

18+

Алексей Варенов, Сергей Исаев



**О ЧЕМ
ПРОМОЛЧАЛ
ХЕЙЗИНГА**

Алексей Варенов
Сергей Исаев
О чем промолчал Хейзинга

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=47408727

ISBN 9785005052575

Аннотация

Книга предназначена для лиц, интересующихся поведением человека. Наиболее интересным и полезным ракурс нашего подхода к рассмотрению игрового поведения будет психологам, HR-специалистам и PR-специалистам, поскольку в работе рассматривается вопрос особенностей, механизмов и критериев игрового поведения субъекта (в сравнении с деятельностью / работой).

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	5
ЧАСТЬ 1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ	9
ЧАСТЬ 2. ИГРОВЫЕ И ТРУДОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ПОВЕДЕНИИ	39
ЧАСТЬ 3. ОСОБЕННОСТИ СИМВОЛИКИ, ПРИСУЩЕЙ ИГРОВЫМ ВИДАМ АКТИВНОСТИ	91
Конец ознакомительного фрагмента.	109

О чем промолчал Хейзинга

Алексей Варенов

Сергей Исаев

Либо ткать, либо прясть, либо песни петь.

Русская народная пословица

© Алексей Варенов, 2025

© Сергей Исаев, 2025

ISBN 978-5-0050-5257-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ВВЕДЕНИЕ

Зачастую объекты и понятия кажушиеся простыми и понятными, таковыми не являются.

Уважаемый читатель, скажите, пожалуйста: Как определить, когда закончилось утро и начался день? В какой момент вечер сменяется ночью? – довольно затруднительно ответить, правда.

Отсчёт времени суток носит весьма субъективный характер. Граница между днем и вечером (временами суток) иллюзорна, во многом она зависит от культуры¹, зависит от психофизиологического состояния субъекта² и от ряда других факторов. Тем не менее, люди приспособились к такому положению вещей. Но с развитием цивилизации мы подменили время суток распорядком дня. Теперь мы живем по часам (по распорядку дня), не сильно обращая внимание на время суток, и, даже имея часы на руке, сможете ли Вы точно ответить на вопрос: Когда закончился день? В шестнадцать часов или в семнадцать? Или в шестнадцать

¹ В разных географических областях смена времени суток происходит в разное время. Имеются области, где полярный день или полярная ночь длятся по несколько месяцев. А в экваториальных областях смена времени суток происходит примерно в одно и то же время.

² В состоянии усталости, изможденности или небывалого эмоционального подъема, возбуждения у людей могут меняться представления о временах суток.

часов тридцать две минуты? А почему именно в тридцать две, а не в тридцать три минуты?

Нечто подобное происходит с игрой и работой. Мы знаем, что существует и игра, и работа, но сказать, когда заканчивается одна и начинается другая, – достаточно сложно. У любой человеческой активности, протекающей в реальных, а не в лабораторно-экспериментальных условиях, проблематично четко определить начало и конец.

В какой момент начинается, например, повседневная трудовая деятельность? В тот момент, когда субъект формально приступил к выполнению своих профессиональных обязанностей? Мы в этом сомневаемся. А когда она заканчивается? В момент, получения конечного результата – формального конечного продукта? А к какому именно результату стремился субъект?

Мы считаем, что повседневная трудовая деятельность начинается для субъекта до того как он нажал кнопку «**ПУСК**» на своем «станке» и не заканчивается после нажатия кнопки «**СТОП**».

Активность человека – это своего рода «химера», включающая в себя и работу, и игру, и обучение, и многое другое. В соответствии с этим мы рассматриваем игру и трудовую деятельность не в качестве независимых, антагонистических объектов, а полагаем, что это проявления одной из форм активности (поведения) субъекта, перетекающие и взаимопроникающие одна в другую.

Именно по этой причине необходимо выделение критериев, оснований для дифференциации игры и работы. В результате мы продвинемся в более точном понимании поведения человека (особенно на рабочем месте).

В начале прошлого века Йохан Хейзинга (нидерландский философ, историк, исследователь культуры), проделав титаническую работу, выделил ряд критериев, присущих человеческой игре. Дополняя взгляд культуролога и философа на поведение человека психологической точкой зрения, мы, еще несколько продвинулись в понимании игрового поведения, предложив дополнительные критерии для дифференциации игры и работы.

Для выделения критериев дифференциации игры и работы мы анализировали и реальное поведение индивида, и различные тексты (сказки, мифы, песни, лозунги), которые являются выражением мировоззрения (конечно, только части) той или иной группы населения, народности. Наиболее удачные, на наш взгляд, примеры анализа текстов мы приводим в настоящей работе. Разнообразие текстов, на наш взгляд, дает большее представление о многообразии особенностей поведения субъекта и позволяет более полно отразить оттенки того или иного типа поведения.

Одним из результатов наших размышлений является утверждение, что игра – это мышление, способ осмысления мира. И этот способ мифологичен и символичен. Игра содержит в себе значительное количество символов и некото-

рые из архетипов. Возможно, именно это и является причиной широкой популярности и притягательности игр.

ЧАСТЬ 1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ

В науке иногда встречаются случаи, когда отсутствует строгая дефиниция, определение достаточно важного и часто используемого термина. Психология в этой части не исключение. На данный момент в психологии отсутствует стройное действительно научное определение игры. Игра либо определяется через деятельность – «специфический вид непродуктивной деятельности», либо противопоставляется деятельности – все то, что не является деятельностью или обучением и есть игра.

В связи с этим, в данной части работы, используя противопоставление игровой активности и трудовой деятельности, мы хотим дать описание некоторых психологических особенностей игры, с целью приблизиться к выработке более строго научного понятия ИГРА.

1.1. Эмоциональное состояние, как показатель выигрыша или проигрыша

Описание особенностей поведения субъекта в игре неразрывно связано с особенностями самой игры, поэтому мы будем говорить и об игре, и об игроках.

Самым общим положением игры является распределение участников по окончании игры по конструкту «выиграл – проиграл»³. Распределение ролей «победитель» и «проигравший» неразрывно связано с соответствующим эмоциональным состоянием. Размышления в этом направлении привели нас к мнению, что в качестве цели большинства разновидностей игр выступает изменение эмоционального состояния участников, которое является одним из критериев победы, т.е. параметром результата игры (нередко основным)⁴. Если не происходит изменения состояния – игра будет продолжаться. Один из играющих должен признать/принять тот факт, что он проиграл⁵. Прежде всего, это выра-

³ За исключением некоторой категории народных игр-гуляний, которые проходят «в несколько туров» и как такового победителя не предполагают, либо победитель может меняться в каждом туре. Эту разновидность игр можно назвать – «игры на участие». Часть детских игр также подпадает под эту категорию. В этих играх – главное участие и эмоциональный подъем участников.

⁴ Особенно это касается игр, описанных Э. Берном. Все психологические игры запускаются с одной целью – пережить любимые эмоции. При этом необходимо отметить, что в «берновских» играх далеко не все игроки стремятся к проживанию положительных эмоций. Некоторая категория игроков запускает игру для того, чтобы проиграть! Необходимо помнить об этом, при анализе поведения субъекта и при анализе игры.

