

Играя в видеоигры, мы смотрим на то, как играем. Но кроме того, что мы *смотрим*, мы еще и *играем*. Поэтому, кроме визуальных, следует поговорить и о людических (от лат. *ludus* — игра) генеалогиях.

Но что вообще такое игра? На этот вопрос было дано множество ответов, но ни один из них, как убедительно показал известный философ Людвиг Витгенштейн, не может считаться исчерпывающим¹⁹. И действительно, игра — это крайне комплексное явление. Мы говорим о детских, деловых, брачных, спортивных, азартных и настольных играх, говорим об игровом и игровом поведении, говорим об игре актеров и игре на музыкальных инструментах, об игре на бирже и даже о подковой игре. Собрать все эти явления воедино — практически невыполнимая задача. И тем не менее уже практически век различные исследователи (философы, культурологи, антропологи и психологи) стараются приблизиться к разгадке тайны игры.

Первым был Йохан Хейзинга, автор известной работы *Homo ludens* («Человек играющий»). Именно он одним из первых заявил: *игры — это серьезно*. Это было поистине революционно, так как до этого игры связывались исключительно с детством и рассматривались довольно поверхностно. Есть серьезная взрослая жизнь, а есть игра. Игра полезна для детей, для их развития, но бесполезна для взрослых; взрослый, который играет, и сам впадает в детство. Именно в этом контексте

¹⁹ Вопрос игры затрагивается Витгенштейном в его «Философских исследованиях».

Хёйзинга, по сути, и заявил: быть взрослым означает *играть* во взрослого, разыгрывать роль, надевать маску. Причем играть во взрослого — это лишь одна из множества игр, которыми мы себя окружили. Суд, религиозная служба, школа, университет, работа или выборы — все это тоже игры. Почему? Да потому что во всех этих сферах мы так или иначе следуем какому-то набору правил.

Игры — это в первую очередь правила. Именно в этом утверждении как раз и заложена возможность столь радикального расширения игры, которое произвел Хёйзинга в своей работе. Ведь к чему бы мы ни обратились, мы не найдем ничего, что не было бы правилосообразным, а значит, не было бы игрой. Неслучайно даже акт творения в целом ряде мифологических, религиозных и ранних философских текстов трактовался в качестве божественной игры²⁰. И хотя не везде правила даны явно, они все равно имеют место. Стоит нам только сделать что-то не так, как нам быстро объяснят, что мы ведем себя *неправильно*. Но если мы в принципе можем вести себя неправильно, то, значит, в основном мы ведем себя *правильно* — то есть руководствуемся правилами, сами не отдавая себе в этом отчет. И действительно, на работе мы ведем себя не так, как в ресторане, в публичных местах не так, как в частных, дома не так, как в гостях, у себя в стране не так, как в других странах. Мы спокойно переключаемся между различными системами правил и не особо задумываемся, какие именно правила в данный момент соблюдаем.

Таким образом, сама культура может быть рассмотрена как игра. Она разыгрывается в качестве таковой и черпает силы в игровом начале. Более того, как замечал Хёйзинга, все, что сегодня институализировано и в этом смысле уже не похоже на игру (будь то искусство, религия, наука или образование), когда-то было именно игрой. Ведь игра — и это самое радикальное и нетривиальное размышление Хёйзинги — вовсе не часть культуры, но нечто, что предшествовало появлению последней. И действительно, животные тоже играют, и никакая человеческая культура им для этого не нужна. А значит, и наши

²⁰ Подробно этот аспект разбирает Хуго Ранер в своей книге «Играющий человек».

первобытные предки играли и разыгрывали все, что затем превратилось в государства, законы, мораль и другие социальные институты. Культура — это часть игры, а не наоборот.

