

Константин Павлович ШЕВЦОВ / Konstantin SHEVTSOV

*Санкт-Петербургский государственный гражданский авиационный университет, Санкт-Петербург, Россия*  
*Профессор кафедры философии и социальных коммуникаций*  
*Санкт-Петербургский государственный университет*  
*Заведующий Лабораторией исследований компьютерных игр Центра медиафилософии Института философии*  
*Доктор философских наук, Доцент*

*Saint Petersburg State University of Civil Aviation, Saint Petersburg, Russia*  
*Saint Petersburg State University, Institute of Philosophy*  
*Head of the Laboratory for Computer Games Research at the Centre for Media Philosophy*  
*Doctor of Science (Philosophy)*  
*shvkst@gmail.com*

## ГРАНИЦЫ ИГРЫ \*

В статье предлагается общий взгляд на природу игры как удовольствия от своего присутствия и действия в мире. Игра возникает благодаря эффектам отражения, рефлексии, которые позволяют игроку осваивать границу своего присутствия и отсутствия, расширять ареал освоенного пространства и живой длительности. В игре игроку удается собраться как целое, обрести образ телесного присутствия и социальную роль, поэтому столь значим для современного мира феномен компьютерных игр, которые приносят совершенно новый опыт чувственности и ориентации в мире. Если традиционные игры противопоставляют повествовательным жанрам как невербальные жанры — вербальным, и это отношение сопоставляют с отношением ритуала и мифа, то в компьютерных играх нарративный элемент становится конструктивным компонентом игрового мира, при этом игра воздействует на рассказываемую историю. В результате мир все больше уходит из собственной истории в пространство игры, а вместе с ним в пространство компьютерных игр перемещается и сама возможность игры как эффективного действия со всем его магией и мифологией. Игра непрозрачна в том смысле, что ее началом является удовольствие, и поэтому все концепции игры остаются лишь анализом тех отражений, которые это удовольствие оставляет в современном культурном поле. Однако компьютерные игры уводят игру в особый мир цифровых медиа, где удовольствие от игры становится предметом манипуляции

со стороны разработчиков игр, производителей, маркетологов и т. д.

**Ключевые слова:** игра, отражение, присутствие, граница, удовольствие, морфология игры, выигрыш, препятствие, ход, парадокс игры.

## GAME BOUNDARIES

The article offers a general view of the nature of the game as the pleasure of subject's presence and action in the world. The game arises due to the effects of reflection, which allow the player to master the boundary of his presence and absence, to expand the range of the developed space and live duration. In the game, the player manages to gather himself as a whole, gain an image of bodily presence and a social role, that is why the phenomenon of computer games is so significant for the modern world, as it brings new experience of sensuality and orientation in the world. If traditional games are opposed to narrative genres like non-verbal genres and verbal, and this relationship is compared with the relation of ritual and myth, in computer games the narrative element becomes a constructive component of the game world, and the game affects the story being told. As a result, the world is increasingly moving away from its own history into the space

\* Данная статья выполнена при финансовой поддержке РФФИ, проект «Парадигмальные "заблуждения" и их влияние на культуру и общество», № 19-011-00371 А.



of the game, and with it the space of the game itself as an effective action with all its magism and mythology moves into the space of computer games. The game is opaque in the sense that its beginning is pleasure, and therefore all the concepts of the game remain just an analysis of the reflections that this pleasure leaves in the modern cultural field. However, computer games

**С**мысл игры – удовольствие, игра вовлекает в себя, оставаясь замкнутой и герметичной, она не нуждается в истолковании, и еще меньше – в определении своей сути. Размышления об играх и исследование игр мотивированы не самой игрой, а неизбежной неопределенностью границы игры и так называемого «серьезного» мира. Пренебрежение к этим границам можно видеть в повсеместности метафоры «игры». Самые значительные исследования, акцентирующие роль игры в искусстве (Кант, Шиллер), в созидании культурных правил и институций (Хейзинга), в социальной организации (Кайуа) или экономических стратегиях (Нейман и Моргенштерн), раскрывают всего лишь разные грани этой метафоры.

Развитие современных технологий приводит к еще одному размыванию границы: на этот раз между трудом и игрой, физической реальностью и ее виртуальной репрезентацией. Так в горизонте повседневности возникает новый материк компьютерных игр, и неожиданно обнаруживается, что все больше «серьезных» вещей начинают жить на два дома, получая вместе со своей оцифровкой реализацию в игровой форме. Каковы природа и значение компьютерных игр? Так мог бы звучать вопрос, если бы мы полагали, что нам известна общая природа игры и ее исходное место в человеческом мире, но дело в том, что компьютерные

lead the game into a special world of digital media, where already the pleasure of playing becomes the subject of manipulation by game developers, manufacturers, marketers, etc.

**Key words:** game, reflection, presence, boundary, pleasure, game morphology, winning, obstacle, move, game paradox.

игры заново обнаруживают неуловимость или даже утопичность этой природы, потому что прежние определения снимали мерку с игр, в которые мир играл в прежнем его состоянии, при его прежнем устройстве. В какую же игру мы играем с появлением новых технологий? Таков в целом вопрос этого номера, посвященного исследованию компьютерных игр, но в качестве введения к нему стоит задать более традиционный вопрос: сохраняется ли еще возможность для проведения границы игры и не-игры<sup>1</sup>?