⁵ Для сравнения: попробуйте убедить в чем-нибудь токарный станок или изменить его эмоциональное состояние. Самым страшным противником является тот, у которого не удастся диагностировать изменения эмоционального состояния. Станок заставит вас сделать то, что требуется. Допустим, найти причину поломки. Если вы ее найдете – изменится ваше эмоциональное состояние, и вы почувствуете себя победителем. Если причину не найдете – состояние тоже изменится, и вы вынуждены будет признать себя побежденным. Особенно заметно это

жается в эмоциональном (эмоционально-функциональном) состоянии игрока (команды). В качестве примера приведем повесть А. С. Пушкина «Выстрел», в которой главный герой (Сильвио) после публичной пощечины вызвал на дуэль обидчика. Понятно, что Сильвио в момент оскорбления пережил сильные эмоции и был в этот момент побежденным, т.е. «первый раунд» он проиграл. Для того чтобы выиграть/отыграться, Сильвио вызывает обидчика на дуэль (отметим, что здесь игра переходит в роковую, или на третью стадию, по Э. Берну [4, 5]; подобные игры закачиваются либо на кладбище, либо в тюрьме). Во время дуэли обидчик Сильвио спокойно стоял под дулом пистолета и лакомился черешнями, «выплюывая косточки, которые иногда долетали до его противника». Сильвио отказывается стрелять и, в течение нескольких лет, ждет момента, чтобы посмотреть «...так ли равнодушно примет он смерть перед своей свадьбой, как некогда ждал ее за черешнями!»

Интересна развязка повести – Сильвио стреляет в картину после того, как увидел страх и смятение обидчика. Сильвио

будет в ситуации дефицита времени. В большинстве спортивных игр с фиксированным результатом (борьба, футбол, хоккей, бокс и т.д.) в случае невозможности установить победителя в основное время, устоявшиеся (традиционные) для данных видов спорта правила оценки перестают работать. В этих случаях (зачастую в дополнительное время) начинают применять принципиально другую систему оценок – начинают оценивать не победителя, а выбирать побежденного – кто первым совершил ошибку или совершил больше ошибок, тот и проиграл. Другими словами стремятся убедить одного из участников игры в том, что он проиграл.

добился изменения состояния своего противника. Противник проиграл. Игра закончилась. Сильвио не стал убивать. Ему было достаточно увидеть эмоции. Он выиграл.

Еще один пример игры, с несколько отличным течением, приведен в фильме Ридли Скотта «Дуэлянты» (1977 г.), снятого по рассказу Джозефа Конрада «Дуэль», который повествует о противостоянии двух офицеров наполеоновской армии. Первая дуэль между ними состоялась, когда оба были в чине лейтенанта. Далее следовала череда дуэлей на протяжении 15 лет! Никто из противников не хотел уступать, не соглашался признать себя побежденным. Изменения эмоционального состояния участников игры не происходило – игра продолжалась.

1.2. Особенности оценки результатов игровой активности (зрители и судьи, сочувствующие и соучастники)

Ограничение времени игры просто необходимо, чтобы игра не продолжалась «бесконечно»⁶ (вспомним пословицу: делу время – потехе час⁷). С другой стороны слишком растянутая во времени («бесконечная») игра не очень привлекательна и интересна, за исключением некоторых разновид-

⁶ Ограничение времени также уменьшает вероятность перехода игры в роковую игру (игру третьей степени), которая заканчивается причинением вреда здоровью вплоть до летального исхода.

⁷ Час – временной интервал, ограниченное время.

ностей мести и саботажа – игр с отсроченным итогом. Эти игры отличает наличие временной переменной. Именно это приближает месть и саботаж к работе. Время является той переменной, которая выводит игру, совершающуюся «здесь и сейчас», в другой логический тип (на другой уровень обобщения). Эмоция не имеет временной перспективы. Временное планирование – это прерогатива рациональной сферы.

Поскольку эмоциональное состояние по своей природе скоротечно (мигомлетно), непродолжительно и субъективно, для игры необходимо присутствие внешних наблюдателей – зрителей и судей (зачастую это одна и та же категория). Внешние наблюдатели необходимы: 1) чтобы зафиксировать победу и помочь убедить партнера по игре в том, что проиграл он; 2) чтобы были люди, которые смогли бы подтвердить факт исхода игры спустя некоторое время, а также рассказать об игре тем, кто не смог наблюдать игру лично.

Можно говорить о том, что именно зрители определяют саму сущность игры. Даже в трудовой деятельности при появлении «зрителя», проявившего некую заинтересованность (особенно, если зритель противоположного пола, и довольно симпатичной наружности), работник «вдруг» начинает демонстрировать игровое поведение. А если этот зритель продемонстрирует свою профессиональную подготовку – блеснет, так сказать, – игра будет гарантированно обеспечена. Кстати, в СССР было подобное направление развития социалистического соревнования, когда женщины выполняли

«мужскую» работу: летали на самолетах, управляли пароходами, орудовали кузнечным молотом или отбойным молотком и т. д. Интересно, что для запуска соревнования/игры, таких женщин не нужно много – достаточно одной-двух, но необходимо чтобы о таких женщинах, точнее об их рекордах, знали все.

Таким образом, приходится признать, что любая игра предполагает наличие внешнего наблюдателя, который сможет подтвердить достижение результата (судья, болельщик).

Кроме того, что зрители могут запускать или активизировать игру, они еще и производят оценку увиденного. Мы уже говорили – результат игры идеален, а соответственно недолговечен и не поддается трансляции. Соответственно, отсроченная оценка процесса и результата игры представляется невозможной. Выход только один – прямая оценка игры, т.е. оценку необходимо произвести «здесь и сейчас», в присутствии самого игрока «не отходя от кассы»⁸.

Что оценивается в прямой оценке? В форматизированных играх (где необходимо получить определенный результат) все понятно: забил мяч – получи кубок, в боксе и борьбе тоже как-то все логично: кто упал – проиграл, остался на ногах – выиграл и т. п. Но ведь в олимпийском списке есть спортивная и художественная гимнастика, прыжки в воду,

⁸ Это может быть еще одним критерием дифференциации игра – работа: невозможность отсрочки оценивания игры, в работе оценку можно отсрочить сколько угодно долго – ничего не изменится.

выездка (конный спорт), фристайл (художественный спуск с горы с лыжами и палками), фигурное катание и т. п. Как провести оценку в этих видах спорта и подобных им играх (выходящих за рамки спортивных)?

В таких случаях оценивается некий комплекс «продукт (результат) – игрок», оценивается сам субъект, точнее то, как он что-то делает, а еще точнее – субъект стремится *добиться, получить* определенную оценку от окружения. В сущности, помимо неких профессиональных качеств игрок в большей степени должен быть лицедеем, манипулятором. Поэтому игрок начинает совершенствоваться не в производстве продукта, повышении его качества и долговечности, а в умении воздействовать, влиять на людей. Одновременно с выработкой навыков воздействия игрок научается различать, дифференцировать зрителей по параметру «податливости», способности поддаваться воздействию. Со временем он (игрок) научается очень быстро диагностировать с кем можно начинать игру, а с кем не стоит⁹. Это приводит к выводу

⁹ В качестве яркого примера хочется привести уличных цыганок. Они очень быстро и довольно точно умеют отличать людей, подверженных влиянию и внушению от тех, кто устойчив к их воздействию. Более того, в случае ошибки, когда выбранными ими «партнер» отказал им в «услуге», если кто-то был свидетелем подобной сцены, тот подтвердит наши слова, – цыганки, как правило, обрушиваются на него с бранью, проклятиями или негативными пожеланиями и обещаниями типа порчи, кары и прочее. Интересно, что именно такое развитие событий является логическим продолжением игровой ситуации. Если игра стала развиваться не по сценарию, который предполагал выигрыш, игрок переживает изменение своего эмоционального состояния, он чувствует себя проигравшим.

