые задают тело иг-

ры таким образом, что все внутренние переходы в игре становятся незаметными и достижение одного из них сразу же показывает, что может быть достигнуто на следующем шаге. Все локальные цели в игре являются реальными, то есть находятся в области достижимого, и успех зависит от умений самого игрока. Поэтому, с одной стороны, игроки должны стараться овладеть правилами, чтобы развивать тело игры таким образом, чтобы получить игровое преимущество, но, с другой стороны, хорошее знание правил игры позволяет осознать в игре слабые точки, которые можно легко обойти, находясь как бы в правилах игры, но при этом получить явное преимущество. Это хоть и скрытое, но все же нарушение правил. Когда игроки вступают в игру, то они формируют тело игры, согласно правилам самой игры. Такое тело игры приобретает свою специфическую конфигурацию в пространстве и во времени. Пространственно-временные характеристики тела игры всегда уникальны в рамках правил данной игры. Когда один из игроков нарушает правила игры, то он вместо одних правил, формирующих тело игры, использует очень близкие правила, но эти правила формируют другое тело игры. Поэтому игроку, для того чтобы достигнуть определенной локальной цели в игре, достаточно изменить незначительным образом возможности и ограничения, которые заложены в правилах игры, – и тем самым упрощается задача для достижения локальной цели в игре. Получается такая ситуация, что существуют правила игры, формирующие тело игры, но, не меняя общих правил игры, меняется формирование тела игры, то есть тело игры становится асимметричным, потому что нарушение правил ведет к тому, что в правилах игры возникли новые правила игры, но эти новые правила игры используются только одной из сторон, что и приводит к нарушению симметрии самой игры. Поэтому асимметричность в развитии тела игры ведет к победе одной из участвующих сторон, которая прибегла к нарушению правил игры. Такая ситуация асимметричной игры может быть в двух случаях: когда один из игроков обладает значительным преимуществом в игре, или когда одним из игроков нарушаются правила игры. Что касается второго случая, то он был рассмотрен выше. А ситуация, когда один из игроков обладает явным преимуществом и такое преимущество ведет к формированию асимметричной игры, достаточно

очевидна, так как тело игры не развивается согласно правилам игры. В такой игре за счет явного преимущества игрок играет практически сам с собой, поэтому тело игры формируется им практически одним, но только с его стороны, соперник же в этом процессе играет незначительную роль. Чем более асимметрично тело игры, тем более легкую победу одержит игрок, обладающий явными преимуществами.

Игровое пространство и время

Практически каждый человек без особого труда понимает, как и где протекает та или иная игра. Казалось бы, что этот вопрос не должен вызывать определенного труда. Но все обстоит далеко не так просто и однозначно, как может показаться на первый взгляд. Для подтверждения данных слов приведем цитату Финка: «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”»⁵. Оказывается, что не так-то и просто указать, где существует то пространство, в котором протекает игра и что вообще можно рассматривать в качестве такого игрового пространства. «Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени – особое игровое время»⁶. Существует «особое игровое пространство» и «особое игровое время», но, что они представляют собой, Финк не объясняет. Но аналогично можно сказать, что существует особое пространство и особое время, в которых совершаются любые отличные друг от друга действия. Наличие отличного друг от друга пространства и времени ничего не говорит о том, чем же они все друг от друга отличаются или что в них общего, почему их можно свести к какому-то одному и дать ему название. «Особое игровое пространство» и «особое игровое время» – это все те же самые пространство и время, в которых протекает человеческая жизнь, и они отличаются только тем, что им искусственно придается какой-то особый смысл.

⁵ Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 377.

⁶ Там же. – С. 378.

