

Кириллова Дарья Сергеевна

аспирант, ведущий социолог
Дальневосточного федерального университета**ИСКУССТВО ИГРЫ**

Kirillova Daria Sergeyevna

PhD student, Leading Sociologist,
Far Eastern Federal University**THE ART OF GAME****Аннотация:**

В статье проанализирован феномен игры, вызывающий эстетические переживания и представленный в театральном и литературном творчестве. Рассматриваются шахматы как специфическая разновидность игровой деятельности, где игрок приобретает статус профессионала. Предпринята попытка выявления специфических свойств у подобных игр, что отразилось в поиске критериев игровой деятельности, на основании которых можно причислить некоторые игры к произведениям искусства и выявить их отличие от обычной игровой практики.

Ключевые слова:

игра, игровая деятельность, феномен игры, искусство, эстетика игры, шахматы, профессионализм игрока, театр, литература, компьютерные игры.

Summary:

The article deals with the phenomenon of game evoking esthetic experiences and presented in theatrical and literary works. The author discusses the chess as a specific kind of game activity, where a player gets a status of professional. The paper attempts to identify specific features of such games, it led to the search for criteria of game activity, on the basis of which it is possible to rank some games as works of art and reveal their difference from usual game practice.

Keywords:

game, game activity, phenomenon of game, art, aesthetics of game, chess, professional player, theater, literature, computer games.

Игра старше культуры, так как понятие культуры, сколь неудовлетворительно бы его ни описывали, 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 [1, с. 1]. С этих слов исследователя феномена игры Й. Хёйзинги начинаем статью, посвященную искусству играть, искусству человеческой игры.

С того момента, как человек начал осознанно относиться к играм, можно говорить об искусстве играть. В статье предпринята попытка проанализировать игры, очень похожие на искусство, ответить на вопросы о том, какие свойства есть у подобных игр и за что их можно причислить к произведениям искусства, чем такие игры отличаются от обычных, каков статус игрока в них. Также мы обратимся к поиску точек соприкосновения игры и искусства на примере некоторых игр, тем самым внося вклад в представление об эстетическом аспекте феномена игры.

Для начала рассмотрим необходимые термины и представим наиболее подходящее для данной работы определение искусства. В самом общем смысле искусство – это вид творчества, способ самореализации человека посредством различных выразительных средств (звука, пластики тела, рисунка и т. д.).

Определение игре дать сложнее. Как писал О. Финк, «игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие... Игра якобы изначально не расположена к мышлению, она избегает понятия, теряет свою непринужденность, свою нерушимую импульсивность, свою радостную невинность, когда педант и буквоед хотят набросить на нее сеть понятий. Игра чужда понятию» [2, с. 382]. Однако все же остановимся на определении игры, которое дал Й. Хёйзинга: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная” жизнь» [3, с. 41].

Для того чтобы играть, например, в «точки» или морской бой, человеку не требуется особой подготовки, разве что изучить правила и подготовить нехитрый реквизит. Эти игры не несут в себе того, что можно назвать искусством. Но есть игры, которые требуют полной самоотдачи, серьезной предварительной подготовки, а процесс игры в них – целое искусство. Например, шахматы.

Шахматы испокон веков считались игрой интеллектуалов. Это древнейшая игра, которая появилась в Индии несколько тысячелетий назад. Правила игры в шахматы за время существования игры очень изменились, но ее суть и красота остались неизменны. Главная особенность шахмат – их любят или ненавидят. В отличие от других игр, в шахматах нет понятий «везение»

или «удача». Единственная удача для игрока – это недостаточно умный противник, недалеко-видность или ошибки соперника по отношению к своим ходам в партии. Также отличительной чертой игры является не результат партии, а красота процесса игры.

Что есть красота? И. Кант в «Критике способностей суждения» определил красоту как высшую целесообразность. Шахматная красота возникает там, где есть целесообразность ходов, связанная с перипетией и преодолевающая большую трудность. Перипетия – неожиданный для зрителя поворот шахматного счастья. Красива в шахматной борьбе целесообразность при преодолении трудностей с перипетией, то есть неожиданным выигрышем в результате внешне парадоксального, кажущегося для зрителя гибельным пожертвования [4].

Шахматы являются своеобразным искусством, которое проявляется не только в установившейся форме (шахматной партии, шахматного этюда), но и в динамичной форме шахматного произведения, творимого на глазах публики. Подлинность шахматного искусства состоит в том, что шахматные партии представляют собой произведения, созданные стройной логикой и творческой стороной мышления человека [5, с. 1].

Известно, театральная игра поистине искусство. Бертольд Брехт, немецкий драматург и теоретик искусства, в основе своей системы ставил принцип отстранения как способ уединения художественного акта и выделения самостоятельных истолкований. Автор разработал художественный метод, названный им «эффект отчуждения». В его основе лежит сознательное установление границ, направленное на выделение из потока повседневности «чистого» эстетического события, которым является любой спектакль. Брехт был убежден в том, что человек наделен «спонтанным интересом к самому искусству». Напряженный интерес к окружающему миру и к тому, как передал его художник, существует сам по себе, следовательно, нет необходимости вызывать его специально. Тем самым Брехт показал, что искусство театральной игры априори заложено в каждом, необходимо лишь вызвать соответствующий интерес к игре [6]. Однако так подать идею художника, как это делают профессионалы, обучившиеся этому искусству игры у более опытных наставников, может далеко не каждый, а значит, искусству этой игры необходимо обучаться.