Но зачем нужна игра? Раз в центр поставлены правила, то неудивительно, что именно в них Хёйзинга увидел не только особенность, но и предназначение игры. Дело в том, что мир несовершенен. Он не правильный, неидеальный, в нем все кое-как. Но если мы считаем, что мир недостаточно хорош, то мы как бы автоматически заявляем, что он *должен* быть хорош. А раз так, то почему бы не попробовать сделать его лучше? Игра — это акт исправления мира. Ведь чтобы мир стал лучше, каждый должен себя ограничить, то есть перестать делать то, что портит, ухудшает этот мир. А правила — это и есть ограничения, они регламентируют не только то, что можно делать, но и то, что делать нельзя. И более того, запрет как раз и задает границы, в пределах которых что-то делать можно — в этом и заключается искусство геймдизайна. Таким образом, игрок добровольно принимает на себя ограничения, культивируя тем самым свою свободу (только свободный человек может сам себя ограничить), и одновременно участвует в создании и поддержании ограниченного совершенства в окружающем его несовершенном мире.

С целью ухватить эту важнейшую характеристику игры Хёйзинга ввел понятие «магический круг». Речь идет о том, что каждая игра очерчивает собственные пространственные и временные границы, внутри которых она затем и существует. Каждая игра в какой-то момент начинается и в какой-то заканчивается, каждая игра требует особого места, в котором она сможет себя проявить. Футболу нужен стадион, хоккею — арена, шахматам — доска, теннису — корт, службе — храм, лекции — аудитория и так далее. Когда мы выходим из квартиры на улицу, а затем заходим в университет или на работу — все это процесс пересечения магических кругов, внутри которых действуют особые правила.

Хёйзинга многое сделал для превращения игры в серьезную тему философских и культурологических исследований. Однако, несмотря на все достоинства его идей, предложенное им понимание игры все

еще было слишком абстрактным. Главным недостатком его концепции было буквальное растворение игры во всем остальном содержании культуры. Ведь если игрой является все, то сам концепт игры теряет свою специфичность.

Хёйзинга попытался разрешить это затруднение. Его ответ заключался в том, что игра напрямую связана со свободой; следовательно, чем меньше свободы, тем меньше и игры. А значит, современный спорт, работа или учеба — это не совсем игры. И действительно, если здесь и можно говорить о добровольном принятии правил и тем более о свободном выходе из игры, то лишь с оговорками. Есть правила, которые мы просто не можем себе позволить не соблюдать. И более того, есть игры, несоблюдение правил которых вполне может обернуться серьезными последствиями, например принудительным переводом в специальные заведения типа лечебниц и тюрем (уже со своими правилами, а значит, и со своими играми). В этом, кстати, Хёйзинга как раз и видел основную проблему современности (стоит напомнить, что его книга вышла накануне Второй мировой войны): по его мнению, мы просто разучились играть.

Исправить чрезмерную абстрактность Хёйзинги попробовал французский мыслитель Роже Кайуа²¹. Его исходный пункт: *игры бывают разными*. И действительно, Хёйзинга не только смешал игру с тем, что вроде бы игрой не является, но и говорил об игре так, как если бы у нее была какая-то единая сущность. Кайуа же с самого начала заявил: игры множественны, следовательно, у них не может быть одного-единственного языка описания.

Центральное различие, которое ввел Кайуа, это различие между *paidia*²² и *ludus*²³, игрой неупорядоченной (условно говоря, «детской») и упорядоченной (дисциплинированной, или, условно говоря, «взрослой»).

²¹ Осмыслению игры посвящена книга Кайуа «Игры и люди».

²² От греч. *paidiá* — детская игра.

²³ От лат. *ludus* — игра, забава.

***Paidia* (пайдия) и *ludus* (людус) — это два полюса единого континуума, внутри которого может быть расположена любая игра. Чем большую роль играют правила и самодисциплина, тем ближе игра к *ludus*. И наоборот: чем меньшую роль играет строгое соблюдение правил, тем ближе игра к *paidia*.**

И действительно, играть можно по-разному: можно играть во все и ни во что конкретно (попрыгать, побегать, покружиться), а можно взять и поставить перед собой определенную цель — прыгнуть выше, чем в прошлый раз, пробежать быстрее, чем в прошлый раз, бросить камень дальше, чем в прошлый раз, и т. д. Это как раз и называется *ludus*. Иными словами, *ludus* имеет место там, где есть возможность и необходимость количественно отмерять результат (больше-меньше, дальше-ближе, выше-ниже и т. д.).

