**Игра как социальное поведение**

В. И. Ильин

Структура игры

Игра - это вид социального поведения, искусственно сконструированного в виде модели со строго определенными правилами и четко очерченными временными и пространственными границами. Важнейшими функциями игры являются развивающая и компенсаторная.

Игра в чистом виде - это искусственно сконструированная модель, имитирующая те или иные стороны реальной деятельности, обеспечивающей выживание человека. Игра как модель имеет целый ряд принципиальных особенностей, утратив которые деятельность перестает быть игрой.

Игра ограничена во времени заранее установленными критериями. Это либо продолжительность в часах или минутах, либо результат, выраженный, например, в очках.

Игра ограничена в пространстве еще до того, как она началась. Это пространственное ограничение входит в ее определение. За пределами этого пространства игры нет. "Арена цирка, игральный стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место - все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия" (Хейзинга 1992: 20).

Игра ведется по жестким правилам. Их нарушение наказывается вплоть до исключения участника из игры. Она "творит порядок, она есть порядок". Нарушение правил ведет к разрушению самой игры. Она становится невозможной (Хейзинга 1992: 21).

Игра - свободная деятельность. "Игра есть некое излишество: Во всякое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью: Она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей" (Хейзинга 1992: 18).

Игра - это иная жизнь, выступающая рукотворным оазисом внутри хаоса реальной жизни. Й.Хейзинга говорит об инобытии игры. "Переодеваясь или надевая маску, человек "играет" другое существо" (1992: 24).

Пространство игры имеет две зоны: игровую и зрительскую. Соответственно игра включает две группы ролей: игроков и зрителей. В традиционном варианте пространство игры состояло из игровой зоны (например, поля, площадки, ринга и т.п.) и трибун стадиона или спортивного зала. Появление радио, а затем телевидения качественно изменили структуру игры. Пропорции в численности игроков и зрителей стали несопоставимы. Пару боксеров могут наблюдать сотни миллионов зрителей. Физическое пространство трибун расширилось почти до планетных масштабов. Благодаря видеозаписи игра и ее просмотр разрываются во времени: матч давно кончился, а его показывают только сегодня в удобное для зрителей время, нашпиговав репортаж рекламой. Благодаря средствам массовой информации зрительская зона игры теряет былые жесткие границы в физическом пространстве, становится теоретически безграничной. Этот качественный скачок превращает транслируемую по телевидению игру в новое качество: в игровое теле-шоу, в зрелище.

Из трансляций спортивных матчей выросли специальные телевизионные игры. В наше стране, пожалуй, первой устойчивой игрой-шоу стал КВН. В постсоветское время игры, в основном заимствованные у западного телевидения, заполонили экран, включив в свою орбиту миллионы зрителей.

Например, боксерский бой - это модель драки, обставленной целым рядом жестких правил: бой ведется один на один, в стандартных боксерских перчатках (определенная форма, вес, материал), запрещены удары ниже пояса, локтем, головой и т.д. Как и в драке, цель боя - победа, достигаемая либо по очкам, либо нокаутом. Бой ограничен в пространстве (ведется только на ринге) и во времени (три раунда по три минуты). Удар гонга - конец бою-игре, боксеры выходят из ее пространства и возвращаются в реальную жизнь.

Помимо игры в чистом виде как искусственно сконструированной модели реальной жизни, имеется большое количество игровых элементов, которые вкраплены в эту жизнь, переплелись с нею порою до такой степени, что трудно провести грань между игрой и борьбой за существование. Элементы игры пронизывают труд, бизнес, войны, художественное и научное творчество.

**Функции игры**

**1. Компенсаторная функция**

Исторически, логически первой функцией игры является компенсация не использованной в борьбе за выживание энергии. "Игра, - отмечал Й.Хейзинга, - старше культуры: Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных" (1992: 9-10).

В теории Зигмунда Фрейда одним из ключевых является понятие смещенной энергии. Согласно его концепции, высвобождение энергии и ослабление напряжения может происходить в разных формах. В тех случаях, когда по каким-то причинам объект для удовлетворения инстинкта не достижим, инстинкт может сместиться и сфокусировать свою энергию на каком-нибудь ином объекте. Согласно Фрейду, вся современная цивилизация является результатом смещения сексуальной и агрессивной энергии.

Сублимация - это, согласно Фрейду, защитный механизм, дающий возможность человеку в целях адаптации изменить свои импульсы таким образом, чтобы их можно было выражать посредством социально приемлемых мыслей и действий. Сублимация является здоровой, конструктивной стратегией обуздания нежелательных инстинктов.

Игра является одной из форм смещения активности - сублимации. Игра выступает как форма сублимации потенциально опасных для общества личностных ресурсов. Значительная часть личностного потенциала, если позволить ей реализоваться, может иметь разрушительные последствия (например, агрессивность). Игра, ограничивая потенциально опасные виды деятельности жесткими правилами, позволяет не только дать выход энергии, но и нейтрализовать ее опасные последствия (спортивные единоборства). В то же время энергия, не получающая выхода, разрушает личность. Игра, таким образом, выступает компромиссом между природой человека и обществом.