<sup>1</sup> Эта тема с 2012–2013 гг. – наряду с исследованием компьютерных игр как медиа, игровых «мутаций», контрплея, интерфейсов, глитчей, тела и телесности геймера и др. – последовательно разрабатывается Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ), работающей при Центре медиафилософии (Институт философии СПбГУ). В 2013 году ЛИКИ и Центр медиафилософии провели первую в России научно-исследовательскую конференцию, посвященную философскому анализу компьютерных игр, «Компьютерные игры – театр активных действий» (с тех пор подобные события, а также тематические секции, посвященные аналитике компьютерных игр, в рамках конференций по медиафилософии регулярно организуются сотрудниками ЛИКИ и Центра). Сегодня темой исследования компьютерных игр в России занимается несколько научных коллективов: помимо ЛИКИ, это, к примеру, Центр исследования видеоигр при МГУ, УИКИ – проект екатеринбургских коллег и др. За годы работы сотрудники ЛИКИ подготовили к печати две коллективные монографии: 1). Компьютерные игры: стратегии исследования.



«Представь, что все это просто игра». Мы можем сказать так по поводу практически любого действия и события. Что привносится этой установкой в игру? Подразумевается, что отныне действие имеет какую-то иную цель. Прежняя цель, казавшаяся серьезной, поскольку она направляла все действие, стала промежуточной, ведущей к действительной цели игры. Если до сих пор мы подчиняли свои действия внешним требованиям и обстоятельствам, то в игровом поле все обстоятельства и условия подчинены реализации нас самих, как если бы мы получили в качестве выигрыша *самих себя*, став тем исключительным местом, в котором сбывается реальность и в котором все значимо благодаря нашему действию, а мы значимы благодаря осуществлению в нас всего происходящего. Смена установки проводит границу игры, но не обязательно привносит внешнее разделение двух областей, серьезной и игровой; скорее, она устанавливает развилку для различных прочтений происходящего, никогда не доверяя полностью серьезности, но и не лишая игру собственной серьезности, как и собственной представленности в «серьезном» мире<sup>2</sup>. Верно и то, что смена установки требу-

ет определенных усилий, навыков и технических приемов, которые могут быть развиты лишь посредством игр, образующих в этом случае своеобразную изнанку привычного мира, внутренний каркас различения и артикуляции, остановки и нового начинания.

Такому пониманию игры противоречит определение, данное Йоханом Хейзингой, согласно которому «игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени»<sup>3</sup>. Яркой иллюстрацией этого тезиса стал знаменитый образ магического круга, отделяющего игру как аналог сакрального действия от профанной повседневности. При этом сам Хейзинга максимально высвобождает игровой элемент, находя его проявление в самых разных культурных формах и установлениях. Например, он указывает на сближение в различных языках понятий игры и битвы, отказываясь видеть в этом сближении простую метафору<sup>4</sup>. Что же позволяет назвать войну игрой, и в противостоянии на смерть сказать что-нибудь вроде: «поиграем!»? Разве это простая забава, разве победу можно счи-

Колл. монография. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. – 328 с.; 2). Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Колл. монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с. С осени 2013 года по настоящее время в стенах Института философии СПбГУ работает регулярный научно-исследовательский семинар лаборатории.

<sup>2</sup> «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 свободного пространства, вне которых игровое движение не осуществляется» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 139.).

<sup>3</sup> Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 59.

<sup>4</sup> «Во всех германских языках, да и не только в них, словом, обозначающим игру, постоянно называют также серьезную битву с оружием в руках. <...> Здесь нам следует переместиться в сферу примитивного мышления, где серьезная битва с оружием в руках – так же как состязание, или агон, которое может простираться от самых пустячных забав до кровавых и смертельных боев, – вместе с собственно игрою объединяются в изначальном представлении о том, как, подчиняясь правилам, обоюдно попытаться удачи. При таком взгляде в использовании слова *игра* применительно к битве едва ли была заложена сознательная метафора. Игра – это битва, битва – это игра» (Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 74.).



тать игровым выигрышем, разве всегда есть согласованные правила? Однако важное основание для этого сближения войны и игры все-таки имеется. Играть – значит отложить в сторону все постороннее и выбрать данное взаимодействие как единственное в своем роде целое, в котором необходимо проявить всего себя, использовать все возможности, чтобы добиться цели, взять на вооружение все обстоятельства как своего рода «правила» игры. И это значит, что начало игры заключено не в размеченном и отделенном пространстве и времени, а в возможности заново «родиться» для этого действия, отбросив все представления о большом мире с его множеством дел, неопределенно большой продолжительностью жизни, серьезными целями, ведущими к будущему и т. п. В этом качестве именно игра позволяет обрести лицо, ввести в порядок сущего собственное присутствие как уникальное целое. Несомненно, что современное увлечение спортивными и компьютерными играми напрямую связано с тем, насколько в нашем бесконечно унифицированном и регламентированном мире трудно обрести достоверность собственного присутствия, ощутить возможность быть собой, соотнося свой выбор одновременно и с желанием и навыком действия.