Различие *paidia* и *ludus* уже позволяет размышлять об играх иначе, чем это делал Хёйзинга. Ведь теперь уже нельзя сказать, что добровольное ограничение и самодисциплина — это и есть то, что делает игру игрой. Игры могут быть и недисциплинированными (как, например, игры-песочницы). Более того, они могут радикальным образом отличаться друг от друга — так, что никакой единый язык не сможет их охватить.

Кайуа выделил четыре наиболее общих и принципиально не сводимых друг к другу типа игр: *agon* (агон), *alea* (алеа), *mimicry* (мимикри), *ilinx* (илинкс). Первый тип — это *agon*, то есть агональные, или соревновательные, игры (неважно, с другими, с самим собой или с компьютером; это шахматы, футбол, гонки, атлетика, гольф, бокс и т. д.). Второй — *alea* (латинское название для игры в кости), то есть игры удачи и шанса (например, рулетка или лото). Третий — *mimicry*, то есть игры, основанные на смене ролей и переодевании (например, дочери-матери). Четвертый — *ilinx* (от греч. «водоворот»), то есть игры, особенность которых заключена в доведении играющего до определенного

психофизиологического состояния — головокружения или чувства потери почвы под ногами (карусель или банджи-джампинг).

По мнению Кайуа, этих четырех типов игр достаточно, чтобы удерживать принципиальную множественность, свойственную игре. И действительно, тот же Хейзинга не только делал акцент на *ludus*, а не на *paidia*, но еще и игнорировал *mimicry* и *ilinx* в пользу *alea* и *agon*, что легко можно объяснить его сфокусированностью на правилах. Кайуа же стремился показать, что игры вовсе не обязательно предполагают равенство условий и возможностей (как это имеет место в наиболее распространенных сегодня агональных играх), но что могут быть игры, в которых абсолютно все отдано на откуп судьбе (например, игры шанса).

При этом Кайуа настаивал: указанные типы игр могут пересекаться, порождать гибридные формы (например, большинство карточных игр одновременно являются и агональными, и играми шанса), уравновешивать друг друга, а также входить в отношения конфликта. Так, Кайуа выделял две основные пары: *alea-agon* и *mimicry-ilinx*. Первая пара уравновешивает необходимость и случайность, вторая — разум и чувства. И действительно, *alea* и *agon* делают другим мир (более совершенным и правилосообразным, подчиненным куда более фундаментальным законам, чем те, которые мы способны раскрыть при помощи разума), *mimicry* и *ilinx* делают другим игрока (будь то на уровне поведения, контролируемого разумом, или на уровне аффектов и ощущений, проявляющихся при отказе разума контролировать хоть что-нибудь). Несложно увидеть, что первая пара тяготеет к *ludus*, а вторая — к *paidia*: в *agon* и *alea* дисциплина и правила носят куда более нормативный характер, чем в более импровизационных *mimicry* и *ilinx*.

И хотя все эти четыре типа игр вместе с общим для них континуумом недисциплинированной и дисциплинированной игры (*paidia* и *ludus*) пронизывают любую эпоху, Кайуа вполне в духе Хейзинги все-таки позволил себе поразмышлять, как именно игра могла эволюционировать. По его мнению, общее развитие игры шло по пути от *paidia* к *ludus* (в целом, как и у Хейзинги, это путь от свободы ко все большему ограничению): наиболее древним типом игр были экстатические и вводящие в транс *ilinx*, затем доминировать стали известные нам по древним

маскам *mimicry*, затем — судьбоносные *alea* (известные по игральным костям, которые появились позднее, чем маски) и лишь затем — соревновательные *agon*, окончательно раскрывшиеся в идее честной игры (*fair play*), легшей в основу современного олимпийского движения. В этом смысле главное отличие древних и современных цивилизаций (*хаотических* и *бухгалтерских*, как их назвал Кайуа) заключается в доминировании особого типа игр: в древних, по Кайуа, господствуют *ilinx* и *mimicry*, в современных — *agon* и *alea* (в западной культуре последние стали доминировать уже с эпохи Античности).