Для Гадамера пространство имеет иные характеристики: «Пространство игрового движения – это не просто свободное пространство для разыгрывания: оно специально вычленено и оставлено для игрового движения»⁷. Но каким образом такое пространство специально вычленяется из общего пространства? Для этих целей служат правила игры, позволяющие «резервировать» для игры часть пространства, то есть именно ту часть, которая оговаривается правилами, хотя может и не использоваться, а может и, наоборот, использоваться в игре неговоренная часть пространства. Поэтому игра, скорее, устанавливает границы пространства собственного протекания, чем создает какое-то иное, особое пространство игры. Так что же мы должны рассматривать в качестве игрового пространства? «Пространство – это не среда (реальная или логическая), в которой расположены вещи, а средство, благодаря которому положение этих вещей становится возможным. То есть вместо того, чтобы воображать пространство как нечто вроде эфира, в который погружены все вещи, нам следует мыслить его как универсальную возможность их взаимодействия»⁸. Согласно Мерло-Понти, пространство – это «средство», благодаря которому возможна игра – «универсальная возможность взаимодействия». Теперь мы можем рассмотреть, как формируется игровое пространство.

Правила игры формируют и организуют игровое пространство. Игровое пространство превращается в игровое поле только тогда, когда оно формируется правилами. Правила игры организуют не только физическое пространство каждого из игроков, они объединяют индивидуальные пространства в некую совместную территорию, на которой устанавливаются *определенные игровые отношения – правила игры*. Территория (любая игровая площадка как реальная, так и виртуальная) приобретает значимость через эти отношения, а сами отношения существуют только на этой территории. Вместо того чтобы всегда играть в шашки, можно на ту же самую доску поставить шахматные фигуры и играть в шахматы. Игровое поле осталось тем же самым, но не только правила игры, но и сама игра стала совершенно другой, изменилась ее глубина, и

⁷ Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 153.

⁸ Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия. – СПб.: Наука, 1999. – С. 313.

качество стало совершенно иным. Гадамер говорит о том, что игровое пространство, в котором протекает игра, «соразмеряется с ее внутренними законами и ими же ограничивается, то есть устанавливается, скорее, изнутри, через порядок, определяющий игровое движение, нежели извне, через препоны, то есть границы собственного пространства, вне которых игровое движение не осуществляется»⁹. Для таких игр основой являются правила игры, и только правила игры устанавливают и определяют пространство игры. Это верно, что касается игр, в которых пространство является очень важной составляющей игры. Для игр, в которых границы пространства неясны и размыты, игрок создает собственные правила понимания пространства игры. Игровое пространство является непосредственной частью игры, потому что само игровое пространство может быть не только местом, где разворачивается игра, но и системой правил, которые структурируют саму игру во временном аспекте. Игровое пространство – это не только место, где происходит игра, но еще и система правил, задающих и определяющих то, каким образом игра протекает или будет протекать.

В любой игре всегда очень важно, по какому принципу в ней распределено время. Можно ли сказать, что в игре время однородно и течет одинаково? Для того чтобы ответить на этот вопрос, необходимо понимание времени не как некоей постоянной, которая направлена строго из прошлого в будущее и течет однородно во всех протекающих процессах и событиях, а как коррелята отношений игроков между собой. Игровое время 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. Так же существует и внутреннее время жизни сознания у каждого игрока, то есть свое собственное. Между игроками, вовлеченными в игру, существует внутреннее игровое время, которое можно рассматривать как коррелят между космическим и внутренним временем игроков. Именно благодаря тому, что такое время является коррелятом между космическим и внутренним временем, оно не является одинаковым

⁹ Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 153.