о том, что игроку не нужны в качестве зрителей/судей профессионалы-специалисты, которые могут адекватно и беспристрастно оценить качество продукта, ему нужны податливые с невысокой квалификацией, гипнабельные «лохи» – те, кого в СМИ называют «массовый зритель».

Игра, продолжает открываться для нас все новыми и новыми гранями (не случайно сказано – познание безгранично). В настоящий момент мы считаем, что необходимо выделить еще одну цель игры: игра разворачивается с целью поиска и привлечения (вербовки) на свою сторону двух категорий людей¹⁰. Это категория «сочувствующие» и катего-

Настоящий игрок постарается изменить такое положение дел. И у игрока есть хороший выход из подобной ситуации. В плохой оценке игрок обвинит судей! Гораздо легче обвинить судей в низкой, недостаточной квалификации, чем признать себя недостаточно квалифицированным, т.е. побежденным. С другой стороны после оскорбления цыганкой мало кто может остаться спокойным. Эмоциональное состояние изменилось! Цыганка все равно выиграла. Пусть выигрыш не был подкреплен материально, но победа осталась за ней. Т.е. низкая оценка, высказанная в адрес судей и приведшая к изменению их эмоционального состояния, – для игрока означает завершение игры с победой. Он добился главного – изменения состояния!

¹⁰ Игра склонна к экспансии, разрастанию. Она «втягивает» в себя все большее и большее количество игроков, все больше и больше нагнетая эмоциональный фон. Скорее всего, именно эмоциональный фон является тем механизмом, который ответственен за экспансию, эскалацию игры. В игре субъект «настраивается» на достижение (обеспечение) прироста уровня эмоционального напряжения. Для того чтобы получить прирост эмоций, подняться на новый уровень, требуется что-то изменить, легче всего увеличить количество участников игры, чем внести изменения в игру. Ну, а когда увеличить число участников не удастся – вносим изменения в игру. Таким образом, как отмечал еще Э. Берн, игра приходит на третий уровень – в роковую.

рия «соучастники». Эти две группы людей образуются в результате того, что в игре происходит изменение эмоционального состояния игроков (см. раздел про игроков). Но, кроме игроков есть зрители! Зритель тоже подвержен изменениям эмоционального состояния. По ходу просмотра игры происходит эмоциональное заражение (индукция или что-то подобное). Различаются эти две группы, прежде всего, следующим: сочувствующие – это те из болельщиков, которые пережили эмоции сходные, близкие с эмоциями игрока, но остались зрителями, т.е. остались в эмоционально-мотивационном состоянии «дурман»; а соучастники «смогли» перейти из состояния «дурмана» в другое, более активное состояние (как правило, сдвиг эмоционально-мотивационного состояния происходит в сторону «роковых игр»; в направлении увеличения интенсивности эмоций).

И нередко именно зритель реагирует более эмоционально, нежели сами участники игры. Для того чтобы убедиться в этом достаточно посмотреть на трибуны по окончании какого-либо матча, соревнования. Ликование и грусть болельщиков. Это ли не сочувствие? А поведение некоторых фанатов после матча? В смысле погромы, драки... Это уже проявления соучастия. Зритель «включился в игру». Он перешел из позиции пассивного наблюдателя в позицию субъекта активности. Продолжил игру. Правда «немного» на другой «площадке» и в другое «игровое время». При этом, чем больше количество сочувствующих и соучастников привле-

чет на свою сторону игрок, – тем выше качество, мастерство его игры. Тем выше его «статус». При этом не важно, выиграл он или проиграл в данный конкретный момент. Сочувствие и поддержку он получит при любом исходе¹¹.

Для того чтобы лучше представить, понять, что это действительно имеет место быть, давайте ответим на такой вопрос: «По завершению деятельности могут появиться «сочувствующие» и «соучастники»? В результате размышлений мы пришли к выводу – НЕТ. В деятельности есть только участники деятельности и потребители продукта (результата) деятельности. Деятельность заканчивается без изменения эмоционального состояния субъекта деятельности (и наблюдателей) независимо от своего исхода¹². Ничего, кроме того конкретного результата, который получился «на выходе» (помните, в известном анекдоте: «Все. Война закончилась. Всем спасибо. Все свободны»). Выточил деталь – все.

¹¹ В этой связи уместно вспомнить «театральность» некоторых спортсменов. Особенно в тех видах спорта, где сложно оценить, сравнить степень мастерства спортсменов (фигурное катание, гимнастика, акробатика и т.п.), там необходимые очки можно легко добирать «театральностью». Да. Первого места не занял. Но «выложился по полной»! Не редкостью является ситуация, когда занявший второе или третье место «спортсмен-игрок» имеет большую группу поддержки, нежели занявший первое место «спортсмен-труженик».

¹² Согласно нашей модели значительного изменения эмоционального состояния в деятельности не должно происходить. Может появляться небольшая радость от окончания, некоторое разочарование от неудовлетворенности исходом (результатом). Но не более того. Может появляться усталость, но это физиологическое состояние.

Никаких сочувствующих и соучастников. Дальше специалисты ОТК оценят деталь на соответствие заданным параметрам. И не случайно в ОТК не должны знать от кого конкретно поступили детали, чтобы специалист ОТК не начал думать что-то подобное следующему: «Ага, эту деталь делал Петрович. Надо бы ему пособить. У него дома неприятности. Мы же не чужие люди. Сочтемся». Обезличиванием убирается большая часть (а возможно и все) поводов для запуска игры.

1.3. Особенности оценки игроком результатов собственной активности

Рассмотрим еще одну интересную особенность игрового подхода – поскольку у игрока нет четких, однозначно определяемых (измеряемых) критериев конечного продукта, у него нет возможности просчитать затраты, необходимые для получения результата. Но, что важно – оценка затрат все равно происходит. И происходит она в следующей интересной форме – субъект оценивает собственные усилия (затраты¹³) по достижению результата по отношению к некоторому фону (чаще всего по отношению к спокойному поведению минимально затратному для субъекта). Очень ярко это заметно у детей 3—5 лет и проявляется, когда ребенок оцени-

¹³ Подобный подход применим и к ставкам в азартных играх. Разница будет лишь в том, что в азартных играх на кон ставится материальный (рыночный) эквивалент собственных усилий – деньги, ценности и т. п.

вает свои действия, примерно следующим образом: «Смотри, я быстрее всех могу на велосипеде!» – говорит ребенок, старательно крутя педали трехколесного велосипеда; «О, я какой сильный!» – с придыханием и напряжением в голосе произносит малыш, поднимая большую плюшевую игрушку. В данном случае ребенок оценивает свои усилия, потраченные на производство некоторых действий, по отношению к своему спокойному поведению. И действительно, с точки зрения ребенка затраты были довольно значительными, сильно выделяющимися из фона. Но, если использовать более объективную шкалу измерения, – эти затраты окажутся малыми и не заслуживающими тех восхищений, на которые рассчитывал малыш.