Таким образом, Кайуа действительно смог развить идеи Хейзинги и вывести их на новый уровень. Однако концептуальная трудность не миновала и его. Ведь если игры уже не были привязаны к дисциплине в следовании правилам, то что теперь позволяло отличить их от того, что еще или уже не является игрой? Ответ Кайуа: непроизводительность и безопасность. То есть игры не только добровольны, они безопасны и ценны сами по себе (любой конечный результат, как и любая полученная травма, скорее прекращают игру, чем являются ее продолжением). Именно это позволило Кайуа попробовать указать на те шаткие границы, в пределах которых игра может оставаться игрой.

Идея у него была следующая: игра лежит в основе всей человеческой культуры, но ее может стать либо слишком много, либо слишком мало. Иными словами, как избыток, так и недостаток игры уничтожают игровое начало, превращая игру в ее собственную противоположность. Так, самый очевидный пример агональных игр — спортивные игры. Однако, как показал Кайуа, современный спорт — это уже не игра; слишком уж мало в нем осталось игрового начала (профессиональный спортсмен зарабатывает деньги, а не просто играет). В этом смысле профессиональный спорт — это агональная игра с недостаточным уровнем игрового начала, своего рода недо-*agon* (в отличие, например, от того же дворового футбола). Но стоит нам только переусердствовать в желании быть первыми и побеждать, слишком уж всерьез принять игровую условность, как игровое начало агональных игр также испарится. В таком случае мы получим своего рода пере-*agon* (Кайуа называет его жаждой власти; наглядный пример — желание

сфальсифицировать выборы). Схожей является ситуация и с другими типами игр. Недо-*alea* — это, например, казино или тотализаторы (игра не должна ни обогащать, ни обеднять; если это происходит, то это уже не игра, но лишь нечто на игру похожее). Пере-*alea* — это, например, фатализм (вера в судьбу, астрологию и т. д.). И действительно, *alea* — это игра с судьбой, с шансом, но фатализм — это больше не игра, но лишь опасная вера в то, что все предопределено с самого начала. Недо-*mimicry* — это, например, профессия актера (актер хотя и играет, но вовсе не так, как ребенок, делающий вид, что он теперь не человек, а волк или заяц). Пере-*mimicry* — раздвоение личности и шизофрения (когда человек отыгрывает роль другого человека или существа — это игра, но стоит ему забыть, кто он такой на самом деле, как игра тут же исчезает). Недо-*ilinx* — это тяга к профессиям летчика или космонавта. Пере-*ilinx* — наркомания и алкоголизм (одно дело — играть со своими аффектами и чувством реальности, другое дело — достигать эйфории и транса при помощи неигровых средств).

Дополняя Хёйзингу, Кайуа не только расширил и углубил наше понимание игры, но еще и показал, что игра несет в себе средство как для формирования социальных институтов (об этом говорил и Хёйзинга), так и для их низвержения и разрушения (стоит напомнить, что без этого невозможна никакая новизна). Игра — это не только про детей, но и про взрослых, не только про разум, но и про чувства, не только про строительство, но и про разрушение. Играя, мы знакомимся и с тем и с другим, познаем как светлую, так и темную сторону реальности.

Не получается ли в таком случае, что игра — это ключ к пониманию вообще всего, что именно в ней сокрыт ответ на все возможные вопросы? Отдавая должное игре, немецкий философ Ойген Финк показал, что игра — это один из пяти основных феноменов человеческого существования (речь идет о таких феноменах, без которых человек уже не может быть признан в полной мере человеком)²⁴. Помимо игры, это смерть, труд, власть и любовь.

²⁴ Концепция Финка изложена в книгах «Основные феномены человеческого бытия» и «Игра как символ мира» (*Play as Symbol of the World*).

