

**Зыков Михаил Борисович**

д-р филос. наук, д-р экон. наук, профессор

ФГБОУ ВПО «Елецкий государственный

университет им. И.А. Бунина

г. Елец, Липецкая область

## **СОВРЕМЕННАЯ ТЕОРИЯ ИГРЫ**

***Аннотация:** в данной работе кратко проанализирована история исследования игры. Автором критически обсуждается теория игры, предложенная Игорем Ефимовым. Предлагается совсем новая и оригинальная теория игры, основанная на требовании выполнения тождества внутренней среды организма человека с его внешней природной средой.*

***Ключевые слова:** игра, игрушка, играшка, свобода, воля, свобода воли, воле-ние, мышление разумение, душа, дух, разум, природная среда, онтичность, томление духа, Кант, Шиллер, Шопенгауэр, Спенсер, Гроос, Бюлер, Хейзинга, Бейтендейк, психика, бессознательное, личность, материя, энергия, размножение, информация, детство, здоровье, талант, гениальность, природные задатки, способности, эволюция, культура, общество, первая сигнальная система, вторая сигнальная система, чувство, ценность, поведение.*

В настоящее время не существует сколько-нибудь удовлетворительной теории игры. Об этом свидетельствует и краткая история её исследования, которую я себе позволю привести здесь. Трудности исследования начинаются с чрезвычайной неоднозначности самого термина «игра». В толковом словаре Ожегова, например, она определяется как:

1. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. *Шахматная игра. Спортивные игры. Азартные игры. Опасная игра* (в переносном смысле о рискованном предприятии).
2. Комплект предметов для такого занятия. *Продажа детских настольных игр. Карточные игры.*
3. Спортивные соревнования. *Олимпийские игры.*

4. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений. *Деловая и.* (моделирование производственной ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений). *Управленческие игры.* *Военная игра* (решение тактических задач на местности и по топографическим картам) [3].

Теперь только представьте себе на минуту, что, отправляясь от этих определений, вам задали исследовать явление под названием «игра». Понятно, что такое исследование вообще невозможно.

В одной из последних российских энциклопедий про «игру» сообщается следующее. Статья «Теория игр»: – Это раздел математики, в котором изучаются математические модели принятия оптимальных решений в условиях конфликта, т. е. при явлении, в котором участвуют различные стороны, наделённые различными возможностями выбирать доступные для них действия в соответствии с их интересами. Схемы теории игр охватывают как собственно игры (шахматы, домино), так и различные ситуации, возникающие в экономических, военных и других вопросах.

Статья «Игра»:

1. Игра есть вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др. Тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами). Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Свойственна также высшим животным.

2. Игра есть форма деятельности в условных ситуациях. Совершаемые во время игры реальные действия, часто требующие сложной умственной работы, специфических навыков и умений, происходят в ситуации условной реальности, осознаваемой в качестве таковой самим играющим [1].

Цель любого научного исследования – определить точнее ранее менее определенное. Исследовать чрезвычайно неопределенное – чрезвычайно трудно. По

мнению И. Канта, двойственность реальности, присущая игре как виду деятельности, роднит игру с искусством, которое тоже требует одновременно верить и не верить в реальность разыгрываемого конфликта. Ф. Шиллер считал игру специфически человеческой формой жизнедеятельности: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Происхождение игр связывается разными исследователями с магико-культовыми ритуалами или с врожденными биологическими потребностями организма и психики человека.

Изучением игр занимаются историки культуры, этнографы и психологи. Существует несколько концепций в подходе к феномену игры:

- немецкого философа и психолога К. Грооса; согласно ей, игра есть предварительная подготовка к условиям будущей жизни;

- австрийского психолога К. Бюлера, определяющего игру как деятельность, совершаемую ради получения удовольствия от самого процесса деятельности;

- голландского ученого Ф. Бейтендейка, рассматривающего игру как форму реализации общих изначальных влечений: он считал, что игра замещает вытесненные желания.

- Г. Спенсер относился к игре как к проявлению избытка жизненных сил.

Одним казалось, что они нашли источник и основу игры в потребности дать выход избыточной жизненной силе. По мнению других, живое существо, играя, подчиняется врожденному инстинкту подражания. Полагают, что игра удовлетворяет потребности в отдыхе и разрядке. Некоторые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьёзным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как упражнение в самообладании. Иные опять-таки ищут первоначально во врожденной потребности что-то уметь или что-то совершать либо в стремлении к главенству или соперничеству. Наконец, есть и такие, кто относится к игре как к невинной компенсации вредных побуждений, как к необходимому восполнению монотонной односторонней деятельности или

как к удовлетворению в некой фикции невыполнимых в реальной обстановке желаний и тем самым поддержанию чувства личности [1].

Нидерландский мыслитель и историк культуры Й. Хейзинга, предпринявший фундаментальное исследование игры (*Homo ludens*, «Человек играющий») усматривает её сущность в способности приводить в восторг, доставлять радость. Он определяет её как «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нём самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь». Игра, существующая не только в человеческом, но и в животном мире, не поддается, по Хейзинге, логической интерпретации, это в самом полном смысле слова некое излишество [4].

В одном из последних и наиболее значительном исследований игра определяется через категории «свобода» и «воля», исходя из трансцендентальной философии Канта и теории Шопенгауэра [2]. «Вещь в себе» Канта Шопенгауэр определил как «воля», «дух» человека (который, как и всё остальное в этом мире, тоже – «вещь в себе», – МБЗ). Воля стремится вырваться на свободу, что ей не всегда удаётся. Тогда случается «томление духа», которое утоляется, по мнению Ефимова, лишь игрой. Потребность в игре он считает, на этом основании, общечеловеческим свойством [2, с. 57–61]. Игра есть чистое обнаружение человеческой воли. В игре она странным образом находит удовлетворение, не достигая никаких объектов своих обычных желаний. Ефимов пытается выделить из многообразия игр, в которые играет человечество, важнейшие и необходимые элементы, «без которых всякая игра не в радость», опираясь на представление об игре как о чистом волепроявлении [2, с. 63–63].