для всех игроков, вовлеченных в игру, но тем не менее это внутреннее время игры. Между игроками, вступившими в игру, устанавливается игровое время как коррелят каждого индивидуального сознания по отношению к космическому времени, но одновременно и к каждому индивидуальному времени жизни сознания. Необходимо понять, что это время в игре течет для вступивших в игру игроков достаточно постоянно, так как в его состав входит собственное время, которое коррелирует с космическим временем и с коррелятом индивидуального времени каждого другого игрока. Такое время имеет свою структуру, и эта структура достаточно прочна и индивидуальна. И благодаря такому течению времени в игре, его тождественности для всех игроков, игроки, у которых коррелят такого времени течет быстрее, на какие-то мгновения получают преимущества и могут одержать победу в игре. Многие игры как раз и строятся на том, что благодаря накопленному опыту внутреннее время начинает течь быстрее, что обеспечивает такому игроку победу. По тому признаку, какое время используется в игре, могут строиться разные игры, ориентирующиеся именно на течение одного из трех типов времени или комбинации между этими типами времени. Поэтому нельзя говорить о том, что в игре время однородно и течет одинаково для всех игроков. Несмотря на парадокс, что коррелят индивидуального времени по отношению к космическому времени различный у каждого игрока, в игре он постоянный по отношению к общему игровому времени. Поэтому можно сказать, что игровое время увеличивает или уменьшает скорость своего течения синхронно для всех игроков, вовлеченных в игру, но никак не для стороннего наблюдателя за игрой. Различная скорость течения времени может лежать в основе построения стратегий, позволяющих иметь преимущества в игре и одержать победу. Такая структура времени свойственна не только игре, но и другим индивидуальным и коллективным действиям. Если бы время во всех событиях и процессах протекало одинаково, то можно было бы говорить о том, что будущее имеет сценарий.

Моделирование реальности в игре

Игра позволяет моделировать реальность и строить модели этой реальности, а затем воспроизводить эти модельные ситуации и бла-

годаря этому обучаться разным видам поведения, сначала разыгрывая их в игре, причем необходимое количество повторений для закрепления этого поведения может быть практически бесконечным, и только после этого оно применяется в реальных, а не игровых ситуациях. Игра дает возможность осваивать ситуацию игроком во времени, повторять необходимый ход снова и снова, чтобы освоить его и включить в свое поведение. Возможность переиграть позволяет каждый раз заново моделировать игровую ситуацию, поворачивать ее под определенным углом и усматривать в этом новом ракурсе действие правил, а также открывать новые тонкости правил для максимального овладения игровой ситуацией. Моделирование ситуации в игре позволяет сформулировать правила, чтобы эта ситуация приобрела свои реальные границы и могла быть легко выделяемой и узнаваемой структурой реальности.

В игре играющий проецирует свое внутреннее состояние психики и вступает через структуры игры (тело игры) во взаимодействие с самим собой. Тело игры согласно правилам игры динамически развивается, но внутренние представления того, как развивается тело игры, не равны между собой, и именно это различие между воображаемыми вариантами развития игры и тем, как реально развивается тело игры, игрок стремится устранить. Между воображаемым и реальным миром всегда существуют несоответствия (а иначе это был бы один мир: реальность была бы воображением, а любые воображения – реальностью), и эти несоответствия могут быть нескольких видов. Игрок может плохо оценивать свои собственные игровые навыки и способности, плохо понимать правила игры, неправильно строить стратегии собственного поведения и т. п. – такие несоответствия являются внутренними. К внешним несоответствиям относятся различные варианты развития игры, поведение, функции и возможности развивающегося тела игры (игроки, игровое поле, игрушки и т. п.). Любой игрок, действующий согласно системе правил, является также системой правил. В большинстве игр состоятельность связана именно с этой внутренней системой правил самого игрока, который свою внутреннюю систему правил сопрягает с правилами игры, и именно сопряжение этих двух систем правил порождает игрока, который вступает в соревнование с другой сопряженной системой правил. Игрок ма-

нипулирует и управляет телом игры таким образом, чтобы его внутренние проекции максимально эффективно сопрягались в тактике и стратегиях с динамикой игры и ее конечным результатом.