Смерть — это последний предел. Именно смерть придает смысл и значение жизни. Только зная о смерти, можно начать по-настоящему жить. Но если смерть — это последняя точка, то любовь — это не только то, что все начинает, но и то, что превращает точку в много-точие. Каждый из нас — продукт любви, и именно через любовь каждый может обрести бессмертие (в своих детях). В зазоре между рождением (продуктом любви) и смертью о себе заявляют труд, власть и игра (помимо новой любви, способной дать жизнь новому человеку). Труд проявляет себя в том, что, живя, мы выживаем. Мы вынуждены бороться с холодом и голодом, трудиться в поте лица своего. Только так мы можем продлить свою жизнь, отсрочив момент неминуемой смерти. И хотя может показаться, что труд, в отличие от смерти и любви, касается не всех (существуют ведь и праздные классы), на деле это не так: позволить себе не трудиться могут лишь те, кто живет за счет чужого труда. Последнее, кстати, является проявлением власти. Ее источник в неравенстве. По мнению Финка, человек и равенство несовместимы. Люди разные, а значит, неравны. Любовь, смерть, труд и власть способны описать всю динамику человеческого существования. Казалось бы, при чем здесь игра?

Только игра способна подвесить, остановить нескончаемый цикл выживания и борьбы за признание. Само время, растянутое между рождением и смертью, как бы замирает в пределах игры. Игра ценна в своем «здесь и сейчас», в настоящем, свободном от гнета прошлого и будущего. Как замечает Финк, играем мы не ради будущего счастья, сама игра уже есть счастье. Неслучайна в этом смысле связь игры с праздником. Ведь праздник — это и есть свободное, *праздное* время, не отягощенное повседневными заботами и трудом. Праздник — это время игры. Правда, как отмечает Финк, мы играем вовсе не потому, что у нас есть свободное время; напротив, именно потому, что мы играем, мы находим время для игры. То есть не досуг делает возможной игру, а игра приводит к появлению досуга. То же касается и отдельных игр: мы играем не потому, что у нас есть игры — шахматы, «Монополия», *Doom*, — напротив, у нас есть игры потому, что мы не можем не играть. Игра в этом смысле возвышает человека над повседневной

рутиной, позволяя ему проявить человеческое в самом себе. Как говорит Финк, без игры человек погрузился бы в растительное существование (рождение, выживание в борьбе за ресурсы, смерть).

Игра подвешивает мир, берет его в скобки, освобождает от него. Но делает это «понарошку», в модусе «как если бы». Это означает, что игру невозможно понять, игнорируя воображение и фантазию. Играющий оказывается как бы в двух мирах — актуальном и виртуальном, реальном и воображаемом. Причем это не отказ от реального мира, но его преобразование. Девочка становится «мамой», кукла — «ребенком»; пол превращается в «лаву», палка — в «пистолет». И хотя это напрямую связано с воображением, едва ли можно сказать, что оно разворачивается лишь «в голове». Игра одновременно реальна и нереальна, она внутри нас и одновременно вовне.

Тему игры и воображения, затронутую Финком, можно дополнить идеями, высказанными советскими психологами Львом Выготским и Даниилом Элькониным²⁵. По их мнению, именно через игру и благодаря игре человек открывает в себе способность к абстрактному мышлению — то есть мышлению, оторванному от реальной ситуации. И действительно, если игра принципиально связана с воображением, то именно в ней следует искать источник раздвоенности мира (на конкретный порядок вещей и абстрактный порядок идей). В игре реальный мир дополняется миром воображаемым. Но если игра все еще не может без реального мира (она всегда абстрактно-конкретна, в самом понятии игрового мира реальность и вымысел перемешаны), то абстрактное мышление позволяет оперировать идеями без прямого взаимодействия с реальностью. Конечно, абстрактное мышление — это не совсем игра или даже совсем не игра, но и оно укоренено в общем игровом начале (по крайней мере генетически).

Для полноты картины остается обратиться лишь к концепции Брайана Саттона-Смита²⁶. Он подошел к делу совсем иначе. Его интересовала

²⁵ Особое внимание следует уделить книге Эльконина «Психология игры» и статье Выготского «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка».

²⁶ Важнейшая книга Саттона-Смита — «Неопределенность игры» (*The Ambiguity of Play*).

