



ИГРА

- Склонность и способность человека облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни выступает подтверждением объективной ценности изначально присущих ему творческих устремлений -- важнейшего его достояния.



- Ощущение и ситуация игры, давая, как убеждает нас непосредственный опыт, максимально возможную свободу ее участникам, реализуются в рамках *контекста*, который сводится к появлению тех или иных жестко очерченных правил -- *правил игры*. Нет контекста -- нет правил. Смысл и значение игры целиком определяются отношением непосредственного, феноменального *текста* игры -- к так или иначе опосредованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, *контексту* человеческого существования. Это предельно ясно в случае произведения искусства -- образчика такой *игры*, контекстом которой является вся вселенная.



Йохан Хейзинг. Человек играющий

- У Хейзинги *игра* -- всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Она распространяется буквально на все, в том числе и на речь: "Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов"



- . *Игра* -- это не манера жить, но структурная основа человеческих действий. "Нравственность" здесь не при чем. Нравственный, так же как и безнравственный, поступок совершается по тем или иным правилам той или иной игры. Более того. В сущности, игра несовместима с насилием. Похоже, что именно нравственные поступки как раз и свидетельствуют о должном соблюдении "правил игры". Ведь нравственность есть не что иное, как укорененная в прошлом традиция. А что такое безнравственность? Это намеренно избранное положение "вне игры", то есть нечто абсурдное по определению. *Серьезное* вовсе не антоним *игры*. "если хочешь быть серьезным, играй" (Аристотель); ее противоположность -- *бескультурие* и *варварство*.



- Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Животные играют -- точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне приметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: все это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячьи игры и шалости -- лишь один из самых простых видов тех игр, которые бытуют среди животных. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.



- одно очень важное замечание. Уже в своих наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. И как таковая игра переходит границы чисто биологической или, по крайней мере, чисто физической деятельности. Игра -- это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом -- было бы слишком, назвать же его инстинктом -- было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самое сущность игры.





остаётся правомочным вопрос:

"Хорошо, но в чем же, собственно, сама суть игры? Почему ребенок визжит от восторга? Почему игрок забывает себя от страсти? Почему спортивные состязания приводят в неистовство многотысячные толпы народа?" Накал игры не объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство.



- *aardigheid* [шуточность, забавность] игры, сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации. Само слово *aardigheid* здесь многозначно. Своим происхождением от *aard* [природа, род, вид, характер] оно как бы признает, что далее упрощать уже нечего.



В игре мы имеем дело с тотчас же узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей *тотальностью*, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени.



- Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Разве что -- вынужденным воспроизведением игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса.

- Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра -- то, без чего он мог бы и обойтись. Игра -- по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в "свободное время". Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными.

- первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй ее признак.
- Игра не есть "обыденная" или "настоящая" жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением.
- Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление *игра -- серьезность* всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью и серьезность -- игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади.
- Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак -- замкнутость, отграниченность. Она "разыгрывается" в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.



- новый и позитивный признак игры. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она "разыгрывается". Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас -- как детские игры, партия в триктрак, бег наперегонки; либо после длительного перерыва. Эта повторяемость -- одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрена, чередования как нечто само собой разумеющееся.



- Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому, как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично, от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие -- все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия.



- Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же - новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра склонна быть красивой. Этот эстетический фактор, быть может, есть не что иное, как навязчивое стремление к созданию упорядоченной формы, которое пронизывает игру во всех ее проявлениях.



- Термины, возможные для обозначения элементов игры, большей частью лежат в сфере эстетики. С их помощью мы пытаемся выразить и эффекты прекрасного. Это напряжение, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка и, наконец, разрешение. Игра связывает и освобождает. Она приковывает к себе. Она пленяет и зачаровывает. В ней есть те два благороднейших качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония.



- элемент напряжения занимает особенное и немаловажное место. Напряжение -- свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. В нем сказывается и стремление к расслаблению. Что-то "удается" при определенном усилии. Присутствие этого элемента уже заметно в хватательных движениях у грудного младенца, у котенка, который возится с катушкой ниток. Элемент напряжения преобладает в одиночных играх на ловкость или сообразительность, таких, как головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени, и возрастает в своем значении по мере того, как игра в большей или меньшей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях напряжение доходит до крайней степени. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного. Присущие игре свойства порядка и напряжения подводят нас к рассмотрению игровых правил.