Игра обеспечивает сохранение качеств, данных от природы, но не востребуемых в реальной жизни индивида. Человеку от природы дан целый набор физических и интеллектуальных способностей, обеспечивающих его выживание в самых разнообразных условиях. Вряд ли какое-то животное обладает такими адаптационными способностями. Человек может бегать, плавать, лазать, вступать в поединки с другими людьми и животными, строить, рисовать, решать сложнейшие интеллектуальные задачи. Однако в реальной жизни современного человека выполнение множества задач взято на себя государством, органами местной администрации, масса личных действий человека становятся ненужными, поскольку гораздо проще оплатить кому-то соответствующие услуги. Цивилизация сделала труд высокоспециализированным, в результате основная масса физического и интеллектуального потенциала людей не востребуется, а потому деградирует. У тех, кто это осознал, такой процесс вызывает неприятные, а то и мучительные чувства. Средством ослабить калечащее воздействие цивилизации и является игра, выполняющая прежде всего компенсаторную и развивающие функции. Она позволяет искусственным образом сохранять и развивать способности, не востребованные цивилизацией.

Игра компенсирует и дефекты окружающего мира, позволяя человеку хотя бы на время избежать его хаоса. "В несовершенном мире и сумбурной жизни, - как отмечал Й.Хейзинга, - она создает временное, ограниченное совершенство" (1992: 21).

**2. Развивающая функция игры**

Многие чистые виды игры представляют собой модели поведения, направленные на целевое развитие тех или иных качеств индивида. Разные игры развивают разные качества: одни силу, другие выносливость, третьи ум. Это достигается посредством создания моделей деятельности, в которых искусственным путем делается упор на развитие специальных качеств. Многие игры носят комплексный характер, развивая целый ряд взаимосвязанных качеств, при этом в каждой игре своя иерархия целей. Так, интеллект нужен в любой игре, но в одних играх это второстепенный фактор, в других - главное условие успеха

В игре действия опасные, чрезмерно трудоемкие или ненужные с точки зрения удовлетворения базовых потребностей, замещаются действиями, проводимыми по правилам, что делает их безопаснее. Поэтому определенные качества можно развивать, моделируя опасные действия в относительно безопасной форме. Игра обеспечивает с помощью моделирования реальности замещение тех видов реальной деятельности, которые являются опасными для игрока или окружающих либо недоступными в силу отсутствия финансовых и материальных ресурсов, времени. Как и многие другие модели, игра обеспечивает более экономное с точки зрения средств, времени и риска воспроизведение тех или иных процессов реальной жизни.

Игра обеспечивает целенаправленное развитие качеств, которые либо особенно важны индивидам в их практической деятельности, либо оказались слабо развитыми. Так, бойцы ОМОНа занимаются спортивными единоборствами, позволяющими развить физические и психологические качества личности, особенно важные в их профессии. Игра в этом случае является способом подготовки к труду.

В целом ряде игр происходит обучение участников азам существования в обществе, правилам кооперации и борьбы. Так, по словам Ф.Хайека, "игра - прекрасный пример процесса, в котором участники, преследуя разные и даже противоположные цели, но подчиняясь общим правилам, в результате достигают всеобъемлющего порядка" (Хайек 1992: 261). Это ли не микромодель макромира?

**Детские игры**

**1. Детские игры детей**

В основе интереса ребенка к игре лежат две группы факторов. Во-первых, в человеке от природы заложена потребность использовать те физические и интеллектуальные способности, которые в нем есть. Внутренний потенциал буквально давит на человека, требуя выхода. Ребенок, которому не позволяют играть, испытывает физические и психические страдания (ситуация, часто наблюдаемая в поездах дальнего следования). Во-вторых, общество через систему своей идеологии навязывает ребенку эталоны "настоящего мужчины", не менее "настоящей женщины", "воина-героя", "красавицы" и т.д., создавая соответствующие социальные потребности. Эти эталоны нередко превращаются в элемент ценностной системы личности и также требуют реализации, которая в полном виде часто просто невозможна.

Ребенок стремится бегать, прыгать, хотя в этом нет никакой функциональной необходимости. Это часто создает родителям, соседям, родственникам, воспитателям и учителям дополнительные проблемы, раздражает их.

Взрослые реагируют двояким образом. Во-первых, это "бабушкино воспитание", суть которого выражается универсальной фразой "не бегай, а то упадешь и разобьешь голову (сломаешь ногу, руку и т.д.)". Плодом такого воспитания в случае успеха является "хороший" ребенок: он без веской причины не делает движений, не шумит, он ведет себя солидно, как его родители, а то и бабушка. Такого ребенка хвалят, ставят другим в пример. У одних детей таящийся в них вулкан удается погасить быстро, у других лишь частично, у третьих старания воспитателей оканчиваются провалом. Традиционное воспитание направлено на то, чтобы убить заложенный в ребенке природный потенциал. Хилый, пассивный, безынициативный ребенок - плод подобного воспитания.