не столько сама игра (о которой уже сказано достаточно), сколько *то, как о ней говорят*. В ходе кропотливого анализа разнородного материала он пришел к тому, что существует семь основных риторик, то есть семь способов говорить об игре, позволяющих по-разному взглянуть на особенности, значение и источники игровой деятельности. Каждый раз, когда кто-то говорит об игре, он, как правило, использует только одну из риторик. А значит, важно понимать возможности и ограничения каждой.

Первая риторика — риторика прогресса — самая распространенная в современном мире. И действительно, об игре постоянно говорят как о подготовке к взрослой жизни, как об инструменте социализации²⁷ и адаптации. При этом нужно понимать, что это довольно молодая риторика, которая, как указал Саттон-Смит, возникла совсем недавно: в эпоху увлечения идеей прогресса, укорененной в теории эволюции и идеалах Просвещения. Наиболее значимыми ее распространителями являются психологи и биологи. С их точки зрения, полезность игры объясняется тем, что она помогает приспособливаться к трудностям самостоятельной жизни, а значит, способствует выживанию.

Вторая — риторика судьбы. Именно она доминировала, пока ее не заменила риторика прогресса. То есть это древняя риторика, укорененная в анимизме²⁸ и мистицизме, позволяющая взглянуть на мир так, как если бы последний был пронизан божественным влиянием и провидением. Центральные понятия здесь — шанс, судьба и удача. И хотя эта риторика уже давно пребывает на периферии научного мира (чего нельзя сказать о народных суевериях, позволяющих ей оставаться живучей и по сей день), наибольший интерес в среде ученых к ней проявляют математики — достаточно вспомнить о теории вероятности и теории игр.

Третья — риторика силы. Это маскулинная риторика, во главу угла ставящая статус, власть и доминирование. Обычно ею пользуются те, кто рассуждает про спорт и другие соревновательные игры, в основе

²⁷ Социализация — процесс вхождения в социальную среду за счет овладения культурными нормами, правилами и ценностями.

²⁸ Анимизм — вера в существование духов и одушевленность природы.

которых лежит конфликт. И действительно, в рамках риторики силы игра — это репрезентация конфликта. Именно поэтому победа — единственный стоящий здесь результат; то есть каждый раз, когда кто-то говорит, что в игре главное — победа, он использует именно риторику силы. По мнению Саттона-Смита, в среде ученых такой взгляд на игры распространен у социологов и историков, особенно внимательных к соотношениям и расстановкам сил.

Четвертая — риторика идентичности (правильнее было бы называть ее риторикой коллективной идентичности). Это также древняя риторика, апологетами которой сегодня выступают антропологи и этнографы. Речь идет о том, что игра объединяет, сплачивает и ведет к появлению более тесных связей внутри коллектива. В центре здесь народные забавы и игры, в которые играют на праздниках и гуляниях.

Пятая — риторика воображения. Укорененная в романтизме, по-своему отреагировавшем на наступившую эпоху урбанизации и индустриализации, риторика воображения предлагает рассматривать игру как свободный порыв, чистое творчество, полет фантазии. Когда об игре говорят как об инструменте производства нового и средстве развития креативности, то о ней говорят изнутри именно этой риторики. Как показал Саттон-Смит, чаще всего такой взгляд на игру встречается в среде литературоведов.

Шестая — риторика самости. Еще одна молодая риторика, на этот раз укорененная в современном индивидуализме. Игра здесь — это главным образом опыт, причем не в смысле ресурса, который можно накопить, а потом конвертировать во что-то еще; это опыт как чистое переживание. Играя, мы веселимся, отдыхаем, испытываем различные эмоции. Благодаря игре мы лучше понимаем, кто мы есть, и чувствуем, что существуем. Теория потока Михая Чиксентмихайи²⁹ — пример именно этой риторики.