Игрок в оценке затрат по достижению результата также оценивает, прежде всего, собственные усилия. Создается впечатление, что игрок придерживается формулы: «Чем больше затрачено усилий – тем монументальней одержанная победа, соответственно, тем грандиозней триумф». Любые другие критерии для такой «элегантной» формулы просто губительны. С точки зрения игрока самое «надежное» средство оценки эффективности активности – это самооценка по (энерго) затратам, которая позволяет получать мгновенную (текущую) оценку, не дожидаясь окончания работы, получения конечного результата и его оценки экспертами/специалистами.

Более того, игрок стремится навязать окружающим свою

оценку: «Да я вкалывал полдня без перекуров!» Часто можно услышать подобную фразу, цель которой убедить окружающих в том, что сделанное этим человеком сравнимо с одним из подвигов Геракла и простым смертным не по силам. И, если оппонент не является специалистом в данной области, который может дать более адекватную оценку свершенному, ему будет трудно опровергнуть предложенную оценку.

1.4. Особенности конечного продукта трудового процесса

К наиболее значимым параметрам, определяющим специфику протекающих психических процессов, при реализации трудовой активности мы относим:

- наличие какого-либо продукта с измеряемыми характеристиками по завершении деятельности (или одного из ее этапов),
- вероятность достижения конечного продукта,
- включенность этого продукта в технологические или потребительские цепи.

Конечный продукт трудовой деятельности за редким исключением материален – это физический объект с определенными (заданными) характеристиками.

Основная задача трудовой деятельности – воспроизведение (повторение) заданного конечного продукта

Заметим, что включенность продукта в технологическую или потребительскую цепь играет в данном случае важную

роль.

При соревновании токарей, тоже имеет место продукт с четко измеряемыми характеристиками и вероятность его получения достаточно высокая, но... полученная деталь «выпадает» из дальнейшего использования. Сама по себе деталь, произведенная в рамках соревнования, никому не нужна. Она является составной частью игры-соревнования. Соревнования закончились – про деталь забыли. То же самое происходит в процессе производственного обучения. Продукт производится ради самого продукта (точнее активность разворачивается ради процесса, чтобы обучающийся смог выработать навыки), а не для того, чтобы изготовленную деталь «впихнуть» в какой-либо механизм (с помощью маленькой, но тяжелой кувалдочки).

Хотя административная деятельность (деятельность руководителя) не имеет самостоятельного материального конечного продукта. И на этом основании может быть отнесена к игровым видам активности. Тем не менее, продукт этой деятельности – приказы, распоряжения, согласования, – включен в дальнейшие производственно-технологические связи. Продуктом административной деятельности является обеспечение постоянного взаимодействия между исполнителем работ и смежниками, поставщиками сырья, материалов и потребителями конечного продукта.

Совсем по-другому протекает активность, когда продукт не предполагает дальнейшее использование. И отношение

к этому продукту другое (в спортивных играх дальнейшему использованию подлежит медаль, в качестве символа победы и «удостоверения мастерства» ее владельца; и, отметим, отношение к медали соответствующее). Поскольку данный продукт получает статус «значимого для жизни», т.е. связанного с получением либо каких-то преимуществ по отношению к другим субъектам, либо необходимых для жизни ресурсов.

В этом отношении трудовая активность предстает в качестве активности, обеспечивающей выживание индивида (и животного тоже). Причем, если верить пословице, – Делу время¹⁴, потехе час¹⁵, – продолжительность работы (дело) значительно превалирует над развлечением или отдыхом. Час – это определенный исчислимый (определенный) отрезок «времени» – некой неисчислимой продолжительности, отсылающей нас в бесконечность (вспоминаем крылатое армейское выражение: копаем отсюда и до обеда).

Попробуйте запланировать затраты на неисчислимую

¹⁴ Время – заимствовано из старославянского, где образовано с помощью суффикса мен (затем перешедшего в мя) от той же основы, что и глагол вертеть. Первоначальное значение существительного время – «нечто вращающееся» // Этимологический словарь русского языка. – СПб.: ООО «Виктория плюс». Крылов Г. А.. 2004. Другими словами, время – это нечто постоянно изменяющееся, текущее, неразмерженное и неделимое – бесконечная нить времени.

¹⁵ Час – м. время, времена, година, пора; 1) досуг, свобода от дел; 2) пора, срок, удобное к чему время; 3) мера времени, 60 минут, по 24 часа на сутки. Другими словами, час – это нечто размеренное – поделенное на фиксированные отрезки – отрезки времени.

по продолжительности активность. Да, в денежном выражении с некоторыми оговорками это хоть как-то можно сделать, а в плане энергетических затрат субъекта? Практически невозможно. По этой причине деятельность уже на этапе планирования субъектом стремится к оптимизации, т.е. к реализации по минимально затратной схеме (под затратами в данном случае мы понимаем любые расходы и траты). И делается это, по нашему мнению, с той целью, чтобы можно было «мобилизоваться», когда что-то пойдет не по плану и потребуются дополнительные ресурсы для достижения цели.

Рассмотрим это несколько с другой стороны.

Например для того чтобы эффективно работать водителем грузовика или водителем автобуса не нужны навыки гонщика Формулы-1. Михаэль Шумахер долго на этом месте вряд ли задержится. Деятельность совершенно другая. Важна не скорость, а своевременность – вовремя приехать, чтобы забрать груз и доставить к назначенному времени в назначенное место. Причем каждый день. Кроме того технику беречь надо, поскольку для ремонта или замены требуются средства и время (резину каждый день менять никто не будет). И груз надо доставить в целостности и сохранности, иначе не заплатят, а чего доброго еще и вычтут.

Еще один аспект имеющий отношение к планированию возникает в случае затруднения реализации задуманного (плана). У игрока преодоление затруднений, как прави-

ло, разворачивается в направлении увеличения усилий (затрат) – что-то типа: а ну, поднажмем, еще поднатужимся... Другими словами у игрока практически не возникает мысли (а это, как правило, означает, что нет других вариантов достижения цели) о том, что следует внести изменения в план, в ход реализации. Опытный специалист-практик с крайней неохотой станет наращивать усилия (затраты). Можно ведь и в негодность привести что-то крайне необходимое для осуществления деятельности. Инструмент сломать или деталь. Труженик скорее внесет изменения в ход деятельности. Перестроится. Точнее подстроится под новые обстоятельства. Это свидетельство того, что у него (труженика) есть «запасные варианты» достижения цели.

Увеличение усилий в случае возникновения затруднений при реализации активности косвенным образом связано с оценкой активности по затратам, о которой мы уже упоминали в разделе об особенностях поведения игрока. Чем больше затрат – тем монументальнее победа (что такого выиграть испанскому «Реалу» у российского клуба второго дивизиона; или что такого занять высоту без потерь. Вот «положить» на высоте дивизию – это победа, так победа¹⁶). Поэтому уве-

¹⁶ В фильме «А зори здесь тихие» старшина Васков (главный герой) не воспринимается героем до конца фильма. Вместо того, чтобы завязать бой и героически уничтожить противника, он сначала имитирует работы по заготовке леса и с помощью этой уловки пытается задержать продвижение немецкой диверсионной группы. Потом всеми средствами старается избежать открытого боестолкновения. Все как-то не по-геройски. Вот «Крепкий орешек» – герой, так герой. Для

личение затрат получает оправдание (с точки зрения игрока). Повышается своеобразный статус достижения. То, что достичь результата можно было с меньшими усилиями, если несколько изменить, перестроить деятельность – это игрока не интересует. Даже наоборот. Для игрока это, скорее, проявление слабости (настоящие герои так не поступают).