Во-вторых, более современно образованные взрослые, думающие не только о своей головной боли, но и о будущем ребенка, стремятся найти компромисс. Они используют игру как форму развития ребенка. Суть этого подхода состоит в том, чтобы вовлечь детей в игры, безопасные как для их костей, так и для психики родителей. Один мой приятель своего суперэнергичного ребенка из детского сада часто вел по самым глубоким сугробам, стараясь дать выход его энергии в этом безопасном русле. Стремление взрослых оградить себя от шума детской игры ведет к созданию изолированных и относительно удаленных мест, где дети могут дать выход энергии. Для этого строятся детские площадки, детские сады, пионерские лагеря, спортивные школы и т.п. Спортивные игры в специально отведенных местах являются компромиссом между потребностью детей в физических нагрузках и потребностью родителей в спокойной и тихой жизни.

В ребенке сидит потребность не только в физических движениях, но и эмоциональном напряжении, отсюда такая склонность к шалостям, поступкам, которые взрослым кажутся иррациональными, поскольку они не дают ничего, кроме риска. Но именно риск и является целью, а не краденные из чужого сада яблоки, разбитый уличный фонарь и т.д. Компромиссом между потребностью ребенка в острых ощущениях и потребностью окружающих в порядке являются игры с дозированным риском: спортивные единоборства, игровые виды спорта. С древних времен развивается и такая форма решения этой проблемы, как аттракционы. Еще не так давно они сводились в основном к разнообразным качелям, но во второй половине и особенно в конце ХХ века они достигли расцвета, превратившись в огромную и чрезвычайно доходную отрасль, предлагающую потребителям самые острые, но в то же время и безопасные ощущения.

В ребенке есть социальная потребность жить реальной жизнью, какой живут взрослые, и реализовать эталоны, навязанные самими взрослыми. Но он не может это делать или ему не позволяют родители, оберегая себя, его, мебель и т.д. Компромиссным выходом являются детские игры в "дочки-матери", "войну", в строительство замков, машин и т.д. Традиционно дети сами обеспечивали себе весь необходимый инвентарь из простейших предметов и воображения: обычная палка превращалась в коня, ружье, меч, ребенка и т.п. Там, где промышленность ищет нишу для прибыли, эта потребность детей, оказывающая влияние на потребительское поведение родителей, была принята во внимание, и результатом стала целая отрасль, производящая детские игрушки, становящиеся все более сложными и дорогими. Результат этого двоякий: с одной стороны, ребенок получает великолепные копии предметов взрослой жизни, но с другой - в нем убивается фантазия.

**2. Детские игры для взрослых**

На протяжении большей части человеческой истории детские игры представляли собой примитивную форму моделирования реальной жизни. Поэтому дети, взрослея, быстро их забывали, а взрослым и в голову не приходила глупая мысль играть в детские игры.

Правда, издавна имелись смежные области. Так, и дети, и взрослая молодежь катались на качелях, которые, правда, отличались своим масштабом и предоставляемой остротой ощущений. Часть людей, приобщившись к спортивным играм в детстве, продолжали их в юности, а некоторые - и в зрелые годы. В дальнейшем развитие аттракционов шло по пути их усложнения и повышения уровня эмоционального сервиса. Все больше и больше появлялось аттракционов, которые вызывали бурю эмоций не только у детей, но и у их родителей. Современные "Диснейленды", "Луна-парки" и просто аттракционы стали привлекательными почти в равной мере как для детей, так и для ненаигравшихся взрослых.

В конце ХХ века развитие компьютерной техники привело к тому, что примитивные детские игры, сделанные из бумаги и картона, превратились в мультимедийные путешествия в фантастические миры с максимальным приближением к реальным пейзажам и стопроцентной безопасностью. Все начиналось с простейших игр типа "тетриса", "балды", "червячка". Поскольку первые компьютеры устанавливались в учреждениях, то и первыми игроками стали взрослые. Появление все новых и новых и более увлекательных и зрелищных игр привело к тому, что у компьютеров возникла новая функция - игровая. Их стали покупать не только для работы, а порою и вообще не для работы. Компьютерные игры превратились в часть жизни как детей, так и взрослых. Разрабатываются все новые и новые игры, их рекламе, обучению им посвящены специализированные журналы. Игра на компьютере для миллионов людей превращается в традиционное, привычное поведение. "С головой окунувшись в мир компьютерных игр, - пишет студент университета, - вкусив все его прелести, ощущения и удовольствия, я, как и многие знакомые мне люди, уже никогда не перестану пробовать новые игры".

Компьютерные игры с каждым днем становятся все более и более изощренными, все искуснее имитируют те или иные процессы реальности. Для них сконструированы специальные поддерживающие шлем и перчатки, создающие максимальную иллюзию присутствия и участия. "Игра, - пишет студент К. - все больше превращается в реальность с полным отсутствием риска для жизни и полной гаммой желаемых ощущений...Компьютерные игры становятся похожими на наркотик... В играх-симуляторах... игроку предлагается управлять различными транспортными и военными средствами, которыми в обычной жизни большинству людей не суждено управлять никогда: танками, военными вертолетами и самолетами, космическими кораблями, подводными лодками, гоночными и простыми машинами и т.д.".