Игра как механизм осознания себя

Для постижения самого себя необходим другой, как и зеркало, через которое узнаем, что мы всегда нечто другое, чем думаем о себе сами. Нам необходимо некое время для того, чтобы принять самих себя такими, каким воспринимается отражение в зеркале. Недостаточно просто увидеть себя в зеркале. Понимание и осознание себя приходит автоматически, но для принятия собственного отраженного изображения необходима внутренняя работа, то есть признание того, что ты не такой, как сам о себе думаешь, и после этого все, что ты теперь думаешь о себе сейчас, должно быть перенесено на восприятие изображения из зеркала. Между отраженным изображением в зеркале и собственными мыслями о себе до восприятия себя в зеркале и после существует несоответствие, и это несоответствие устраняется тем, что собственное восприятие становится коррелятом между мыслями о себе и различным восприятием себя не как результат собственных мыслей. То же самое можно сказать и о том, что когда человек сталкивается с другим, который может быть максимально идентичным ему, то он все равно будет восприниматься как другой. Его поведение будет восприниматься либо не таким, как мое собственное, либо карикатурным на мое поведение. Признать за собой, что он это я, лишает меня веры в то, что я могу быть другим. Только другой, а точнее, его система правил отношения к себе и к миру, позволяет мне понять, что границы моего тела и я безграничны. Границы моего тела и пределы меня самого становятся очевидными при встрече с другим, когда привычное и знакомое вдруг сразу становится незнакомым и непривычным. Другой позволяет нам понять, что мы являемся чем-то иным, чем думаем сами о себе и как представляем самих себя. В зеркале мы видим собственное тело как отражение, но отражение собственных мыслей мы можем увидеть в другом, когда поймем, что он не такой, как мы. Правила другого дают мне возможность понять, что другой, несмотря на то, что подобен мне, никогда не может быть таким же, как я сам. Его поведение мне понятно не

только через собственную систему правил, а, скорее, через систему совместных правил, которая через мою систему правил коррелируют правила другого до тех пор, пока правила другого не станут частью меня самого. Только тогда у нас с другим возникнут общие точки соприкосновения, и тот мир, который был изначально моим, станет частью и миром для другого. И после такого расширения моего существования другой обретает право на такое же самое существование, как и я сам, право на то, что он имеет чувства, пусть и не во всем совпадающие с моими, но все же не чуждые мне самому, а если он подобен мне, то я должен считаться с ним, как с самим собой. Он не просто нечто данное, но это нечто данное – такое же самое, как и я, и поэтому я должен к нему относиться не так, как к себе, но согласно его системе правил, то есть воспринимать его как мир, созданный им самим, коррелирующий с моим миром.

В результате обмена правилами появляется некая новая структура, образовавшаяся из системы моих и правил другого, которая не является мной, так как содержит лишь только незначительную часть меня, но и не является другим по той же самой причине. Эта новая структура или новая система правил не является никем из нас, позволяет вступать в отношения между собой и не только вступать, но и понимать то, что является частью другого. Таким образом, новая объединенная система правил позволяет понять, что другой – это не то же самое, что и моя система правил. Опыт другого расширяет мой социальный опыт и позволяет мне осмыслить себя через систему правил другого. Другой не отождествляется со мной, но я становлюсь частью другого, так же как и он становится частью меня самого. Объединяя системы правил, мы позволяем другому познавать нас через сравнение с собой, со своей системой правил, так же как мы сами сравниваем другого со своей системой правил и постигаем его как другого, но в себе. Обмениваясь правилами друг с другом, мы вступаем в игру, которую строим сами. Эта игра позволяет мне понять не только другого, но и себя самого, когда наши правила сталкиваются между собой. Создавая общую систему правил, мы вступаем в отношения друг с другом. Такие отношения между нами порождают систему правил, которая существует во мне, но является системой правил другого и предназначена для того, чтобы другой мог включаться в мою систему правил,

но при этом другой может делать то же самое, а дальше мы играем между собой, открывая или скрывая от другого собственные правила. Такая игра направлена на то, чтобы другой не имел перевеса, которым мог бы легко воспользоваться и одержать, если необходимо, победу. Другой позволяет мне осознать самого себя, но другой также может, осознав меня, подчинить и использовать меня в своих целях, но от этого я должен защищаться. Поэтому взаимодействие с другим позволяет мне, вступая в игру с ним, не дать ему переиграть меня. Мы конструируем новые правила, чтобы скрыть истинные правила или меняем истинные правила, потому что они становятся известны другому. Частичная или полная смена правил игры позволяет развиваться и менять собственные представления.