С другой стороны игрок находится в ситуации дефицита времени. Раздумывать некогда. Надо играть, реализовывать активность. Нарращивание усилий (затрат) в данном случае представляет собой самый простой способ остаться в игре и попытаться добиться нужного результата. Остановка в игре может означать (или привести к) поражение. Изменение хода активности – может изменить игру или запустить другую, что для игрока так же, чаще всего, не желательно¹⁷.

1.5. Некоторые особенности оптимизации трудового процесса

Еще одним фактором, отличающим игру от деятельности (почему труженики не могут найти общий язык с игроками), является вопрос оптимизации деятельности и затрат (можно сказать рациональный уровень противостояния).

Работа стремится к унификации и оптимизации. Даже

«настоящего» героя (игрока) не пристало размышлять о поражении. Он нацелен только на победу (зачастую любой ценой).

¹⁷ Новая игра – новые правила. Надо перестраиваться. Менять что-то. А что? А каким образом? А когда? Поэтому лучше как в известном анекдоте: Что тут думать! Трясти надо!

в такой сложной сфере как обслуживание. Транснациональные компании, например, отели «Мариотт», специально подбирают и обучают сотрудников под «определенный стандарт». Цель – гарантировать потребителю определенный уровень качества обслуживания. Потребитель не должен заметить разницу в обслуживании в зависимости от страны или континента.

Труженик знает какой минимальный уровень затрат необходим для производства продукта, который должен быть получен по завершению деятельности. И эта оценка, как правило, расходится с той оценкой, которую делает игрок, исходя из оценки своих усилий, своих энергозатрат (рассказывая о своих достижениях). Напомним, что игрок стремится показать (точнее убедить), что усилия/затраты, которые он приложил для достижения результата, сравнимы с одним из подвигов Геракла. Именно это и раздражает труженика, стремящегося к минимизации и избегающего ненужных, пустых затрат¹⁸. Раздражение выливается в спор и кон-

¹⁸ Игрока раздражает, что труженик стремится принизить его заслуги более адекватной оценкой. В лице труженика игрок получает неудобного зрителя-судью. Это не гипнабельный лох, а специалист. Причем, как правило, специалист более квалифицированный в профессиональной сфере. Игрок пытается втянуть труженика в игру (на свою территорию), а труженик предлагает игроку сравнить степень профессионализма в деятельности, где игрок может выиграть, но далеко не всегда и только в краткосрочной перспективе. Там, где деятельность фактически переходит в игру. При реализации деятельности труженик более эффективен, поскольку игрок работать не умеет. Но игрок не любит проигрывать, поэтому делает все, чтобы проигравшим в глазах окружающих выглядел труженик. Он

фликт. Поэтому труженик и игрок на одном участке долго вместе работать не будут. Труженик уйдет первым, если игрока не переманят в другое место – ведь он же «совершает подвиги», а труженик «делает вид, что работает».

Анализируя вопрос оптимизации активности, мы пришли к выводу, что оптимизация деятельности идет по пути минимизации ограничивающей роли времени. Деятельность стремится к тому, чтобы время не имело решающего значения в плане ограничения ее реализации (крестьянин пахал участок до тех пор, пока не вспашет его полностью¹⁹). Говоря терминами эксперимента, фактор временного ограничения

переводит «соревнование» в личностную плоскость. А PR (связи с общественностью) у игрока лучше. Остальное, думаем, читателю понятно.

¹⁹ В этой связи у нас появилась гипотеза уточняющая эффект М. Овсянкиной о последствии прерванного действия. Нам представляется, что прервать деятельность несколько легче, чем игру. Деятельность можно прервать на каком-либо логичном этапе, а потом вернуться и продолжить. Игру так прервать невозможно! Прерванная игра – это фактически проигрыш для всех участников. А после перерыва будет запускаться новая игра. Нам представляется, что тенденция к продолжению действия характерна для тех испытуемых, которые стали реализовывать в ходе эксперимента активность по типу деятельности. Те, испытуемые, которые запустили игру – не захотели возвращаться к прерванной активности. У них фрустрация была сильнее. Они пережили ситуацию проигрыша! А вдруг опять проиграют!? Правил игры они не знали. Экспериментатор им не рассказал «все правила». Поэтому эти испытуемые решили воздержаться от запуска новой игры, чтобы не проиграть второй раз подряд. Вот и не выявилось у них в эксперименте последствие прерванного действия. Было бы интересно проверить нашу гипотезу, которую можно сформулировать следующим образом: эффект последствия прерванного действия (эффект М. Овсянкиной) проявляется в большей степени у субъектов, реализующих активность по типу деятельности (тружеников).

убирается из набора независимых переменных.

Интересно, что перемещение фактора времени в разряд несущественных серьезно сказывается на игре, поскольку время является одним из «столпов» игры. Элиминация временного аспекта позволяет все олимпийские добродетели – сила, скорость, выносливость, – превратить в иллюзию. Попробуем показать это на примерах.

Состязание в силе подразумевает демонстрацию усилия в какой-то ограниченный момент времени. Штангист поднимает штангу и удерживает ее в течение 3 секунд. А если не учитывать время, то кто окажется сильнее – тот, кто за один раз поднял вес в двести килограммов и подержал 3 секунды или тот, кто толкнул двумя руками 16 раз подряд две гири по 32 килограмма, или тот, кто за день перегрузил 10 тонн муки, расфасованной в мешки по 70 килограмм?

Скорость – пройденное расстояние (совершение каких-либо действий) за единицу времени. Можно сделать отрезок времени таким большим, что соревнование в скорости станет неразумным. У кого больше средняя скорость у легкоатлета или почтальона, если скорость измеряется на отрезке длиною в двадцать лет? Легкоатлет уйдет из спорта за это время, а то и умереть может от чрезмерных нагрузок, а почтальон, даже будучи пенсионером, как ходил каждый день по адресам, так и продолжает ходить.

1.6. Комбинаторность и контексты игры

В качестве еще одной важнейшей особенности игры мы рассматриваем ее комбинаторность (комбинирование контекстов, элементов ситуации и прочее). Это обуславливает непредсказуемый, вероятностный характер игры, ее протекания и исхода (результата) для конкретного участника или группы участников.

Наиболее глубоко, по нашему мнению, в направлении понимания комбинаторности игры продвинулся Г. Бейтсон. Согласно его точке зрения, игра – это поведение, которое разворачивается в контексте – «то, что делаю, не означает того, что я делаю». Другими словами, в игре поведение из одного контекста представляется (подставляется, реализуется) в другом контексте. Причем, обращаем внимание читателя на тот факт, что такая подстановка происходит с «налетом» условности, с приставкой «как бы», которая обеспечивается, – назовем его «базовым», – контекстом игры, выделенным Г. Бейтсоном. Важно, что условность, иллюзорность ситуации одновременно создает и иллюзию безопасности для игрока, т.е. игрок, как правило, воспринимает игровую ситуацию безопасной для себя. Огромное число игр, наверное, большая их часть, использует именно этот прием²⁰.