Компьютер резко расширил возможности для выполнения не только компенсаторных, но и развивающих функций игр. На это нацелены прежде всего стратегические игры ("Капитализм", "Империализм", "Цивилизация" и др.). Имитационные игры развивают реакцию, быстроту мышления, способность умственной концентрации и т.д.

**Спорт как компенсаторная деятельность**

В человеке от природы заложен физический и интеллектуальный потенциал, позволявший ему быть первопроходцем, бороться за выживание в неравной схватке с природой в качестве первобытного охотника, вооруженного примитивным оружием, рыбака, уходящего в море на утлой лодке, и т.д. Вся история человечества - это история непрерывных войн, большинство из которых велось в форме рукопашных сражений. В современной цивилизации у абсолютного большинства людей этот потенциал не востребован, хотя потребность в выходе агрессивного потенциала, в больших физических нагрузках в сочетании с эмоциональным напряжением осталась у многих. Кроме того, культура большинства народов создает социальные потребности в такой деятельности, стимулирует ее, поскольку имеет в качестве доминирующих ценностей смелость, мужество, проявить которые большинству не удается на протяжении всей жизни.

Выходом из этого противоречия являются спортивные игры, моделирующие деятельность в экстремальных ситуациях. Альпинизм, скалолазание, спортивный туризм, горнолыжный спорт и т.п. являются формами моделирования реальности, максимально приближенными к ней. Отсюда высокий риск и порождаемая им острота ощущений. В развитых индустриальных и постиндустриальных обществах имеется заметная группа людей, готовых платить большие деньги за экипировку, транспорт, услуги, позволяющие выйти на грань своих возможностей, на грань жизни и смерти, что позволяет им в совершенно ином свете увидеть и ощутить обычную городскую жизнь. В последние годы во многих странах получили распространение школы выживания, дающие навыки жизни в таких экстремальных природных условиях, в которые можно попасть в современном обществе, только заплатив большие деньги. На рынке в таких странах существует довольно обширная и высокодоходная ниша, обеспечивающая романтиков и авантюристов всем необходимым: одежда, экипировка, транспорт, гостиницы, инструктора и проводники. При этом надо отметить, что человек, который в борьбе за кусок хлеба вынужден бороться с природой, рискуя жизнью, не будет покупать путевки в альпинистские лагеря.

Спортивные единоборства выполняют как компенсаторную, так и прикладную функцию. Они являются игровой моделью реальных боев не на жизнь, а на смерть. Они позволяют дать выход копящейся в человеке агрессии в регулируемых формах, уменьшающих риск смерти и травмы. Поскольку и в самом развитом современном обществе нередко правота доказывается с помощью кулаков, то эти виды спорта имеют прикладное значение, что мотивирует немалую часть людей идти на ринг или татами, где их будут бить по правилам несколько раз в неделю, для того чтобы подготовить к возможной реальной драке два-три раза за целую жизнь. Высокий уровень преступности во многих странах создает огромный рынок для различных школ спортивных единоборств, самозащиты, что предполагает целую систему товаров и услуг: подготовка специалистов, строительство спортзалов, выпуск спортивного инвентаря и т.д. Спектр спортивных единоборств весьма широк, одни из них предельно приближены к реальному бою (бои без правил, контактное карате и т.п.), другие обставлены массой ограничений (классическая борьба, фехтование).

Люди различаются как природным потенциалом, требующим выхода, так и волевыми качествами характера, диктующими формы такого выхода. Многие виды спорта предлагают огромное эмоциональное и физическое напряжение, риск, но в чисто игровом виде, лишенном непосредственного прикладного характера (спортивная гимнастика, акробатика, американский футбол и т.д.), что не исключает развитие физических, волевых качеств, полезных в жизни.

Следующий уровень игр обеспечивает компенсацию в максимально безопасных формах. Эти виды спорта пользуются наибольшей популярностью: бег, теннис, бадминтон, баскетбол, волейбол и т.п. Они дают максимальную физическую и очень дозированную эмоциональную нагрузку, исключая эмоции, связанные с риском. Поскольку же далеко не у всех есть потребность в риске, а тем более способность и готовность себя ему подвергать, эти виды спорта имеют свою огромную нишу на рынке товаров и услуг.

На периферии спортивных игр находится физкультура. Со спортом ее сближает способность выполнять компенсаторную и развивающую тело функции. Как и спорт, она носит искусственно сконструированный характер, ограничена во времени и в пространстве. Периферийный по отношению к игре характер ей придает отсутствие соревновательности. Здесь противником физкультурника является только он сам в качестве двойника. В результате идет сражение двух "Я" одного человека: одно - это активный человек, стремящийся к самосовершенствованию, трудолюбивый и организованный, другой же - это ленивый, слабохарактерный тип, озабоченный прежде всего поиском поводов не заниматься упражнениями. Результат в физкультуре - победа над собой.

Большинство видов игр ориентировано на выполнение компенсаторной функции в специализированном виде. Так, одни игры развивают силу мышц, другие - быстроту, третьи - направлены на эмоции. Особую группу игр представляют интеллектуальные игры. Как и большинство других игр, они выполняют эмоционально-компенсаторную функцию, но эмоции приводятся в действие через борьбу не мышц, а умов.