Отмеченное место и время могут выступать маркером игры; еще важнее этого внешнего выделения – собранность и замкнутость на себе игрового действия; однако игровое действие не обязательно должно замыкаться с помощью оговоренных правил, потому что достаточно сосредоточиться на переворачивании коробка спичек, ложки или пищи в обеденном блюде, чтобы тем самым пробудить дух игры. Важно само переворачивание, позволяющее видеть свое отражение в отклонениях от прямого действия. Не потому ли мы го-

ворим об *игре* света или ветра, как только возникают эффекты отражения, своего рода складки, позволяющие стихии вернуться к себе, очертить границы собственного произвола? В таком случае понятно, почему для ребенка средоточием игры является игрушка, а для взрослого – противоборство с соперником<sup>5</sup>.

Игра не замыкается в границах, но и не отрицает их, поскольку сама непрерывно создает, прочерчивает границы там, где до сих пор их не было. Я играю не потому, что у меня есть место и время, а потому что место и время появляется там, где удастся разыграть некую партию, то есть отделить, присвоить себе пространство жизни, обратить его на себя. Может быть, ошибочно думать, что в этой игре мы обретаем собственное место присутствия, индивидуальное лицо, тем более, если случается оказаться в чужой игре. И все-таки установление границы в игре позволяет выделить особое место в мире, отличное от его постоянного и

<sup>5</sup> «Детская игрушка не отсылает к чему-то вне ее, к какой-либо цели, которой бы она служила. Когда ребенок скатывает мякиш хлеба, придавая ему разные фигуры, он видит в нем лишь отражение своих собственных действий, которые ему удастся вложить в мир, чтобы подстроить его под себя, размять его материю таким образом, чтобы отпечатать в ней свое присутствие. В этот момент вещь появляется как своего рода “зеркало”, вынесенная вовне плоть растущего тела, собирающего себя из усилий, образов, предметов, материалов, из возможностей пространства или коммуникации. <...> Если мы знаем о мире только то, что сами вкладываем в него, то, несомненно, именно игра отмечает собой границу, на которой впервые происходит это самое вложение себя в мир, поверхность считывания отражений, сквозь которую только и может впервые открыться нечто действительно иное» (Шевцов К. П. § 1. Возможен ли философский анализ компьютерных игр? // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 23–24.).



принудительного для нас присутствия, придать границы этому миру и тем самым оказаться пространством (или же стать со-причастным тому пространству), в котором этот мир сбывается. Именно потому, что в игре мир показывает себя в преломлении, в отражении нашего присутствия, он как раз и обретает границы. То, что пространство рождается в игре отражений, показывает Кант на примере отличия правого и левого, а то, что форма отражения усваивается именно в игре, показывают игры животных, которые потому и не кусают друг друга до крови, что видят в другом свое собственное отражение, свою возможность действия и реакции.

Обозначения игры во многих языках происходят от слов, обозначающих быстрое движение, ребячливость. Отталкиваясь не только от этимологии, но и от использования метафоры «игры», Ханс-Георг Гадамер попытался более определенно связать интуицию игры с образом чистого движения, представленного движением туда и обратно<sup>6</sup>. Очевидно, что такое движение может быть совсем не игровым, например маниакальным хождением в клетке. Но оно может означать не бессильное отчаяние, не убийство времени и стирание памяти о себе; повторение движения может быть

<sup>6</sup> «При наблюдении за употреблением слова “игра”, при котором предпочтительно выделяются так называемые переносные значения, выясняется, что мы говорим об игре света, волн, деталей шарикоподшипника, говорим “сила играет”, “движется играючи”, говорим об играх животных и даже об игре слов. Во всех этих случаях подразумевается движение туда и обратно, не связанное с определенной целью, которой оно заканчивалось бы. <...> Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 136.).

подготовкой, вынашиванием, выращиванием силы, способной совершить прорыв по ту сторону себя. Если в нем случается отражение одного в другом, то происходит суммирование движений, которое придает замкнутой сфере игры силу магического круга, санкцию на присутствие в мире, удовольствие от этого присутствия. С какой бы смысловой основой не связывали наименование игры, повторим еще раз, что смысл игры – удовольствие от своего исполнения в игре<sup>7</sup>, от пространства, которое она освобождает для нас в мире, от границ, в которых открывается его фактура. И каждый раз эта фактура дает иное отражение и иное пространство для действия, оставляя перед непроговариваемой сутью игры, в которую мы вовлечены, потому что лишь в ней и открывается для нас мир.

Дана ли нам в мышлении *сама Игра* или всего лишь набор признаков, который мы соотносим с культурным разделением игрового и неигрового? В первом случае мы должны быть готовы к тому, что мысль об игре в какой-то момент сама станет игрой, во втором – достаточно, чтобы была признанная граница игры и не-игры, оставаясь на которой можно описать способы игровой деятельности. Второй подход можно назвать платоновским, потому что он допускает созерцание сущности, отличной от познающего, а потому – явленной в своих отражениях. Неизбежно возникает вопрос, какие из этих отражений признать более существен-

<sup>7</sup> «Игра – это импульсивное, спонтанно протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом. <...> Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть “счастье”, лишена всеобщего “футуризма”, это дарящее блаженство настоящее, непредумышленное свершение» (Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. С. 343.).