Самое интересное, что этот прием используют не только дети, а, например, «наперсточники». Затягивая в игру,

²⁰ Уверены, что читатель легко вспомнил детские игры, когда шапка – это как бы шапка невидимка, ветка дерева – как бы меч или волшебная палочка, я до тебя дотронулся, а ты как бы умер и т. д.

наперсточник показывает – «все просто, легко и безопасно. В моих действиях нет подвоха и злого умысла». От того, насколько убедительно наперсточник представит данный контекст, зависит – включится кто-нибудь в его игру или нет. Включившемуся в игру вначале даже дадут выиграть, но только уйти с выигрышем ему будет проблематично. «Группа поддержки» наперсточника свою жертву не отпустит. Игра из контекста «детской» и «безобидной» резко перейдет в разряд «серьезных», «взрослых» игр, предполагающих плату с Вашей стороны в любом случае.

В примере с наперсточником, кроме смены контекста, ярко проявляется момент направленности игрока на коммуникацию (а также момент изменения эмоционального состояния игроков, о чем мы писали выше). Чтобы привлечь в игру – необходимо установить взаимодействие с потенциальным партнером. Необходимо убедить потенциального партнера: 1) войти в игру, 2) принять начальный контекст игры (фактически принять правила игры). В умении быстро устанавливать коммуникацию, игрок сравним с хорошим промоутером, продавцом. Точнее деятельность промоутера и продавца ближе к игре, чем к работе.

Мы утверждаем, что по сценарию смены/подмены контекстов²¹ разворачивается подавляющее большинство игр (воз-

²¹ Контекст в данном случае мы рассматриваем в качестве ограничения, рамки, устанавливающей правила интерпретации и описания наличной ситуации. Мы предполагаем, что это ограничение осознается субъектом частично, не в полной мере.

можно и все игры). Этого требует логика развития игрока и игры. Игрок хочет/стремится побеждать. Причем хочет побеждать каждый раз, каждую игру, у каждого соперника. Легче всего одержать победу путем изменения контекста, правил игры (это знают уже дети дошкольного возраста; чтобы убедиться в этом, попробуйте поиграть с ними в соревновательные игры). Но для этого необходимо создать условия. Вот на создание условий и обращает внимание «профессиональный» игрок. Прежде чем запустить игру, формируется определенный «начальный» контекст, который навязывается партнеру/сопернику. Если контекст принимается – вероятность победоносного исхода игры, для запускающего игру субъекта, приближается к 100%.

На данный момент мы выявили две обобщенные вариации «начального» контекста:

- 1) «То, что я делаю, безопасно, легко и делается исключительно ради Вашей выгоды»;
- 2) «То что, я делаю, могу сделать только я и еще „пара человек“, поскольку это сложно. Я это делаю для Вашей выгоды»²².

²² В играх детей в качестве «выгоды» выступают: интерес, положительные эмоции (весело), новизна, обучение. Существует еще один вариант, наверное, точнее будет сказать сценарий, игры, – игрок демонстрирует, что собирается «играть по всем правилам», но по ходу игры оказывается, что начальные условия он для себя изменил таким образом, что создал себе преимущество. В качестве примера можно привести спортивные игры, где правилами задается начальный контекст и последующее поведение участников. Тем не менее, постоянно находятся спортсмены, которые пытаются улучшить свои стартовые позиции. Чаще

Из всего этого следует, что часть игр использует сложную «конструкцию», когда «начальный» контекст оказывается «вложенным» в «базовый» контекст игры. Такое «вложение» дает игроку дополнительную возможность для маневра, для перехода между контекстами. Непредсказуемость игры в этом случае также возрастает, поскольку меняться может и один, и другой контекст или оба одновременно, в зависимости от ситуации. После того как игра запустилась, ведущий (игрок) в удобный для себя и неожиданный для визави момент меняет один из контекстов и «объявляет» о завершении игры (зачастую изменение контекста само по себе означает окончание игры). Все. Визави проиграл²³. Далее, проигравший, возможно, поймет, что игрок сделал не все, не так или не то. Возможно, выставит претензии, но это будет другая «игра». Точнее это будет попытка запустить другую игру, но «ведущий» в эту игру играть не будет. Он не примет игры своего соперника. А соперник после этого (после отказа) в очередной раз почувствует себя «проигравшим»²⁴.

всего с помощью допинга, но встречаются и другие способы, которые, как правило, относятся к категории «неспортивного поведения».

²³ Примерами таких игр изобилуют рассказы О. Генри. В нашей стране расцвет подобных игр пришелся на 90-е годы, и получили они название «кидалово».

²⁴ Наверное, самым конструктивным в данной ситуации будет признать себя побежденным, точнее обманутым, и попытаться организовать *деятельность* по преследованию и наказанию ведущего, если это предусмотрено законодательством. Однако и это надо делать с оглядкой. Помните, что игрок специализируется на создании контекстов. Начальный контекст игры может быть интерпретирован не в вашу пользу. Точнее игрок выставит в качестве начального не тот

Самое интересное в том, что игрок далеко не всегда осознает, что базовый контекст игры – условный. Точнее далеко не всегда осознается то, что базовый контекст задает условия интерпретации ситуации и поведения индивида таким образом, что с реальностью это начинает соотноситься только частично, в какой-то своей части. В свою очередь это приводит к тому, что игрок сам перестает осознавать, что происходящее в смоделированной, иллюзорной ситуации, отличается (и зачастую сильно) от того, что происходит в материальном мире в действительности²⁵. Прежде всего, это касается последствий производимых действий. В иллюзорном мире, кроме всего прочего, – другие последствия и всегда можно вернуться в начало и пройти игру заново. В реальности возможность воспроизвести ситуацию еще раз предоставляется крайне редко (думаем, что читатель в этом с нами согласен). Игрок, который отдает себе отчет, осознает различия между иллюзорной и реальной ситуацией, называется «шулер». Это игрок-труженик, для которого игра является работой. Про-

контекст, который выберете Вы. Ведь контекстов было как минимум два. В этом случае вполне вероятно вы можете оказаться в числе подлежащих наказанию. Например, в случае самообороны, вас могут признать первым нанесшим серьезные травмы. Нападавший и не помышлял о причинении вам вреда (то, что я делаю, не означает, того, что я делаю), вы ошиблись в интерпретации ситуации (контекста). И вот вы из потерпевшего переходите в категорию нападавший, т.е. виновный. С соответствующими последствиями.

²⁵ Для удержания в сознании одновременно двух контекстов, требуется рефлексия первого и второго порядка, а для этого нужны отличные интеллектуальные способности.

исходит это с нашей точки зрения по причине того, что шулер использует другой базовый контекст. Не игровой.

Однако вернемся к логике развития игры.

Постоянное стремление к победе заставляет игрока оттачивать мастерство в смене, переходе/подмене между контекстами и в методах воздействия на потенциальных соперников. При этом смена контекста, заметим, не обязательно жестко связана с изменением поведенческого репертуара субъекта. Поведение может оставаться тем же самым или меняться незначительно, а за счет изменения контекста можно говорить о достижении совершенно другого результата²⁶. С этой точки зрения своеобразный пик развития игры – это театр/кино и актеры. Это расцвет подмены контекстов.