Примеры игр, представляющих собой целое искусство, есть и в литературе. К примеру, утопия Г. Гессе «Игра в бисер». Результатом игры в бисер является не появление некоего уникального феномена или вещи, только перестановка и новое толкование старых комбинаций и мотивов ради достижения равновесия, совершенства и гармонии. Главная цель игры – достижение состояния высшего духовного катарсиса, неземной радости. Через лабиринты знаний и узкие улочки бесконечных архивов, произведений культуры, искусства и ценностей; через измененные состояния сознания, духовные практики древности, восточные учения и мифы; через повествования великих отшельников, музыку Баха, Бетховена и теорию относительности Эйнштейна истинные виртуозы игры в бисер проникают в недоступные постижению иными способами тайны бытия, испытывая от этого великое наслаждение, обретая внезапный покой и преображение очищенной души.

Роман Орсона Скотта Карда «Игра Эндера» также является примером (из литературы) игр, представляющих собой целое искусство. В боевой школе мальчик Эндер учится искусству военной игры, цель которой – освобождение Земли и уничтожение враждебной цивилизации. Несмотря на врожденный дар, Эндеру нелегко обучаться этому искусству, но он справляется с задачей: выигрывает решающую партию с помощью приобретенных стратегических навыков и верных решений поставленных перед ним игровых задач.

Примеров стратегических игр много и в современной компьютерной гейм-индустрии. Выделяют целый жанр игр-стратегий. Для победы в них необходимо выработать целую стратегию, чаще всего это военные операции. Первые два места в десятке лучших стратегий 2015 г. занимают игры StarCraft 2: Legacy of the Void и Heroes of the Storm. Но являются ли игры в киберпространстве искусством? Здесь мнения исследователей, самих игроков и разработчиков игр расходятся.

Согласно одной точке зрения, компьютерные игры следует рассматривать скорее не как игры, а как «новый вид искусства, где реципиент выступает не пассивным зрителем, а активным участником» [7]. В социальных сетях можно прочесть следующее мнение игроков: назвать искусством компьютерную игру пока нельзя, так как большинство современных игр во многом слишком проигрывают произведениям искусства. Часто неразработанный, примитивный сюжет вступает в противоречие со сложной графикой.

Но все-таки не стоит подобным образом судить обо всей игровой индустрии. К примеру, игры российской студии – разработчика компьютерных игр Ice-Pick Lodge. Она считается одной из самых оригинальных компаний в российской игровой индустрии. По мнению основателя и нынешнего руководителя студии Н. Дыбовского, игра должна стать неким испытанием, пройдя которое человек станет уже другим. Это называется глубокой игрой. Игрок должен быть максимально вовлечен в игровой процесс, создавая в игре новый мир, точнее вычлняя его из предлагаемого хаоса.

Нам наиболее близка точка зрения А.А. Деникина. В статье «Могут ли видеоигры быть искусством?» он пишет: «Являются ли видеоигры искусством? ... Как уникальный феномен, как объект современной культуры видеоигра может быть использована как искусство ... Возможности игры уводят нас столь далеко от искусства, что нет никаких причин пытаться превратить видеоигры в то, что само уже включено в них» [8, с. 96].

Подведем итоги, ведь «всякое историко-философское исследование есть упорядочение собственно философского материала» [9]. В результате проведенного исследования были выявлены игры, характеризующиеся тем, что вызывают эстетические переживания. Так, к примеру, игровая эстетика присутствует в театральной игре и в красоте шахматной партии. У подобных игр отсутствуют специфические свойства, такие как масштабность, красота процесса игры, отсутствие иных целей за рамками игрового процесса, профессионализм игроков, за что их можно причислить к произведениям искусства.

Ссылки:

1. Хёйзинга Й. Человек играющий (Homo ludens). М., 1992.
2. Финк О. Основные феномены человеческого бытия: Проблемы человека в западной философии. М., 1988.
3. Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 41.
4. Волькенштейн В.М. Эстетика шахматной игры [Электронный ресурс]. URL: http://prount.narod.ru/oldj/volk_est.htm (дата обращения: 28.12.2015).
5. Шапиро Ю.И. Философия и шахматы // Философия образования. 2004. № 2 (10). С. 287–292.
6. Брехт Бертольд [Электронный ресурс]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_colier/1683/БРЕХТ (дата обращения: 28.12.2015).
7. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа : автореф. дис. ... канд. филос. наук. СПб., 2009. 193 с.
8. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). С. 90–96.
9. Ажимов Ф.Е. Философия: история или теория? Заметки о специфике истории философии // Вопросы философии. 2014. № 9.

References:

1. Huizinga, J 1992, *Homo ludens*, Moscow.
2. Fink, O 1988, *Basic phenomena of human existence: the problem of man in Western philosophy*, Moscow.
3. Huizinga, J 1992, *Homo ludens*, Moscow, p. 41.
4. Wolkenstein, VM 2015, *Aesthetics of chess games*, retrieved 28 December 2015, <http://prount.narod.ru/oldj/volk_est.htm>.
5. Shapiro, YI 2004, 'Philosophy and Philosophy of Education', *Chess*, no. 2 (10), p. 287-292.
6. *Berthold Brecht* 2015, retrieved 28 December 2015, <http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_colier/1683/БРЕХТ>.
7. Gutman, IE 2009, *Computer virtual games: cultural and anthropological aspects of the analysis*, PhD thesis, St. Petersburg, 193 p.
8. Denikin, A 2013, 'Can video games be art?', *International Journal of Cultural Studies*, no. 2 (11), p. 90-96.
9. Azhimov, FE 2014, 'The philosophy of history or theory? Notes about the specifics of the history of philosophy', *Problems of Philosophy*, no. 9.