ными? А следом за ним – витгенштейновское сомнение, что наше определение игры способно дать перечисление признаков, охватывающее все игры и отделяющее их от не-игр. Напротив, первый подход можно назвать кантовским, поскольку он предполагает наличие в самой мысли формы необходимой для понимания игры, а значит, и включения самой мысли в игру, как это и происходит в случае рефлектирующих суждений. У Витгенштейна происходит показательный переход от платоновского определения к кантовскому, когда отказ от определения игры приводит к появлению концепта языковой игры в качестве условия всякой речи, в том числе и об игре. Собственно, оба подхода признают, что граница игры и не-игры проходит через опыт обращения с неопределенностью: у Канта это неопределенность категориального суждения, у Витгенштейна – неопределенность значения, у Платона – неопределенность дистанции образа и образца. Игра должна восполнить неопределенность, не устраняя при этом ее полностью. Она удерживает границы не по принципу сущее/сущее (через разделение одного сущего и другого) или субъект/сущее (разделение мышления и мира), а по принципу субъект=сущее: игра дает проявиться ровно тому в сущем, что отмечает собой мастерство играющего и, наоборот, мастерство отмечает собой лишь то, что появляется как момент игры.

Мыслить игру – значит удерживать границу не в максимальном различии одного и другого, а, наоборот, в установлении и снятии этого различия, сохраняющем лишь минимальный зазор отражения одного в другом: препятствия – в преодолении, недостачи, или пустоты, – в заполнении, потери – в возмещении и выигрыше. Таким образом, *суть игры*, насколько ее удастся помыслить, и *есть мно-*

*жество эффектов отражения*, которые позволяют устанавливать границы, чтобы рассеиваться по ту сторону этих границ, переживать свое присутствие как удовольствие быть больше себя и, наконец, присваивать игру как новую размерность своего существования.

Минимальный зазор, который мы находим в игре, это то «новое», которое открывается вдруг в уже известном, не разрывая его и не отчуждая его в сферу неизвестного, а наделяя известное дополнительным объемом, возможностью новых действий и преобразований. Так, попадание в цель является условием успешной охоты, но, если выделить только сам компонент точности, соответствия определенных усилий нужному результату, это станет началом игры, позволяющей сравнивать меткость разных стрелков, сопоставлять навык охотника с хитростью и быстротой мишени и т. д. То, что мы называем познанием, позволяет связать новое явление с уже известными, тренировка встраивает новые способы действия в комплект ранее приобретенных и освоенных навыков, игра же соединяет исходно разнородное: новое явление с действием, направленным на его различение и удержание. В этом смысле она сопутствует любому занятию, но может быть выделена и в особое развлечение. Тогда мы говорим, что налицо *структурные признаки*, или *элементы*, игры.

Несомненно, удовольствие от игры можно понимать как *выигрыш*, который тем самым становится важнейшим игровым компонентом. Впрочем, удовольствие от игры не зависит полностью от того, остались мы в выигрыше или проиграли. Более того, если выигрыш понимать лишь как прибыль в удовольствии, то будет сложно отличить игру от многих других практик, связанных с вознаграждением и прибылью. Поэтому выигрышем явля-



ется лишь то, что могло обернуться проигрышем, а значит, речь идет о приобретении, которое восполняет исходную *потерю*, а еще точнее – признание потери или согласие на потерю, которая именно поэтому не может быть возвращена, но только восполнена. Ребенок отбрасывает игрушку и притягивает ее заново не потому, что хочет вернуть ту же самую игрушку, а потому что ее тождество восполняет неизбежность расставания с близостью вещей, гораздо более важной, чем их простая тождественность.

Размышляя об играх у животных, Мэри Миджли заметила, что игра позволяет погасить конфликт, сводя его к некоей форме ритуала или правилам игры<sup>8</sup>. Если это и так, то очевидно, что дело в выигрыше, который получает каждая из сторон в обмен на отказ от части своих притязаний. В структуре игры потеря заранее измеряется выигрышем. Таким образом, она учит восполнению как способу расширения возможностей действия. Именно в возможности состоит значимость действия, и если действие обрывается на самом себе, то оно теряет для нас значение, но благодаря игре мы узнаем, что любое действие обладает не только явными, но и скрытыми, отсроченными возможностями восполнения. Фрейдовский внук выбрасывает игрушки из манежа, пока не находит возможность соединить выбрасывание катушки ниток с ее возвращением<sup>9</sup>. Более того, он обнаруживает, что исчезновение и появление вещи может происходить по команде, потому что произнесенный звук – это ставка в игре, потерянная часть себя, которая позволяет получить в качестве выигрыша не больше и не

меньше, как возможность возвращения утраченного.

Поскольку действие соотносит себя с проигрышем и выигрышем, оно совершается в расчете на ответ, в котором и заключается его необходимость. Такое действие в игре называется *ходом*, и даже если отдельный ход не обязательно приближает к выигрышу или удаляет от него, его значение состоит в поддержании непрерывности игры, в осуществлении ее как целого. Мы не можем сказать «это – просто работа» или «это – просто отдых» в том же смысле, в каком мы говорим «это – просто игра». Работа и отдых включены в порядок внешней необходимости и обстоятельств, тогда как игра обладает автономным строем, как будто она разворачивается сама из себя, по внутренней логике своего действия. Но это не логика предмета, а связка ходов в порядке действия и ответа. Едва ли мы хотим, чтобы значимым был каждый шаг в жизни, потому что слишком многое будет иметь для нас не лучшие последствия. Есть правильные поступки и ошибочные, но есть множество тех, которые просто позволяют проводить время жизни без невыносимого груза ответственности. Ходы в игре не являются истинными или ложными, но все они значимы для игры, потому что каждый может оказаться удачным или провальным в отношении главной цели – выигрыша. Хотя игра не выделяется как особая область значимостей, она обучает самому разделению значимого и пустого, решающего или безразличного для игры.