При этом Ефимова интересуют только «игры воли», то есть связанные с борьбой, с напряжением физических и духовных сил, поскольку в этом состоит первое и необходимое условие всякой игры – наличие некоей, отличной от нашей собственной, воли, подлежащей преодолению. Сам факт преодоления

чрезвычайно привлекателен для воли [2, с. 64]. Доля невероятности – второй элемент, без которого немислима никакая игра. Надежда и невероятность – вот единственные берега, между которыми воля в игре готова устремляться на преодоление. Наконец, третьим, неизменным, условием игры Ефимов признает свободу от всякого принуждения [2, с. 69].

Ефимов убежден, что там, где наша свободная воля, направляемая лишь непреложными правилами игры, приходит в соприкосновение с волей не-Я, по отношению к которой у нас появляется надежда на победу, там мы с радостной готовностью, напрягая все физические и духовные силы, устремляемся на преодоление этой чужой воли, и в процессе преодоления наш томящийся дух достигает такой степени удовлетворения, которая, с точки зрения разума, понятий пользы или корысти, совершенно несоизмерима с достигнутым результатом [2, с. 69–70]. Такова теория игры Игоря Ефимова.

Предлагаемая мною теория игры – иная. Всеобщим основанием всего сущего в ней объявляется бытийная онтичность, в равной степени присущая и телесному организму человека и окружающей его *природной* среде (но не социальной, которая глубоко и принципиально не онтична, – МБЗ). Будучи *свободным* в смысле физического перемещения относительно окружающей его природной среды, человек может оставаться живым протяженное время лишь при условии *тождества* телесной среды своего организма с окружающей природной средой. Связующим звеном двух сред является *психика* человека, которая не может не быть *онтичной* ввиду онтичности двух сущностей, соединяемых ею в жизненной активности человека.

Психика любого живого организма – до человека – онтична. Иное с психикой человека. Появление в его распоряжении второй сигнальной системы в развернутом виде делает возможным отрыв слова от дела, от жизненного материального и естественно диалектического субстрата (очевидным образом этот разрыв сегодня является каждому из нас в форме постмодернизма и фьючерной торговли на относительно свободных рынках, – МБЗ). В силу этого, тождество при-

родной онтической среды организма человека и окружающей его природной онтической средой в человеческом обществе нарушено, управляемое психикой поведение человека становится неонтичным, и человек *заболевает* и *погибает биологически* (например, от инфаркта, инсульта, рака, ВИЧ-инфекции, алкоголизма, наркомании, курения, самоубийства, бытовых и военных конфликтов и т. д., – МБЗ).

Поэтому, вместе с ростом культуры и социальности в истории человечества получает эволюционное развитие четвертая базовая потребность организма человека (три первых – потребность в Энергии, Материи (веществе, материальном субстрате) и Размножении и методы их удовлетворения – прекрасно развиты и у высших животных, – МБЗ). – в получении *онтической* информации. То, что от века называлось среди образованных людей из высшего класса общества «томлением духа», является, на самом деле, бессознательным, интуитивным томлением психики человека по недостающей ей *онтической* информации. Человеческое общество существует уже достаточно долго (по крайней мере, 50 тысяч лет), и можно предположить, что это «томление» духа уже начало – в той или иной степени, в тех или иных национальных обществах, у тех или иных групп индивидуумов, – передаваться по наследству и генетически, то есть *биологическим* путем в виде культурного инстинкта любознательности. Проявленность такого томления в индивидууме определяет во многом его «природные» задатки, способности, талантливость и гениальность. Это обстоятельство приводит к тому, что вместо особей типа ЭМР, наделенных тремя базовыми потребностями организма в стаде высших животных – в Энергии, Материи и Размножении, – в человеческом обществе появляются детеныши типа ЭМИР, – с добавленной четвертой врожденной базовой потребностью в онтической Информации – с *любознательностью* (а не просто с ориентировочной реакцией, по И.П. Павлову, «Что такое?», – МБЗ). Процесс удовлетворения этой потребности я называю *игрой*, а служащие для удовлетворения этой потребности материальные предметы и процессы я называю очень точным украинским словом *играшками* (в переводе на русский – игрушками, – МБЗ).

Таким образом, эволюционно игра появляется как естественная потребность человека *преодолеть неонтичность окружающей социальной среды*, вызванную несовершенством второй сигнальной системы человека. Эта система сама себе «роет могилу», подготавливая себе эволюционно более прогрессивную «смену» – *третью сигнальную систему*, то есть систему управления человеческими индивидуумом и обществом не словами – «якобы ценностями» (анти- и псевдо-ценностями, – МБЗ), а настоящими ценностями (то есть чувствами) с помощью слов и проявлений чувств (например, любви, дружбы, сострадания, эмпатии, «со-чувствия», наконец, – МБЗ).

На этом, в пределах настоящей статьи, следует остановиться, поскольку раскрытие темы требует не страниц, но томов.

### ***Список литературы***

1. Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия: В 10 CD. – М., 2005.
2. Ефимов И. Философская система, развивающая принципы Канта и Шопенгауэра // Практическая метафизика. Философская система, развивающая принципы Канта и Шопенгауэра. – М.; USA, 1980.
3. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. – Электронное издание.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. – М., 1992.