Эти игры представлены огромным количеством вариантов, учитывающих разный уровень потребностей и способностей к интеллектуальной деятельности. Одни из них крайне сложны и требуют серьезного обучения и постоянных тренировок (например, бридж). Другие в рамках тех же форм предлагают и простейшее упражнение для ума, и сложнейшее интеллектуальное искусство (шахматы). Сложные игры моделируют интеллектуальную деятельность реальной жизни в самых пиковых ее ситуациях. Что ни игра - то набор кажущихся безвыходными ситуаций. Поэтому эти игры выполняют функцию развития, готовя людей к жизненным головоломкам.

Однако в реальной жизни большинства людей такие сложные интеллектуальные проблемы возникают крайне редко, в игре же ими наполнена каждая партия. Поэтому самая бедная в интеллектуальном смысле жизнь может быть легко компенсирована сложной интеллектуальной игрой, развивающей ум, поддерживающей его в хорошей форме и дающей, как и любая иная игра, много эмоций. Сложные интеллектуальные игры для большинства игроков - это форма компенсации. Однако потребность в такой компенсаторной деятельности есть не у всех. Во-первых, интеллектуально слаборазвитые люди не испытывают потребности напрягать то, что у них и без того в дефиците. Во-вторых, люди, чья реальная жизнь каждодневно наполнена творческим умственным трудом также не нуждаются в интеллектуальной компенсаторной деятельности. Самая благодатная почва для интеллектуальных игр - развитый и незагруженный творческой деятельностью ум. Не удивительно, что они всегда были популярны среди праздной или полупраздной части высших классов. Сложные интеллектуальные игры нередко привлекают умственно развитых людей (развитие порождает потребность), занятых рутинной умственной работой (офицеры армии, бизнесмены, служащие и т.д.).

К сложным интеллектуальным играм типа бриджа и шахмат примыкает целый спектр игр, которые можно выстроить в виде нисходящей иерархии. По мере приближения к ее концу интеллектуальная сложность уменьшается при сохранении эмоционального напряжения. На самом дне этой иерархии находятся игры, основывающиеся на механизме случайности, в них роль ума, знания техники сводятся к минимуму, а победу вершит удача. Рулетка - классический пример такой игры. На этом фланге спортивные игры смыкаются с азартными без четко обозначенной границы, поскольку в большинстве азартных игр наряду со случайностью, везением действует фактор умения, интеллекта, ловкости и т.д. Так, по классической азартной игре в "дурака" проводятся спортивные соревнования.

**Игровой бизнес**

Игровой бизнес, являющийся одним из самых высокорентабельных, строится на синтезе потребности в острых ощущениях, которая удовлетворяется с помощью вовлечения в игру относительно крупных сумм денег, что уже связано с удовлетворением материальных потребностей. Надежда разбогатеть через игру вырастает на почве страха разориться, что моделирует острейшие ощущения бизнесмена в период биржевых катаклизмов. Азартные игры являются самой приближенной к реальности моделью бизнеса. Однако они позволяют смоделировать его эмоциональные всплески в предельно сжатые сроки (от нескольких минут до нескольких часов), редко доступные в настоящем бизнесе, при этом происходит очищение от нудной рутины, которая доминирует в бизнесе (бесконечные цикличные операции с более или менее предсказуемым результатом, бухгалтерская отчетность и т.д.). Из бизнеса вычленяется только самый увлекательный - игровой элемент. Если бизнес требует посвятить ему жизнь, то азартная игра может быть коротким волнующим эпизодом, никак не связанным с предыдущей и последующей деятельностью. Для ведения бизнеса требуется первоначальный капитал, что ограничивает круг участников отнюдь не по критерию азартности их характера, в игре же можно испытать со 100 руб. такие же острые ощущения, как и со 100 млн., ибо возбуждающий момент игры не в абсолютной сумме, а в ее доле в имеющихся ресурсах. Поэтому нищий, проигравший сумму, эквивалентную бутылке водки, переживает не меньше богача, проигравшего "Мерседес".

Азартные игры имеют массу форм, различающихся по своей сложности, механизму, по увлекательности. Одни из них настолько увлекательны, что порою лишают человека способности остановиться, толкают его к игре до последней копейки и имеют разрушительные последствия для его судьбы, вынуждая проигрывать целые состояния. Для организации азартных игр создаются специальные предприятия - казино. Другие игры менее опасны, в них вмонтированы механизмы, позволяющие контролировать азарт, удерживать его в безопасных пределах. К этой категории относятся различные лотереи, нередко отличающиеся очень высокой эффективностью. Студент Е. пишет: "Являясь азартным в разумных пределах, я решил включить в семейные расходы постоянную покупку лотерейных билетов "Русское лото"... Ходить в казино мне недоступно, да и риск там значительно выше, ведь в казино азарт может "самовозгореться". В "Русском лото" ситуация иная. Купив на воскресенье два билета и разместившись у экрана телевизора, я уже не смогу что-либо изменить (увеличить ставку, отказаться от игры). Для меня эта игра является надеждой увеличить собственные средства, получая при этом некоторую долю переживаний".

**Зрелище как игра**

Все люди в той или иной степени имеют потребность в компенсаторной игровой деятельности. Однако по отношению к игре их можно разделить на две большие группы: игроки и зрители. Игрок компенсирует ущербность своей социальной жизни через свое непосредственное участие в игре. "Игроком" является не только спортсмен, но и писатель, режиссер, создающие искусственное пространство для игры в любовь, ненависть, войну и т.д. Во фрейдизме считается, что подавленные сексуальные влечения находят выход в художественном творчестве.

Однако это требует значительных ресурсов: способностей, характера, воли, времени, денег, инфраструктуры (транспорт, спортивные сооружения и т.п.). Поэтому по субъективным и объективным причинам далеко не каждый может быть игроком.

Между тем потребность в компенсаторной деятельности есть у каждого. Поэтому в любой культуре есть ниши для тех, кто в силу тех или иных причин не может быть игроком. Для них в культуре создаются роли зрителей. Уже у первобытных народов одни состязались, другие смотрели, но не как равнодушные наблюдатели, а как сопереживающие болельщики. В Древней Греции единицы участвовали в спортивных играх, большинство же болело за них. Болельщик мысленно сам участвует в поединке или соревнуется в беге, метании. Не напрягая мышц, он получает эмоциональную встряску, как и игрок. В Древнем Риме бои гладиаторов делали всех граждан города участниками боев, не подвергая их жизнь риску. В современном обществе спорт превратился в огромную и высокоприбыльную индустрию развлечений. Сотни миллионов людей на планете отводят значительную часть своего времени созерцанию спортивных зрелищ. Они являются боксерами, футболистами, не напрягая мышц, без травм, но получая эмоциональную часть спорта. Сочетание зрелища с азартной игрой еще более приближает ее к реальности и накаляет страсти.

Превращение спорта в массовое зрелище привело к тому, что возник профессиональный спорт. Для спортсменов-профессионалов спорт - это уже не компенсаторная или развивающая деятельность, а труд. Профессиональный спортсмен выходит на арену так же, как крестьянин в поле, рабочий к станку. Это часто тяжкий, не развивающий и компенсирующий, а калечащий, досрочно изнашивающий тело и психику труд. Здесь спортсмен тренируется ежедневно по несколько часов, истязает себя режимами и диетами не для своего развития или успокоения, а для того, чтобы быть максимально привлекательным для зрителя, что предопределяет его доходы. Й.Хейзинга отмечал: "Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра" (1992: 17). Поэтому профессиональный футболист в футбол не играет, он в него работает. В профессиональном спорте действие компенсаторной функции ограничено болельщиками, фанатами.

Сфера игры глазами и нервами не ограничена спортивными зрелищами. Значительная часть кино, телевидения, литературы, искусства выполняет для зрителей ту же функцию. Опять же в профессиональном искусстве художник работает, а в любительском - развивает себя, компенсирует однобокость жизни. Искусство как игра существует в основном для его потребителей. Человек, поглощенный ежедневной рутинной суетой, включил телевизор и в удобное время с тарелкой в руках погрузился в кипение страстей в "Санта-Барбаре" или "Тропиканке". Выбрал боевик и, не сходя с дивана, понесся в дикой погоне по горной дороге: Смотришь, и замирает сердце, сжимаются и разжимаются кулаки, наплывает страх, захватывает возмущение и ликование. В конце обычно "наши победили", поэтому выключаешь телевизор с чувством победителя и возвращаешься, успокоенный, в рутинную суету.

В западной литературе и кино сформировался специальный жанр "фантазий". Разумеется, в виде тенденции он всегда существовал в мировом художественном творчестве. Но здесь он определился как художественная игра с четко определенными правилами в ограниченном пространстве. Большинство "мыльных опер" представляют именно этот жанр. Его возникновение и массовая популярность имеют корни в социальной психологии. Как сказал Т.Шибутани, фантазия - это заместитель удовлетворения. Оно приносит временное облегчение (Шибутани 1969: 76). Поэтому бешеный успех "Санта-Барбары" - длиннейшей серии надуманных историй из жизни богатого курортного городка на берегу Тихого океана - в России 90-х гг., вошедшей в штопор экономического и социального кризиса, представляется закономерным явлением. "Санта-Барбара" - это психотерапия для миллионов, не получающих вовремя мизерные пенсии и зарплату, потерявших или боящихся потерять работу.

На протяжении многих лет ведутся дебаты относительно влияния просмотра фильмов со сценами насилия на поведение зрителей вдали от экранов телевизоров. Исследование, проведенное в Великобритании, показало, что люди, совершившие насильственные преступления, и те, кто таковых не совершал, совершенно по-разному воспринимают насилие на экране. Исследователи пришли к выводу, что "видео не может сделать людей агрессивными, но может толкать агрессивных людей к более частому совершению актов насилия". Одни и те же видеофильмы были показаны насильникам и нормальным молодым людям. Через несколько месяцев в интервью первые продемонстрировали запоминание большего количества деталей актов насилия, большую степень идентификации с преступниками (Hellen & Rufford).