Связка действия и ответа возвращает нас к исходному пониманию игры как отражению в другом. Чтобы распознать свое отражение, нужно научиться видеть, как любое действие изменяет структуру зрительного поля и, далее, как изменение образа вплетается в

<sup>8</sup> Миджли М. Игра в игру // Философская антропология. 2017. Т. 3. № 2. С. 37.

<sup>9</sup> Фрейд З. «Я» и «Оно». Труды разных лет. Книга 1. Тбилиси: Мерани, 1991. С. 146.



структуру нового действия. Здесь мы узнаем, что определение одного непосредственно ведет к определению другого, и учимся удерживать границу одного и другого как возможность свободного, непривязанного ни к одной из сторон продвижения. Вот почему можно назвать игрой платоновскую диалектику Одного и Иного, как и кантовскую игру способностей, которая ведет от формы вещи к форме удовольствия (вкусу) и к соединению того и другого в суждении о прекрасном<sup>10</sup>.

Смена ходов непрерывна, но сами ходы не теряют от этого собственной определенности, потому что граница, вдоль которой разворачивается игра, имеет всегда дополнительную маркировку, составляющую еще один важный компонент игры. Его можно назвать *препятствием*, хотя это наименование не очень точно, потому что в этой роли может выступать как внешняя преграда: край манежа, сетка, размеры кольца, действие соперника, – так и просто ненадежность случая, непредсказуемость отскока и пр. Препятствие задает определенную цель игры, как если бы речь шла об обретении нового тела и образа, нового существования по ту сторону отмеченной препятствием границы. Обратной стороной препятствия являются средства его преодоления, волшебные *помощники* игры, в роли которых

могут выступать те же самые вещи, которые служат препятствием (край манежа, который не только скрывает, но и являет; игрушка, которая сопротивляется и одновременно провоцирует игровое действие), а также специальные игровые снаряды, фигуры, фишки, кости, карты и пр. От того, что выбрано препятствием и помощником в игре, зависит не только цель, но в основе своей и правила игры, техники и стратегии игроков, способы понимания игры и, наконец, разнообразные интерпретации того, чем занимаются игроки, пока они просто играют.

Поскольку игра отменяет привычный порядок целей и мотивов действия, переход к ней выглядит как настоящий *парадокс*. Кто-то подает знак, что пришло время игры, что отныне все знаки и вещи являются не тем, чем они есть, а лишь элементами игры. Суждение «Это – игра», считает Грегори Бейтсон, используется как прямое утверждение, хотя при этом вводит порядок, внутри которого все утверждения приходится понимать как не прямые; в итоге, оно само перечеркивается тем отношением к истине, которое им утверждается<sup>11</sup>. На парадоксальность актерской игры в свое время указал Дидро, полагавший, что актер тем лучше изображает страсть, чем меньше испытывает ее, поскольку воспроизведение знаков чувств легче дается наблюдательности и рассудку, чем повышенной чувствительности, мало контролируемой и предсказуемой. Игра словно переворачивает то, что делает своим предметом, вовсе не отрицая серьезность формы, но изменяя установившуюся связь формы и содержания. Поэтому парадоксальность ее делает лишь оценка по мерке серьез-

<sup>10</sup> Возможно, отражение одного в другом является для нас той простейшей структурой, которая позволяет пережить свое присутствие в теле и присвоить его в аффекте удовольствия. Если оттолкнуться от типологии игр, предложенной Кайуа, то можно сказать, что это присвоение тела происходит как переживание целого в едином аффекте (игры головокругения), как возможность придать этому целому общую форму (миметические игры), выстроить его поведения в связке действий и воспринимаемых изменений (агональные игры), наконец, встроить эти действия в порядок судьбы, независимых от нас событий (азартные игры).

<sup>11</sup> Бейтсон Г. Экология разума: Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. М.: Смысл, 2000. С. 201.





езного мира, претендующего на исключительное право наделять вещи ценностью и смыслом.