Поскольку контекст выступает в качестве своего рода «рамки», задающей описание, характеризующей действия субъекта, а также в качестве условий и особенностей реализации активности, действий индивида, с некоторыми оговорками можно сказать, что контекст, прежде всего, задает направление интерпретации.

Исходя из этого, изменение контекста – это изменение ин-

²⁶ Примером этому служат американские вестерны. Сюжет везде одинаковый, но за счет изменения внешности и количества героев, места действия и количества «трудностей» на пути главного героя, мы смотрим разные фильмы, с «разными судьбами» героев. Сценарист в данном случае являет собой пример высококлассного игрока, который научился создавать контексты. В результате мы, зрители, каждый раз «проигрываем» сценаристу, когда садимся за просмотр очередного вестерна.

терпретации, накладываемой на ситуацию. А возможность быстрой, легкой смены контекста появляется либо в вымышленной, иллюзорной ситуации, либо в том случае, когда имеется возможность перехода от иллюзорной ситуации к реальной (и обратно)²⁷. Легче всего это происходит, когда построение модели и/или ее изменение сопровождается приставкой «как бы», налетом условности, т.е., когда мы «как бы» соглашаемся, что контекст «как бы» поменялся (условность театра). Вот это двойное «как бы» и «запутывает» наше мышление, позволяет строить, создавать параллельные реальности (и проживать в них какую-то часть жизни). При этом в материальном мире происходит нечто совсем другое.

Приведем такой пример. Представим, что на сцене обычного театра в спектакле о войне по ходу действия начали реально убивать людей, занятых в постановке. В какой момент сидящие в зале зрители поймут, что они уже не на спектакле? Что должно произойти для того, чтобы это понять? Продолжим пример. Сцена поменялась. Погибших убрали

²⁷ Именно по этой причине, деятельность/работа не привлекает игрока. В работе невозможно поменять контекст/интерпретацию таким образом, чтобы получение конечного материального продукта не пострадало. Изменение контекста в деятельности либо не возможно, либо влечет за собой серьезные изменения характеристик материального продукта, т.е. мы не получим того, что требуется. Возможно ничего не получим вообще. Произойдет разрушение деятельности. Чтобы получить уют вместо чайника, надо слишком сильно поменять линию производства. Хотя иногда удается действительно изменить саму ситуацию, а не только интерпретацию, но такие вещи, скорее всего, относятся к разряду чудес.

со сцены. Боевые действия закончились. Спектакль прошел своим чередом и закончился, как положено. Зажегся свет. Оставшиеся в живых артисты вышли на поклон. Поклонились. Ушли. Все. Занавес закрылся.

Что увидели зрители? Спектакль или военные действия? Поняли зрители или нет, что это было? В какой момент поменялся контекст? И поменялся ли? А один раз менялся или несколько?

В чем причина затруднения в ответе на вопрос: «Зрители видели спектакль или что-то другое?» Трудность состоит, по нашему мнению, в том, что мы приняли первоначальный контекст театра – происходящее на сцене действие не реальная ситуация, это ситуация, которая могла бы иметь место быть. Происходящее на сцене театра среднестатистический зритель изначально интерпретирует в качестве нереальной, смоделированной ситуации. Актер не является собственно действующим лицом (героем) событий, которые происходят на сцене театра. Он только изображает (играет) человека, совершающего те или иные действия. Поэтому актер на сцене изображает смерть (как бы умирает), а его партнер изображает, что убивает (как бы убивает).

Пример достаточно хорошо демонстрирует насколько бывает трудно отказаться от одного контекста и перейти к другому, если заранее такой переход не планировался. Даже в том случае, когда мы изначально понимаем условность контекста. Среднестатистический зритель скорее согласит-

ся признать, что актеры «очень правдоподобно играли», чем поменяет интерпретацию и согласится с тем, что он стал свидетелем убийства.

Мы предполагаем, что существует некоторая категория зрителей, которой легче перейти к новому контексту в силу того, что они в большей степени склонны к переходу между контекстами. Это категория людей склонных к игре.

ЧАСТЬ 2. ИГРОВЫЕ И ТРУДОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ПОВЕДЕНИИ

2.1. Вся наша жизнь – игра?

Можно смело утверждать, что эмоции пронизывают все сферы человеческой жизнедеятельности, вплетаются в нее. И совершенно очевидно, что эмоции, вплетаясь в трудовую деятельность, могут преобразовать данную деятельность в игровую активность.

Давайте рассмотрим один пример – обучение вождению автомобиля. Следует отметить, что подобное наблюдается в любом виде обучения практическим навыкам. Но в нашем примере это проявляется наиболее выпукло и зрелищно.

Обучение, как правило, начинается с освоения теоретической части. Обучающиеся сидят в классе, рассматривают наиболее часто встречающиеся ситуации, изучают правила дорожного движения. Мы даже готовы предположить, что на данном этапе обучающиеся не испытывают абсолютно ни каких эмоций – всё, до боли в зубах, чинно, рассудительно и пристойно.

Следующий этап – это освоение практических навыков вождения автомобиля на учебной площадке. Почему же на этом этапе обучающиеся ведут себя «несколько» эмоци-

онально (волнуются, сердятся, радуются и т.п.)? Почему активность обучающихся происходит с выраженным эмоциональным фоном? С их стороны это даже как-то неприлично – они должны вести себя, как в учебном классе рассудительно и спокойно.

Вспоминается реальный случай из далекого прошлого. Женщина несколько старше среднего возраста решила получить водительское удостоверение. Пришла на курсы. В процессе изучения теории и на тренажёрах у нее не было серьезных проблем – справлялась как и большинство обучающихся. Но на учебной площадке она была излишне нервозна, была возбуждена. После того, как она неудачно выполнила упражнение «горка» (заезд на эстакаду, остановка, продолжение движения) – заглох двигатель при попытке заехать на горку, – женщина разволновалась так, что даже руль стал ей мешать выразить глубину эмоций. И что бы руль ей не мешал, она просто вышла из учебной машины, не поставив ее на ручной тормоз. В результате машина с недоумевающим инструктором скатилась задом с горки в ближайшие кусты.

Еще один этап обучения – закрепление навыков вождения и вождение автомобиля в городских условиях. Здесь тоже все проходит на повышенном эмоциональном фоне. Инструктор на данном этапе большую часть времени выполняет функции психотерапевта. Основная его задача, успокоить ученика, всеми возможными способами понизить его эмоциональный фон.

Но вот все волнения позади, обучение пройдено, экзамены сданы, удостоверение водителя получено. Неужели бывалый водитель не испытывает никаких эмоций при управлении автомобилем? Неужели он также спокоен и невозмутим, как бортовой компьютер? При возникновении любых неудобств, а про проблемные ситуации даже говорить не приходится, у водителей случается бурное извержение эмоций, и чтобы как-то успокоиться, взволнованные водители выходят на улицу и учиняют бои без правил с другими участниками дорожного движения²⁸.

2.2. Смело мы в бой пойдем!

В этой главе, чтобы проиллюстрировать сложность проблемы дифференциации игровой и трудовой активности рассмотрим пример из истории. Выбор примера неслучаен, грань между игровой и трудовой активностью в данном случае столь тонка, что на первый взгляд может показаться, что речь идет об одном и том же виде активности.