- В каждой игре -- свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению.

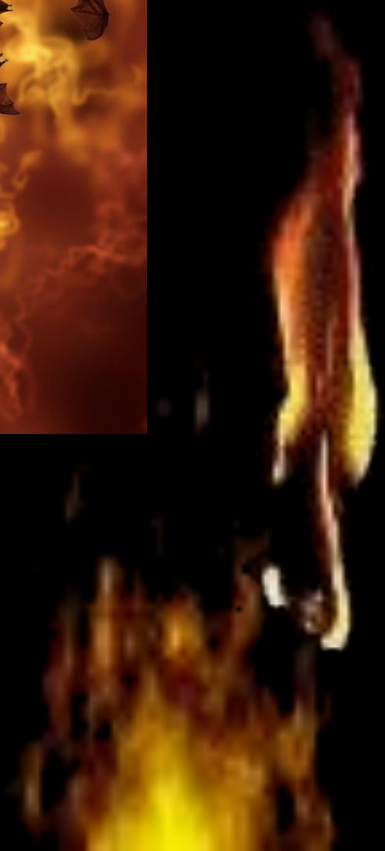


- Особливость и обособленность игры обретают наиболее яркую форму в таинственности, которой она столь охотно себя окружает. Уже маленькие дети увеличивают заманчивость своей игры, делая из нее "секрет". Ибо она для нас, а не для других.

- Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. "Необычность" игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску "играет" иное существо. Но он и "есть" это иное существо! Детский страх, необузданное веселье, священный обряд и мистическое воображение в безраздельном смешении сопутствуют всему тому, что есть маска и переодевание.



Инобытие игры



- Суммируя, мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как "ненастоящая", не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркнуть свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом.



- Игровая функция, в ее высших формах, может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра -- это борьба за *что-то* или показ этого *что-то*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра "показывает" борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других.



- Мы привыкли рассматривать противоположность *игра -- серьезность* как нечто вполне окончательное.

Поразмыслим над следующей восходящей последовательностью. Ребенок играет в полном самозабвении, -- можно с полным правом сказать: в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что он играет. Спортсмен играет с безмерной серьезностью и с отчаянной отвагой. Он играет, и он знает, что он играет. Актер целиком уходит в игру. Тем не менее он играет, и сознает, что играет. Скрипач переживает священный восторг, он переносится в мир вне и выше обычного мира, но то, что он делает, остается игрою. Игровой характер может быть присущ самым возвышенным действиям. Можно ли провести эту линию вплоть до культовых действий и утверждать, что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, продолжает оставаться в рамках игры?

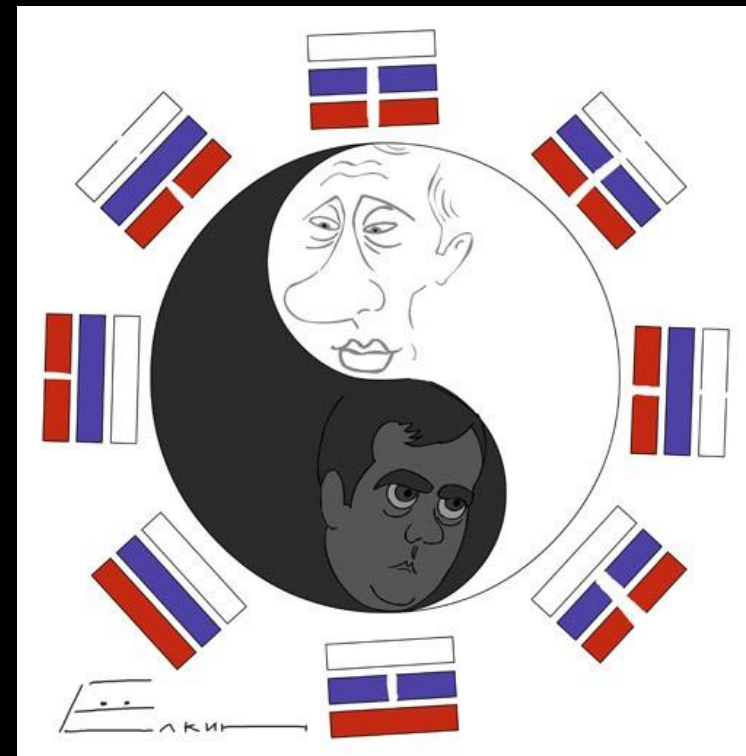


Ритуал? Магия?





Политические игры



КАРЬЕРА ГОСУДАРСТВЕННОГО ЧИНОВНИКА (краткий курс)



Создай свою котоматрицу на kotomatix.ru

Ролевые игры







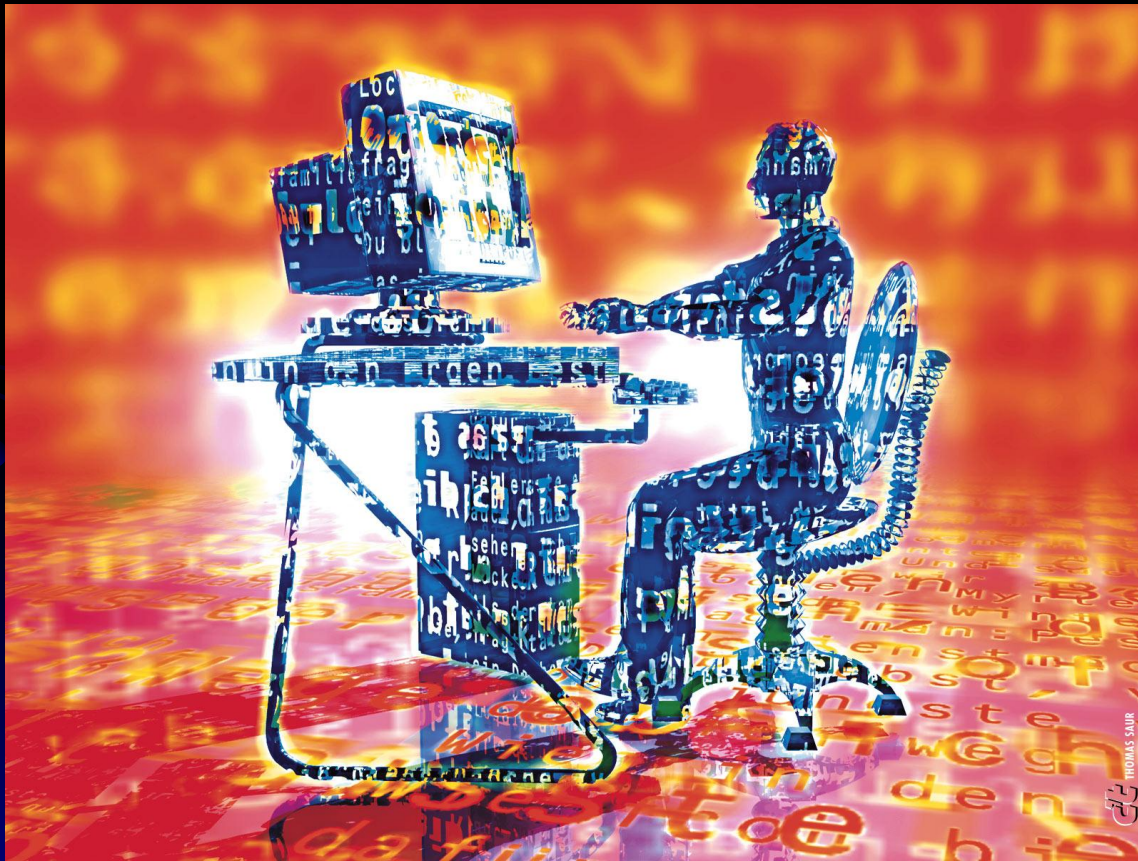


КОСПЛЭЙ

abbottwang



Компьютерная игра



У ЭТОГО
ТАРАКАНА
ЛЮДИ
В ГОЛОВЕ