Высказывание «это – игра» не обязательно понимать как прямое утверждение, оно может быть указанием на перемену регистра значимости, сигналом, что из возможных способов понимания выбирается тот, который ведет к истолкованию действий в качестве игровых. Уже для Декарта примером непрямого сознания была рефлексия, а Кант выделил тип рефлектирующих суждений, особенностью которых является не прямое утверждение о предмете, а оценка целесообразности его формы, точнее: того соотношения частей, которое позволяет состояться удовольствию от игры рассудка и воображения, строгости категориальной схемы и свободной избирательности суждения<sup>12</sup>. Рефлексивные суждения, или суждения вкуса, столь же характерны для игры, как и для искусства. Мы не только играем, но и запоминаем свои удачные ходы и разыгранные комбинации, находя в них настоящий эстетизм, а вместе с тем и признание своей значимости для мира, санкционированности в нем. При всей свободе суждений вкуса они опира-

<sup>12</sup> «Воспринимая произведение изящного искусства, следует сознавать, что это – искусство, а не природа; однако целесообразность его формы все-таки должна представляться столь свободной от всякого принуждения произвольных правил, будто оно есть продукт природы. На этом чувстве свободы в игре наших познавательных способностей, которая должна быть вместе с тем целесообразной, зиждется то удовольствие, которое только и может быть всеобщее сообщаемо, не основываясь на понятиях. Природа прекрасна, когда она похожа на искусство, а искусство может быть лишь тогда названо прекрасным, когда мы сознаем, что это искусство, но вместе с тем оно выглядит как природа» (Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения. В 8-ми тт. Т. 5. М.: Чоро, 1994. С. 147.).

ются на довольно строгие основания, поскольку отсылают к писанным или неписанным правилам игры, игрокам хорошо известным. Если мы и должны говорить о парадоксе игры, то лишь в духе парадоксальной позиции Хейзинги: игры отделены от серьезной жизни, но они учат нас соблюдению правил, и эта наука лежит в основе всех формальных (в том числе и логических) образований этой самой серьезной жизни.

Мы можем не понимать природу игры, но достаточно хорошо понимаем, в какую игру играем в данный момент, потому что игра устроена, как борьба за выигрыш, в котором как раз и отражаются все сделанные нами ходы и предпринятые усилия. Правила конкретных игр проясняются благодаря схватыванию этого базового отношения, которое понималось Гадамером как изначальная стихия самопоказа или саморепрезентации игры<sup>13</sup>. Появление зрительской аудитории у игр – это всего лишь оформление инстанции взгляда, которая принадлежит игровому действию как таковому: в нем игрок выступает одновременно как актер и зритель, носитель игровой рефлексии, критической оценки собственного мастерства, условий и правил игры, действий соперников и партнеров. Принято считать, что игры обучают не просто тем или иным действиям, но и самой

<sup>13</sup> «Игра отличается тем, что это саморепрезентация. Хотя она, как мы видели, и основана на поведении, связанном с иллюзорной игровой целью, но смысл такого поведения в действительности не состоит в достижении данной цели; скорее самоотдача выполнению игрового задания на деле представляет собой саморазыгрывание. Саморепрезентация игры действует таким образом, что играющий одновременно приходит к собственной саморепрезентации, репрезентируя в то же время игру» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 140.).



способности действия<sup>14</sup>, что означает, если следовать в этом Канту, что они вырабатывают (или выявляют) определенную форму синтеза, базовую модель действия. В игре мы приобретаем не только навык или ловкость, но и необходимое сочетание веры в себя, умения под давлением увидеть общую расстановку, взвесить шансы, принять решение и исполнить. Это – своего рода практический синтез «Я могу», определяющий возможность суждений в конкретных ситуациях и потому отличный от чисто формального единства апперцепции «Я мыслю».

Предметом суждений, мотивированных игрой, является, конечно, сама игра, но также и поведение игрока, полученные или потерянные им очки, приобретенный статус, игровая квалификация, которая уже не привязана к конкретному розыгрышу, поскольку сохраняет свое значение в промежутке между играми, в том числе как возможность и привилегия вступить в новые игры, выбирать себе соперников и партнеров. Таким образом, игра дает основание не только для суждения, но и для рассказа о себе, и, более того, она начинает включать в себя определенные повествования, которые либо рассказываются, либо предполагаются известными в качестве некоей предыстории или своеобразного введения в игру. Саморепрезентация игры и есть исходно языковая игра, поскольку и язык всегда и прежде всего говорит о себе, обращаясь к слушателю с императивом «слушай меня!». Игра, даже бессловесная, раз-

<sup>14</sup> «Вообще, игра предстает как воспитание тела, характера и ума, без заранее предопределенной цели. С такой точки зрения чем более игра удалена от реальности, тем больше ее воспитательная ценность. Ибо она не дает готовых рецептов – она развивает способности» (Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 178.).

ворачивает себя наподобие некоей истории, которая стремится найти для себя свое слово, стать рассказом о себе.

Фольклорист Алан Дандес обратил внимание на структурный изоморфизм традиционной игры и волшебной сказки. Следуя анализу В. Я. Проппа, он показал, что игра, как и сказка, начинается с некоей потери или недостатка, сталкивает игрока с препятствием и требует обращения к помощнику (или волшебному средству), благодаря которому удастся восполнить недостачу, то есть привести к выигрышу<sup>15</sup>. Существенное различие игры и сказки состоит в том, что в последней все события происходят в речи и поэтому действия как героя, так и его антагониста могут быть даны лишь в последовательности пересказа, тогда как игра разворачивается в порядке действий, которые вполне могут составлять две или больше пересекающихся последовательностей. При всей значимости этих отличий они не могут исключать общности основы, из которой возникают игры и сказки, отношение которых можно сопоставить с отношением ритуала и мифа<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М.: Вост. лит., 2003. С. 31.

<sup>16</sup> «В основе морфологической близости между игрой и сказкой лежит важнейший принцип, который можно приложить и к другим формам фольклора. В основном эти различные формы происходят из-за различия между словами и действиями, т. е. это вербальный и невербальный фольклор. Различие зачастую создается за счет соотношения с мифом или ритуалом. <...> И миф и ритуал сакрализованы; и сказка и игра профанны. (Происходят ли все игры из ритуала, не более и не менее вероятно, чем происхождение или даже регрессивное происхождение сказки из мифа)» (Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М.: Вост. лит., 2003. С. 37.). О том, что игры восходят к ритуалу или даже являются его изначальной формой, см.: Хей-



Сказка повествует о событиях, игра предлагает создать событие, совершить действие, которое потребует выбора и приведет к определенному результату. Выигрыш в игре состоит в освобождении реальности, очищении ее от многосложных делений и неявных препятствий, отсрочек и неоднозначных эффектов, составляющих повседневность. Рассказ начинается с прошлого, значимость которого состоит в том, что, завершая одно событие другим, оно подводит к устроению настоящего момента, когда мир, наконец, завершается как целое с его различными регионами, их обитателями и героями, соединяющими части мира своими путешествиями и подвигами. В игре, наоборот, целое предьявлено в отношении действия и результата, и поэтому оно создается не как мир, а как наполненность каждого момента, который заслуживает того, чтобы стать моментом решения и выбора, вступления в мир и заявления о себе. И все же, чем больше мы подчеркиваем различие игры и сказки, ритуала и мифа, тем очевиднее становится их зависимость друг от друга – в необходимости рассказывать историю мира, в котором игра даже самым случайным жестом воспроизводит серьезность изначального (ритуального) действия.

Сегодня компьютерные игры создают свою мифологию событий, свой мир, который почти не нуждается в связке с фактически существующим. Заменяв сначала бога, машина все больше заменяет непосредственность социальной включенности и претендует на то, чтобы создать симулятор телесного присутствия. Таким образом, история становится уже не предысторией, а частью самой игры и даже предметом игры, поскольку появляется воз-

зинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 83.

можность переписывать ее в зависимости от результатов игры. Даже при том, что современные игры пытаются реагировать на актуальные события и проблемы, воздействовать на осмысление информационной повестки<sup>17</sup>, мы вынуждены признать, что мир все больше уходит из собственной истории в пространство игры, а вместе с ним в пространство компьютерных игр перемещается и сама возможность игры как эффективного действия со всем его магизмом и мифологией.

Многообразие игр ставит вопрос об их *классификации*, при этом наиболее простым и понятным выглядит разделение типов игр по целям, которые они преследуют. В этом случае мы всматриваемся не столько в природу игр, сколько в способ социальной легитимации игр, оценки удовольствия от игр через соотнесение с общественной полезностью игрового действия. Простая и ясная классификация Кайуа, возможно, воспроизводит опыт игрового освоения тела (см. выше), но ее основной целью является разведение фундаментальных (с точ-

<sup>17</sup> См. об инфоиграх раздел «Newsgames: или игры, или новости», написанный А. Муждабой для монографии «Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр». Ожидания, связанные с newsgames, пока выглядят неоправданными. Автор резюмирует свой текст следующим замечанием: «Каждая newsgame – пауза в потоке новостей, констатация того, что события перестали происходить, свелись к процедуре... <...> Можно было бы представить человечество, сменяющее закончившиеся ленты новостей на бесконечное “проигрывание” истории, но, по-видимому, предсказания этого рода сингулярности оказались преждевременными. Во всяком случае, до тех пор остается выбирать: или игры, или новости» (Муждаба А. Д. § 18. Newsgames: или игры, или новости // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 328.).



ки зрения французского социолога) стратегий социального действия: экстатической религиозности ритуала и рационального расчета шансов в конкурентной борьбе. Но если мы возьмем эту классификацию за основу при рассмотрении такой простой игры, как развлечение фрейдовского внука с катушкой ниток, то едва ли сможем решить, к какой из категорий отнести эту игру. Допустим, мы скажем, что маленький Эрнст воспроизводит уход матери и даже переживает в связи с этим некую панику и головокружение, избавлением от которых становится возвращение катушки. Если это и так, то очевидно, что стержнем игры является все-таки не подражание и паника, а освоение границы ухода и возвращения. Едва ли подражание предполагает идентификацию с матерью, а воспроизведение ситуации ее ухода ограничивается настолько частичным совпадением, что оставляет как раз возможность вмешательства и изменения ситуации. В этом случае игра подобна магии, но в отличие от магии она не связана обещанием реального результата, а захватывает сама по себе, поскольку открывает возможность опознавания и преодоления границы исчезновения-появления. Можно сказать, что магизм игры состоит здесь в изобретении самой игры, в реальном открытии неких правил, то есть ограничений, которые не только запрещают обладание чем-то, но и открывают путь к обретению того, чего иначе бы не существовало.

Если взять еще более простой пример, то можно спросить, чему подражает ребенок, скатывающий фигурки из мякиша хлеба? Какой паники он подвергает себя? Какого случая или соперничества ожидает? Он просто находит в своем предмете сопротивление, препятствие и одновременно возможность действия, которое оформляет себя в непосредственном

результате. Возможно, как и игра Эрнста, это занятие представляет собой зародыш игр на подражание и головокружение, но и в нем действительный интерес исчерпывается обнаруженным мотивом препятствия/преодоления, который предоставляет способ отражения каждого действия в событиях и формах вещей и тем самым исполнение самой возможности присутствия в мире.

Поскольку простые игры, о которых идет речь, выпадают из классификации Кайуа, стоит по крайней мере разделить игры в соответствии с уровнем их сложности и разработанности. В этом отношении мы можем опереться на данные языка, который, очевидно, допускает, во-первых, неопределенно-личное высказывание по форме «нечто играет», во-вторых, инструментальное утверждение о возможности «играть чем-то», в-третьих, говорит о возможности «играть кого-то/что-то» и, наконец, дает наиболее привычную и понятную для обсуждения игр форму «играть во что-то». В таком случае наша классификация сводится к следующим разделам:

1. Действие, в котором обнаруживает себя структурная возможность игры, прежде всего, пульсация отражений, рефлексов или саморепрезентаций, по определению Гадамера. Так, мы говорим о том, что ветер играет занавесками, играют лучи утреннего солнца, волны играют судном.

2. Играть-чем – значит обнаруживать возможность игры в простом манипулировании собственным телом, вещами, словами, чужими ожиданиями. Эрнст играет катушкой ниток, не зная, во что он играет (в отличие от Фрейда и рати толкователей), но ему благодаря этой простой находке удается включиться в игру, освоить границу присутствия и отсут-



ствия, отражения и продолжения одного в другом.

3. Играть-кого/что – значит использовать пространство игры как возможность преобразования, присвоения новых качеств, статусов, опций. В этой игре еще нет правил, но уже есть набор инструкций, модель для подражания, образец воздействия на предметы и других людей. По классификации Кайуа, мы имеем дело с имитацией, и хотя в современных обществах роль подобных игр не столь велика, как в архаических, они до сих пор служат основой социализации, выбора личной стратегии, идентичности, социальной маски.

4. Играть-во-что – значит разделять сферу игры и серьезного мира, принимать или разрабатывать правила как соглашения, координирующие действия с заявленной целью игры, избранными препятствиями и ограничениями, действиями других игроков, условиями выигрыша и проигрыша.

Помимо четырех типов игр Кайуа выделил два полюса, к которым могут тяготеть игры каждого из типов, *paidia* и *ludus*. В первом случае господствует импровизация и веселье, тогда как во втором предпочтение отдается строгой дисциплине и соблюдению правил<sup>18</sup>. По-видимому, игры из нашей классификации можно рассмотреть как постепенный переход от чистого удовольствия *paidia*, доставляемого игрой созерцания и обращением с подручными вещами и собственным телом, к удовольствию от создания и следования правилам, *ludus*'у, устанавливающему необходимую меру потери и, соответственно, ценность ее восполнения посредством прохождения игры и получения выигрыша. Движение от *paidia* к *ludus*'у и обратно позволяет видеть в игре не

<sup>18</sup> Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 64–67.

только границу и складку поверхности, но и движение от поверхности в глубину. Не случайно Ойген Финк причислял игру к основным феноменам человеческого бытия наряду со смертью, любовью, борьбой и трудом. Каждый из этих феноменов представляет способ самотнесения человека, но игра «отражает в себе их все, в том числе и саму себя»<sup>19</sup>. Мы можем играть в смерть, в похороны, в любовь, борьбу, труд, и современные компьютерные технологии дают для этого почти неограниченные возможности, но вместе с тем они открывают и совершенно новые возможности для игры в игру, для превращения самого удовольствия от игры в предмет манипуляции и игры.

В тексте Маргариты Скоморох «Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх» для монографии «Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр» показано, как современная игровая индустрия, желая угодить потребителю, снижает уровень сложности игр и тем самым сводит их прохождение к удовольствию близкому *paidia*, при этом возникает и прямо обратная тенденция к созданию почти непроходимых, непредсказуемых и как бы несправедливо сложных игр, которые доводят удовольствие от *ludus*'а до настоящего игрового мазохизма. В этом случае удовольствие от игры само становится предметом игры, разыгрываемой игроком и инстанцией «абсолютно злого разработчика, разрушающего договорные отношения с геймером не в угоду его мазохистским желанием, а ради разрушения как такового»<sup>20</sup>. Частный пример «мазокора» поз-

<sup>19</sup> Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. С. 386.

<sup>20</sup> Скоморох М. М. § 21. Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследова-



воляет увидеть, насколько в принципе изменилась природа игры в современном мире, в котором прежнее удовольствие от своего присутствия в теле и социуме стало предметом контроля и исчисления, предметом желания и манипуляции другого (разработчика, производителя, маркетолога и пр.). Мир, в котором господствует совершенно новый, цифровой, медиум, может присутствовать отныне не иначе, как цифровой мир, и именно компьютерные

игры являются способом осваивать этот новый мир, приспосабливаться к его требованиям, настраивать соответствующим образом свою чувственность и желание<sup>21</sup>. Благодаря этому граница игры и не-игры устанавливается и одновременно передвигается, заставляя нас включаться в игру как реальность нового мира, цель которого состоит в подчинении нашего желания, в присвоении удовольствия правилам своей игры.

---

ния компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 391.

---

<sup>21</sup> На эту тему см. статью Александра Ленкевича «На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх» в этом номере. – *прим. ред.*