Аналогично много споров вызывает использование в искусстве элементов эротики и порнографии. Это также чистейшая игра в форме секса глазами. Самые совершенные особи обоих полов приглашают зрителей принять участие в этой игре, компенсируя строгость половой морали общества, личные комплексы, несовершенства.

**Коллекционирование как игра**

К игровой деятельности можно отнести и бесчисленные увлечения людей, которым они предаются в часы досуга, тратя не только время, но и огромные деньги. Классическими увлечениями, имеющими наиболее широкое распространение, является коллекционирование тех или иных предметов: марок, монет, открыток и т.п. Коллекционирование следует главному правилу игры: оно идет по правилам. Коллекционер строго ограничивает рамки своего увлечения: только марки, или только советские марки, или марки с изображением животных и т.п. Здесь, как и в спорте, ставятся цели достижения превосходства над другими (собрать больше и лучше). Возникает форма внутренней иерархии: владелец самой богатой коллекции занимает место на вершине с такой же гордостью, как обладатель олимпийской медали. Специфика этой деятельности состоит в приобретении через коллекцию определенного статуса, компенсирующего недостаток статуса в других сферах. Я не могу стать самым богатым человеком города, но могу создать лучшую в городе коллекцию булавок или пивных банок. Нудная работа компенсируется увлекательным поиском марки с редким штемпелем, в этот случае филателист ничем не отличается от исследователя. Поскольку перечень предметов коллекционирования безграничен, то можно создать для себя собственную оригинальную нишу и быстро стать обладателем самой крупной в городе, области или даже мире коллекции ложечек, чайников, носовых платков и т.д. Таким образом, коллекционирование выполняет важную компенсаторную функцию. Поскольку же оно требует и знаний, то способствует и развитию личности.

Коллекционирование - это очень важная рыночная ниша. Целый ряд стран активно производит продукцию для нее. Классический вариант - это производство марок и монет специально для коллекционеров. Чтобы эта отрасль процветала, государство, бизнес должны подыгрывать коллекционерам (например, выпуская "редкие" монеты и марки ограниченным тиражом, производя игрушечные модели автомобилей в жестко определенном масштабе и т.д.). При знании технологии коллекционирования возможно сознательное производство бизнесом новых увлечений посредством выпуска каких-то серийных безделушек. Появится серия - появятся и желающие собрать ее у себя всю.

Грани коллекционирования не очерчены жесткими пределами. Человек может коллекционировать все, что угодно. Однако коллекционирование является игрой до тех пор, пока оно позволяет компенсировать неудовлетворенность в других сферах. Если на одном фланге коллекционирования находятся классические, формализованные его отрасли типа филателии с давними и жесткими правилами, то на другом фланге коллекционирование смыкается с символическим описанием стиля жизни. Например, "коллекционирование" старинной мебели или икон может свестись к нескольким предметам этого класса, украшающим дом.

**Игровые элементы реальной жизни**

Между реальной жизнью и игрой нет непроходимой границы. Более того, эта граница не просто проходима, часто она совершенно размыта, и отделить игру от работы довольно сложно, а порою и невозможно. Деятельность, являющаяся борьбой за выживание, и компенсаторная игра плавно переходят друг в друга, мир труда и игры переплетаются, хотя участники нередко так увлечены игрой, что она превращается в единственную реальную жизнь. Й.Хейзинга приводит чью-то старую мысль: если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой (1992: 7).

От апостола Павла к коммунистической морали идет простая идея, отражающая суровую реальность жизни: "Кто не работает, то не ест". Человек лишен выбора есть или не есть. Тут нет вопроса. Поэтому он и лишен выбора работать или не работать, исключая тот случай, когда вместо него работает другой. Это область необходимости, противостоящая игре как результату свободного выбора.

Но и в этой области осознанной необходимости уже зарождается игра. Суть этого процесса состоит в том, что человек работает не только для удовлетворения своих материальных потребностей, но и стремится через труд реализовать свой физический, интеллектуальный, творческий потенциал. И часть дня он работает за кусок хлеба, а часть - играет. Отсюда экономический парадокс: нередко люди отказываются от высоко оплачиваемой работы в пользу низко оплачиваемой, но более интересной, творческой. Что значит творческая работа? Это работа, в которую вплетены элементы игры. В процессе труда возникают моменты игры в форме соревнования, позволяющие ослабить психологическое напряжение, утомление, вызванные монотонным и тяжелым трудом. Суть такой игры такая же, как и многих других "чистых" игр: кто больше (сделает продукции, заработает) или быстрее выполнит задачу. Разумеется, как не все люди способны понять "чистые" игры, так не всем дано понять и игру в форме труда. В наиболее массовом и формализованном виде использование трудовой игры получило распространение в СССР и других соцстранах с конца 1920-х гг. в виде "социалистического (в исправительно-трудовых лагерях - трудового) соревнования". Однако соревнование - это не выдумка коммунистов. Оно пронизывает любую разумную организацию труда (См.: Burawoy 1979).