Игровая и трудовая идеологии, в рамках одной культуры, не только систематически меняют друг друга во времени, но и нередко находятся в состоянии противостояния. О таком противостоянии игровой и трудовой идеологии, на наш взгляд, можно говорить, рассматривая период гражданской войны в России (1917 – 1922 гг.). Достаточно наглядно это

²⁸ Таки вы мне не говорите, что водитель также спокоен за рулем, как селедка пряного посола, на праздничном столе.

видно на примере песни «Смело, мы в бой пойдем»²⁹, имевшей большую популярность, как среди «белых», так и среди «красных».

Песня, особенно популярная, как и сказка, являясь частью культуры, отражает существование определенного мировоззрения какой-то части населения (популяции). Можно сказать, является выразителем этого мировоззрения.

²⁹ В годы Первой мировой войны в русской армии была популярна песня «Слышали деды» на мелодию романса «Белой акации грозди душистые» с мелодией припева, заимствованной у гусарской мазурки. Первоначальный текст песни полностью неизвестен. В годы Гражданской войны появилось несколько вариантов этой песни. Самой известной из них стала «Смело, мы в бой пойдём». В белогвардейских армиях была популярна песня Добровольческой армии «Слышали деды».

Текст песни Добровольческой армии

Слышали братья,
Война началась!
Бросай своё дело,
В поход снаряжайся.
Припев:
Смело мы в бой пойдём
За Русь Святую
И, как один, прольём
Кровь молодую!
Деды вздохнули,
Руками всплеснули, –
Божься, знать, воля!¹
Отчизну спасай!
С тихого Дона,
С далёкой Кубани –
Все собирались
Россию спасать.
Вдали показались
Красные роты...
Ружья в атаку!
Вперёд пулемёты!
Вот и окопы,
Рвутся снаряды,
Их не боятся
Белых отряды.
Рвутся снаряды,
Трещат пулемёты,
Отряды пехоты
Стремятся вперёд!
Кровь молодая
Льётся рекою,
Льётся рекою
За русскую честь!
Вечная память
Павшим героям,
Вечная слава
Героям живым!

Текст песни, распространённой в РККА

Слыхали, деды,
Война началась,
Бросай свое дело —
В поход собирайся.
Припев:
Смело мы в бой пойдём
За власть советов
И как один умрём
В борьбе за это.
Деды вздохнули,
Руками взмахнули,
Знать на то воля,
Надо власть спасати.
Вот и окопы
Белогвардейские,
Вот и отряды
Красноармейские.
Вот и окопы,
Трещат пулемёты,
Но их не боятся
Красные роты.
Слушай рабочий
Война началась
Бросай своё дело
В поход собирайся
Рвутся снаряды
Трещат пулемёты
Но их не боятся
Красные роты
Вот показали
Белые цепи
С ними мы будем
Биться до смерти
Вечная память
Павшим героям
Вечная слава
Тем, кто живёт

Попробуем провести анализ текстов этой песни через призму игровой и трудовой активности³⁰.

Прежде всего, примечательно обращение к потенциальному стороннику, слушателю в первом куплете песни: *братья* (в Добровольческой армии) и *деды* (в РККА). Братья – это обращение к равному. Деды – обращение к человеку, умудренному опытом в каком-либо деле. С точки зрения нашего подхода можно говорить о том, что красные пытались укомплектовать свою команду более сильными игроками (опытными), а это в большей степени свидетельствует об игровом поведении – плутовство, но в рамках приличий.

Белые предлагают своим сторонникам снаряжаться в поход, а красные – собираться. Любое дело (профессия) для более качественного его исполнения требует использовать специальное снаряжение, инструменты, приспособления и т. п. Представьте, что вы собираетесь в туристический поход или на пикник. Одинаковыми ли будут ваши приготовления? А что уж говорить о военном походе. Поэтому термин «снаряжаться» мы склонны отнести к деятельностной установке, а «собираться» – к игровой.

Отдельно следует обратить внимание на написание фра-

³⁰ Заранее извиняемся за некоторые фривольные формулировки в интерпретации. Хотелось несколько «оживить», «раскрасить» скучный анализ текста. Кроме того, намеренное использование эмоционально-нагруженных образов и оборотов зачастую помогает лучше понять смысловые акценты в ситуации, особенности той или иной детали.

зы: «*Бросай свое дело В поход собирайся*». В одном случае фраза пишется через запятую, в другом через дефис. Смысловая нагрузка дефиса в данном предложении или высказывании связана с объединением (что-то типа тождества) содержания одной части высказывания другой. Запятая традиционно означает простое перечисление. Таким образом, белые предлагают своим сторонникам бросить одно дело (свое) и заняться другим (войной). У красных остановка своего дела приравнивается к безальтернативной смене активности – в поход, на войну. Как говорится: «Нам собраться – только подпоясаться».

Так же следует обратить внимание на знак препинания во фразе «*Война началась*». Для белых – **война началась!** (с восклицательным знаком в конце фразы) – это что-то из рук вон выходящее – наверное, знали военное дело и представляли, чем эта затея заканчивается. Для красных – **война началась,** (с запятой в конце фразы) – это что-то обыденное, обычное, само собой разумеющееся.

Получается, что красные предлагали своим сторонникам рассматривать войну, в качестве чего-то обычного, а обычное, как правило, не попадает в разряд «серьезных». Так, «рутина», «детские шалости». Для белых же – это поведение, выходящее за рамки обычного, требующее воодушевления, подъема и т. п.

Припев песни – это самостоятельный перл, который можно рассматривать отдельно от всей песни. Представляется,

что это квинтэссенция всей большевистско-коммунистической идеологии. Наверно не зря во всех советских фильмах, посвященному этому периоду, предлагали только этот фрагмент песни.

Понятно, что в бой надо идти смело. А вот зачем нужен (жизненно необходим) этот бой? Для белых – За Русь Святую. Очень объемное понятие – это и великое историческое прошлое, и противоречивое настоящее (про будущее умолчим), – это и территория, и государство, – это и люди, и их мироощущение и т.п.³¹.

Красные призывали сражаться исключительно за ВЛАСТЬ³² СОВЕТОВ³³ (и во втором куплете это еще раз подтверждается). Получается классический обман «наперсточника». С одной стороны революционный лозунг: «Свобода! Равенство! Братство!» А с другой – навязывание собственной воли и подчинение других. Очень похоже, что

³¹ Во втором куплете аналогом Руси Святой является Отчизна. Так же объемное, имеющее множество аспектов понятие.

³² Власть – одна из сторон неравенства в отношениях господства и подчинения, это – господство воли одних над волей других, а точнее – подчинение воли одних воле других, независимо от того, идет ли речь об отдельных индивидах, группах людей, классах, нациях или народах. Власть позволяет обладающим ею осуществлять свою волю, оказывать решающее воздействие на подчиненных и таким путем добиваться собственной цели. // Бутенко А. П., Миронов А. В. Сравнительная политология в терминах и понятиях. Учеб, пособие. – М.: НОУ, 1998. – 411с.

³³ Советы народных депутатов – совещательный орган местного и государственного управления.

большевики стремились создать не столько социалистическое государство – их больше интересовала идея создания судейско-арбитражного органа, который бы «вел счет» и следил за соблюдением правил, а сам бы ни за что не отвечал. