

Интерпретация игровых практик в современной культуре

Статья посвящена феномену настольно-печатной игры — особому виду игровой системы, который обладает рядом особенностей. У такой игры всегда есть конкретный автор, оформитель, значительное разнообразие символических объектов игры и особая коммуникативная составляющая. Автор рассматривает настольно-печатные игры как игровую практику современной культуры и называет важные элементы ее интерпретации: рациональность правил, сбалансированность игры, эмерджентность, коллекционирование.

Ключевые слова: настольно-печатные игры; авторские настольные игры; игровая практика; игровая система.

Феномен игры — одна из самых распространенных тем в современной философии. Отправной точкой этого интереса послужила в свое время работа Й. Хейзинги «Homo Ludens» (1938). С тех пор игра была темой многочисленных исследований, среди которых прежде всего отметим фундаментальные работы Л.Т. Ретюнских по философии игры и игровой реальности («Игра как она есть, или Онтология игры», 1997; «Этика игры», 1998; «Философия игры», 2002). Философское осмысление игры в различных работах современных исследователей происходило, как правило, в онтологическом и экзистенциальном контекстах, т. е. рассматривались наиболее общие характеристики игры как явления. В сочетании со значительным количеством работ это привело к определенной потере научной новизны данной проблематики.

Наглядным подтверждением тому может служить перечень названий диссертационных работ по данной теме (за 2000-е гг.): «Социально-философский аспект феномена игры в обществе» (А.С. Баранов, 2005), «Феномен игры в обществе: социально-философский анализ» (В.А. Аликин, 2003), «Роль игры в современном российском обществе» (Л.Р. Прокшина, 2006), «Игра

как феномен бытия» (Л.А. Белоглазова, 2007) и т. д. Поставленные задачи, применяемые методы исследования и используемая литература нередко повторялись в таких работах, делая их своего рода подобными. Отчасти проблема новизны решалась при уточнении аспекта исследования (например, «Социальный феномен игры в контексте деятельностного подхода» (Н.В. Казанова, 2002), «Феномен игры в культуре постмодернизма: проблемы философского анализа» (Т.Н. Голобородова, 2000) и т. д.). Но даже достаточно интересные с точки зрения научной новизны работы повторялись в той или иной степени: «Игра в моделировании социальной реальности: социально-философский аспект» (Э.Р. Михайлова, 2009), «Философский смысл игры в моделировании социальной реальности» (Н.А. Мазрова, 2004), «Роль игры в конструировании социальной реальности» (М.В. Придатченко, 2007).

Исследовательская ценность работ по теме игры значительно увеличится при снижении степени абстракции и актуализации предмета исследования, конкретизации его содержания. При этом, конечно, необходимо помнить, что «выявленное многообразие должно предстать перед нами не как конгломерат эмпирически найденных и рядоположенных игровых структур, а как развивающаяся система социальных форм игровой деятельности человека» [2: с. 127]. Как верно заметил И.А. Ветренко, «в результате возникает потребность в поиске, а может быть и в создании философских эпистем, наилучшим образом подходящих для того, чтобы выражать игрологическое содержание общественно-исторической практики, с одной стороны, и социально-культурную определенность игры — с другой» [2: с. 127].

В данной работе в качестве предмета исследования выступает такое явление, как настольно-печатные игры, которые совершенно не затронул богатейший пласт литературы по феномену игры. Вместе с тем настольно-печатные игры обладают рядом особенностей, характеризующих их как особый вид игровой системы. Анализ рынка настольных игр в России (апрель 2017 г.), проведенный маркетинговым агентством Discovery Research Group, показал необычайный подъем в данной сфере. Рост продаж настольных игр за последние четыре года ежегодно составляет 25–40 %, выходят тысячи новых разработок, а успешные игры продаются миллионными тиражами [6: URL]. Индустрия настольных игр в России привлекает все больше внимания как разработчиков, так и инвесторов.

Проведем экспликацию понятия «настольная игра». Так как в любом предметном воплощении игра сохраняет наиболее существенные черты своей феноменальной природы, вполне допустима ее имплицативная экспликация, позволяющая описательным методом, путем выявления существенных черт и их обобщения сделать некоторые выводы о ее бытийных особенностях [5: с. 4]. В рамках данной работы и тем более в рамках описываемого здесь феномена под понятие «настольная игра» не подпадают шахматы, домино, шашки, классические игральные карты, лото и другие широко известные игры, считающиеся настольными. По этой причине более точным будет понятие

«настольно-печатные игры» или, например, «авторские настольные игры». Наличие конкретного автора является одним из основных критериев отличия настольно-печатной игры (например, «На том стою»: автор — Эд Бич, художник — Марк Симонич) от классической настольной игры (например, шахмат). Словари и энциклопедии не содержат информации, позволяющей разграничить эти два типа настольных игр. В данной работе под настольно-печатной игрой будет пониматься авторская настольная игра, являющаяся частью современной массовой культуры.

Настольно-печатная игра интересна не столько как разновидность игровой структуры, сколько как особая игровая форма социальной деятельности человека, как особая игровая практика. Выделим особенности, характеризующие настольно-печатную игру как особый вид такой практики.

Во-первых, к таким особенностям можно отнести более развитую коммуникативную сторону настольно-печатной игры. Игровая реальность — как нечто общее для всех прочих предметных выражений игры — включает в себя два способа коммуникации участников: 1) взаимодействие непосредственно в рамках подготовки и проведения игрового процесса; 2) взаимодействие по окончании игрового процесса в качестве обмена эмоциями и впечатлениями. Так, например, выглядит коммуникативное поле игры в футбол или в дочери-матери. В случае с настольно-печатными играми можно выделить третий способ коммуникации — обмен мнениями по поводу самой структуры игрового процесса. Футбольные болельщики или девочки, как правило, не коммуницируют по поводу рациональности правил футбола или игры в дочери-матери. В практике настольно-печатных игр — так же как и в любой другой игровой практике — нарушение правил является самым страшным «преступлением», но вместе с тем деятельная рефлексия относительно качества изящности и удобства правил — неизменный спутник всякого знакомства с новой игрой.

Важнейшими признаками рациональности правил выступают сбалансированность игры (предоставление участникам одинаковых возможностей при отсутствии ситуации резкого усиления одного из игроков в процессе игры) и невысокая роль случайности. Если игроки сомневаются в качестве правил, разрабатываются собственные, «домашние», правила, которыми пользуются вместо официальных; причем не только в узком кругу, но и делятся ими в социальных сетях. Практика «домашних» правил, редизайна (самостоятельное изменение оформления настольной игры) и прочих деконструкций является важной составляющей культуры настольно-печатных игр. В этой связи такая особенность настольно-печатных игр, как авторство, приобретает особый смысл.

Позволим себе соотнести ее с таким концептом философии постмодернизма, как «смерть автора». Концепт «смерть автора» подразумевает порождение смысла в процессе освоения определенного текста, или — по выражению Ж. Деррида — активную интерпретацию. Также, по Р. Барту, читатель предстает не потребителем, а производителем текста [4: с. 617]. Равнозначность

отношений читателя и автора представлена в культуре настольно-печатных игр еще и тем, что прототипы игр (самодельные, неизданные игры) широко распространены в среде «настольщиков» наравне с официальными играми.

Второй особенностью рассматриваемой игровой практики является разнообразие и количество символических объектов игры. Качество настольно-печатной игры, ее популярность и реиграбельность определяются прежде всего степенью ее эмерджентности, потому что настольно-печатная игра в большей мере, чем другие игры, представляет из себя разветвленную систему символических объектов. В «Философии игры» Л.Т. Ретюнских пишет, что раскладывание пасьянса также является игрой. Согласимся, но вместе с тем отметим, что раскладывание пасьянса и собирание пазлов обладают крайне низким уровнем эмерджентности (возможно — низшим) и именно поэтому не рассматриваются любителями настольных игр как собственно настольные игры. Также отметим, что присутствие в манипуляциях с пазлами только одного субъекта не является основанием не считать их игрой, так как настольно-печатные игры, рассчитанные только на одного игрока, не редкость. Символическими объектами настольно-печатной игры выступает целый ряд предметов: карты, фишки, тайлы, игровые поля, маркеры, генераторы случайных чисел, миниатюрные фигурки и многое другое. Нередко в одной игре объединены все эти объекты.

Интерпретация данного явления включает в себя вопрос этической направленности игр. При всей бесспорности конструктивного использования игр в педагогике, воспитании, психологии и т. д., можно заметить, что культура настольно-печатных игр есть сопутствующий продукт информационного общества со всеми его особенностями, включая коллекционирование как потребительскую стратегию. Об этом пишет Ж. Бодрийяр в «Системе вещей»: «предметы нашего быта в самом деле суть предметы страсти — страсти частной собственности, по своей аффективной нагрузке ничуть не уступающей другим людским страстям... Это страсть размеренно-диффузная, регулятивная, и нам плохо известно ее фундаментальное значение в жизненном равновесии индивида и социальной группы» [3: с. 96]. Неудивительно, что среди современных авторов можно встретить крайне негативные этические оценки игры. Так, С.С. Аванесов и Е.И. Спешилова отмечают, что «игровая культура — это культура серийности и сериалов. Серия продолжает собой оригинал, имитирует его. Но сегодня зачастую оригинал неизвестен, в общественном сознании он просто отсутствует. Культурное пространство заполняют репродукции и ремейки» [1: с. 212]. Такое положение вещей весьма распространено в мире настольно-печатных игр: большое количество игр является по существу копиями других игр, причем копия всегда имеет собственного автора или даже группу авторов. Несмотря на то что некоторые игры различаются только оформлением, в сообществах «настольщиков» никогда не было конфликтных ситуаций по поводу нарушения авторских прав. Серийность возводится в норму.

При оценке этической окраски современных игровых практик мы стоим на перепутье. С одной стороны, как отмечают С.С. Аванесов и Е.И. Спешилова,

распространение игрового «стандарта» на все сферы человеческого бытия свидетельствует об утрате серьезного и ответственного отношения человека к обоснованности и перспективам своего существования, о значительной «облегченности» восприятия человеком экзистенциальной ситуации [1: с. 212]. Но, с другой стороны, совершенно верно замечает Ж. Бодрийяр, что коллекция находится в сфере культуры, и составляющие ее предметы могут выступать не только объектами хранения и торговли, но и определенных социальных ритуалов. Не переставая отсылать друг к другу, они вовлекают в эту игру внешнюю социальную действительность, человеческие отношения [3: с. 116].

В качестве формы социальной действительности человека настольно-печатные игры практически не изучены, но при этом становятся все более заметным культурным явлением. Настольно-печатные игры — яркий пример игровой практики современной культуры, особый вид игровой системы, исследование которого обладает высокой степенью научной новизны.

Литература

1. *Аванесов С.С., Спешилова Е.И.* Антропология игры // Вестник ТГПУ. 2012. № 4 (119). С. 208–213.
2. *Ветренко И.А.* Игра как метод исследования социальной действительности // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2006. № 2 (26). С. 127–129.
3. *Бодрийяр Ж.* Система вещей. М.: Рудомино, 2001. 218 с.
4. Новейший философский словарь. Постмодернизм / под ред. А.А. Грицанова. Минск: Современный литератор, 2007. 816 с.
5. *Ретюнский Л.Т.* Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002. 256 с.
6. Рынок настольных игр переживает необычайный подъем. [Электронный ресурс] // Аналитическое агентство РБК: Исследования рынков. URL: http://marketing.rbc.ru/news_research/19/05/2017/562950001158481.shtml (дата обращения: 2.08.2017).

Literatura

1. *Avanesov S.S., Speshilova E.I.* Antropologiya igry' // Vestnik TGPU. 2012. № 4 (119). S. 208–213.
2. *Vetrenko I.A.* Igra kak metod issledovaniya social'noj dejstvitel'nosti // Psixopedagogika v pravoohranitel'ny'x organax. 2006. № 2 (26). S. 127–129.
3. *Bodriyyar Zh.* Sistema veshhej. M.: Rudomino, 2001. 218 s.
4. Novejshij filosofskij slovar'. Postmodernizm / pod red. A.A. Griczanova. Minsk: Sovremenny'j literator, 2007. 816 s.
5. *Retyunskix L.T.* Filosofiya igry'. M.: Vuzovskaya kniga, 2002. 256 s.
6. Ry'nok nastol'ny'x igr perezhivaet neoby'chajny'j pod'em. [E'lektronny'j resurs] // Analiticheskoe agentstvo RBK: Issledovaniya ry'nkov. URL: http://marketing.rbc.ru/news_research/19/05/2017/562950001158481.shtml (data obrashheniya: 2.08.2017).

V.G. Povalyaev

The Interpretation of the Game Practices of the Modern Culture

The article is devoted to the phenomenon of a board printed game — a special kind of game system, which has a number of features. This game always has a specific author, designer, a significant variety of symbolic objects of the game and a special communicative component. The author considers table printed games as the game practice of modern culture and calls important elements of its interpretation: the rationality of rules, the balance of the game, emergence, collecting.

Keywords: board games; author's board games; game practice; game system.