Наконец, седьмая — риторика фривольности, настаивающая на бесполезности и бессмысленности игр. Она стоит особняком по отношению к шести предыдущим. Дело в том, что каждая из рассмотренных

риторик претендует на универсализм. Для риторики прогресса любые игры, а не только детские рассматриваются как нацеленные на развитие. Для риторики судьбы любые игры, а не только азартные рассматриваются в качестве проверки благоволения высших сил (центральный вопрос: повезет или не повезет?). Для риторики силы любая игра, а не только соревновательная нацелена на победу. Для риторики идентичности любая игра скрепляет коллектив. Для риторики воображения — развивает креативность. Для риторики самости — дает опыт, обогащающий игрока. Иными словами, если в рамках риторики идентичности в командной игре центральным является командный дух, то для риторики силы гораздо более значимым является желание объединиться ради победы над командой-соперником. Или иначе: то, что в рамках одной риторики описывается как формирование и поддержание идентичности, в другой интерпретируется как выражение силы и желания господствовать. Таким образом, каждая риторика — это универсализация того или иного конкретного взгляда на игру. Они не столько дескриптивны, сколько прескриптивны; они не столько описывают игры, сколько предписывают, какими те должны быть. А значит, они очерчивают не только полюс «правильных» игр (то есть игр, соответствующих выявляемым характеристикам), но и — негативным образом — указывают на полюс игр «неправильных», то есть игр, которые следует признать бессмысленными и бесполезными. Для риторики прогресса это игры, не способствующие развитию (то есть практически все игры, в которые играют взрослые); для риторики судьбы — игры, в которых нет места азарту; для риторики силы — неконфликтные, «феминные» игры (типа дочек-матерей) и так далее. Именно этот разговор о бесполезности и избыточности игры и есть риторика фривольности. Таким образом, она выступает в качестве изнанки каждой из шести рассмотренных выше риторик и предстает в шести различных обликах.

Саттон-Смит не придумывал эти семь риторик, но выделил их на основе текстов, которые разбирал. Ему было важно показать, что не только сами игры множественны (это уже сделал Кайуа), но и что множественными являются способы их осмысления и обсуждения.

²⁹ Американский психолог венгерского происхождения. — Прим. ред.

Причем если когда-то доминировали риторика судьбы, силы и идентичности, то сегодня доминируют риторика прогресса, воображения и самости (по словам Саттона-Смита, этому сдвигу всего двести лет). И действительно, говоря о видеоиграх, как апологеты, так и их обвинители выстраивают аргументацию именно изнутри этих трех риторик: видеоигры полезны для развития или, наоборот, вредны; они содействуют креативности или никак на нее не влияют; они помогают лучше узнать свое подлинное Я или, напротив, скрывают его от нас.

Идеи описанных авторов — это надежная основа для дальнейших размышлений о видеоиграх и их генеалогии. Так, к настоящему моменту у нас есть следующее: игры — неотъемлемый инструмент перехода от природы к культуре, от животного к человеку (Финк, Эльконин); они развивались по пути все большего ограничения свободы (Хэйзинга); сначала доминировали экстатические *ilinx* и миметические *mimicry*, затем же, в эпоху Античности, им на смену пришли судьбоносные *alea* и соревновательные *agon* (Кайуа); сначала игры осмыслялись как имеющие дело с судьбой, скрепляющие сообщество и определяющие круг наиболее достойных, затем же, начиная с XVIII века, их стали осмыслять как способствующие развитию, содействующие креативности и раскрывающие глубинные аспекты личности (Саттон-Смит).

Несложно заметить, что все эти идеи согласуются друг с другом и укладываются в единый нарратив. В таком случае мы можем говорить о двух основных сдвигах в истории человеческой игры, не считая самого события выделения человеческих игр из игр животных: в период Античности (переход от *ilinx* и *mimicry* к *alea* и *agon*, в процессе чего сложились риторика судьбы, силы и идентичности) и в XVIII веке (окончательное возвышение агональных игр, а также переход от риторик судьбы, силы и идентичности к риторикам прогресса, воображения и самости). Такая история выглядит вполне стройной и логичной, но у нее есть один, во многом случайный недостаток: она ничего не говорит о видеоиграх. Я же настаиваю: значение видеоигр настолько велико, что они должны не только пониматься с учетом общей мировой истории (как полноценная революция в истории игры), но и использоваться для понимания самой этой истории.