Война - трагедия, вынужденная необходимость для солдата, но для полководца - это увлекательнейшая игра. Она дает простор творческому воображению, эмоциональной разрядке и т.д. Разумеется, ни один полководец не признается, что он не только и не столько защищал родину, сколько играл. Но посмотрите истории войн, особенно ранних: они для полководцев являлись часто продолжением поединков рыцарей и азартных игр. Как спортсмены подсчитывают очки, так полководцы - убитых врагов и взятые города, как и спортсмены они бьются за высокие награды, звания.

Игровой момент пропитывает и деятельность бизнесмена. Лишь на первичном уровне, когда дохода хватает только на удовлетворение элементарных материальных потребностей, это труд во имя выживания, на более высоком уровне цель смещается в сторону игры: главным становится вырваться вперед, обойти конкурентов, стать первым или по крайней мере не последним. Конечно же, большинство бизнесменов не определяют свою деятельность в терминах игры, а описывают ее в терминах экономической рациональности. Некоторые виды бизнеса (биржевые спекуляции акциями, валютами и т.п.) по своей форме и мотивации почти неотличимы от азартных игр, а казино по мотивации своих игроков (не по результатам) неотличимо от биржи, хотя, правда, дает гораздо больше острых эмоций, сконцентрированных на коротком отрезке времени и очищенных от рутины.

Игрой пропитана политика. Политические деятели несутся к своей цели (депутатский или президентский мандат), как беговые кони к финишу. Миллионы людей с увлечением смотрят ни них, делают на них ставки.

Игрой переполнена наука, где часто невозможно провести грань между знанием, необходимым миру для выживания, и знанием как моментом игры, не имеющим прикладного значения. Наука ради науки. Но никто не знает, где чисто научное открытие выльется в электрические лампочки, атомные ледоходы, эффективные технологии управления обществом. Гонка за научными званиями ничем не отличается от гонки спортсменов за спортивными титулами.

Игрой пронизана мода, процесс создания и покупки товаров. Процесс покупки товаров многим доставляет удовольствие и является потребностью. Этим объясняется масса людей, бродящих по магазинам с пустыми карманами и отсутствием плана что-то купить. В английском языке есть даже выражение "windows shopping" ("покупки витрин"). В этом случае человек играет в покупателя, компенсируя свою неспособность вообще или в данный момент приобрести привлекательную вещь.

Одна студентка так описала случай из своей практики: "В магазине зимней одежды есть отдел меховых изделий. И хотя я точно знала, что я не могу себе позволить шубу из финансовых соображений, я все-таки решила примерить несколько моделей. По моему поведению продавец решила, что я собираюсь выбрать шубу для покупки и подошла ко мне. Я не стала ее разубеждать, а даже, напротив, вступила с ней в разговор о достоинствах и недостатках того или иного меха, о ценах на них, одновременно совещаясь с ней, какая из шуб лучше на мне сидит. Это была игра, так как я вообразила, что действительно собираюсь купить шубу и вела себя соответственно выбранной роли".

С первого взгляда "покупки витрин" бессмысленны для торговцев, однако это не так. Сегодня он или она "покупают витрину", завтра - товар. Поэтому в хороших магазинах, даже распознав мнимого покупателя, ведут себя с ним как с реальным, явно подыгрывая ему, лаская его самолюбие, стимулируя желание накопить деньги и вернуться уже в роли настоящего покупателя.

Таким образом, игра - это один из видов социального поведения в самых разных сферах жизни. Игра - является искусственно сконструированной моделью тех или иных процессов реальной жизни и выполняет две основные функции: развития личности и компенсации (замещения) процессов, которые, удовлетворяют некоторые потребности индивидов, но не могут быть реализованы в реальной жизни. Игра как в чистом виде, так и в форме игровых моментов реальной жизни выступает в качестве одного из мощных механизмов поведения людей, в том числе и в экономической сфере в качестве как производителей, так и потребителей.

Борьба за существование для тех, кто успешен в ней, плавно насыщается игрой. Чем дальше человек стоит от проблемы физического выживания, тем больше его жизнь пропитана элементами игры. На ранних этапах истории цивилизации жизнь высших сословий была насыщена ею до предела: они играли в войны, турниры, балы и т.д. Для большинства же населения их стран игра была лишь редким вкраплением в реальную жизнь. В современных экономически высокоразвитых странах уже весьма широкие слои населения тесно переплели свою жизнь с игрой: ею насыщен труд и особенно потребление, вышедшее за рамки естественных потребностей.

Тема игры как одного из важнейших элементов культуры - неисчерпаема. В данной статье я ограничиваюсь лишь ее обозначением, поскольку общая панорама проблемы дана в книге Йохана Хейзинги.

**Список литературы**

Хайек Ф.А. Пагубная самонадеянность. Ошибки социализма. М, 1992.

Хейзинга Й. Homo ludens в тени завтрашнего дня. М., 1992.

Шибутани Т. Социальная психология. М., 1969.

Burawoy M. Manufactoring Consent. Changes in the Labor Process under Monopoly Capitalism. Chicago & London, 1979.

Hellen N., Rufford N. Official: violent videos cause crime // The Sunday Times. 1997. Auguest 17. P.1.