Со-творение реальности

Игра обладает способностью с помощью какой-то сверхъестественной силы воздействовать не только на самих игроков, но и на то, какой будет повседневная жизнь не только игроков, а и всех тех, кто попадает под ее влияние. *Форма игры* воздействует на *тело игры* таким образом, что тело игры со-творяется и развивается, и в своем развитии выходит за пределы игры, а точнее, из старой реальности творит новую реальность, и какова она будет, никто не может сказать. На этот вопрос может ответить только другая игра, не менее магичная, чем та игра, результат которой прогнозируется, эта игра называется гадание или мантическая практика для предсказания будущих событий. В этом и есть самая главная особенность магии игры, что по известным правилам, которые могут быть изучены досконально каждый раз, когда разыгрывается игра, всегда создается новая реальность, и то, какова она будет, не знает никто. Правила игры, какими бы они ни были совершенными, не могут телу игры придать одну определенную форму, которая бы повторялась бесчисленное число раз безо всякого изменения. Поэтому каждая игра – это всегда со-творение нового, ранее еще не изведенного, и это новое открывается в игре. И поэтому игра, как сотворение нового, всегда непредсказуема и интересна для всех тех, кто в ней принимает участие, а также для зрителей, наблюдающих за сотворением того нового, которое отличается от уже существующего. Зритель в какой-то степени является соавтором со-

творимого настоящего, когда происходит совпадение с его возможными вариантами развития событий в игре и открывателем для себя того нового, что со-творяется, но не предсказывалось им самим.

Магия игры заключается в одной очень важной особенности игры – в игре разыгрывается, согласно правилам, некая модель реальности, которая еще реально не существует, но у этой виртуальной реальности на основании правил смоделированы некие характерные черты, которые должны воплотиться в реальность именно самой игрой. Игроки – это творцы будущей реальности; этой реальности еще нет, но она уже нарождается, и игроки готовы к процессу творения этой реальности, частью которой они сами являются. Поэтому, прежде чем реальность будет разыграна и сотворена, игроки должны знать правила и четко осознавать конечную цель в игре; у них должны быть готовые собственные планы на игру; также в той или иной степени разработаны стратегические и тактические приемы для получения преимуществ, что в конечном счете должно привести к желаемому результату. Магия игры состоит в том, что на игровом пространстве – на поле игры – во времени разворачивается сотворение реальности, и какова будет эта реальность, никто из них не может ни знать, ни сказать заранее. Игроки, а, впрочем, также и зрители, коллективно творят реальность, и эта игровая реальность превращается в самую настоящую реальность, которая не только существует как-то условно, а, напротив, вторгается в повседневный мир и преобразует его собой. Игра проектирует локальное будущее каждого из участников игры. А так как игра непрерывна, как один общий процесс для населения всей планеты, то мелкие локальные игры входят в состав более крупных игр, а те, в свою очередь, в еще более крупные игры и т. д. и, наконец, в такие глобальные игры, как экономика, политика, культура и т. п. Все эти игры находятся внутри одной большой игры, которая формирует будущее на всей планете. Будущее формируется каждое мгновение, и оно многовариантно на мелких и локальных уровнях и поэтому плохо прогнозируется, так как эти уровни не являются устойчивыми структурами. Более крупные устойчивые структуры не так вариативны, так как их вариативность складывается из более мелких, которые взаимно накладываются друг на друга, и тем са-

мым они усредняют себя в более крупные структуры, то есть существует механизм образования более крупных структур из мелких. Каждый иерархический уровень является своеобразным фильтром, который имеет избирательную пропускную способность. Такие фильтры представляют собой некий культурно-исторический и социально-политический срез развития общества, что и обеспечивает устойчивость. Точки, в которых происходит смена течения направления игры в ту или иную сторону, так как в этих точках формируется нечто новое, отличное от уже существовавшего, можно рассматривать как точки бифуркации. В этих точках происходит развитие игры, формируется пространственно-временное тело игры. Правила игры задают эти точки, то есть игру можно сравнить с сетью, узелками сети являются правила. Не только правилами игры определяется развитие и формирование тела игры, сама структура общества является правилами, которые управляют поведением игроков. Структура общества также определяет набор игр на различных иерархических уровнях, поэтому набор игр уменьшается на каждом иерархическом более высоком уровне.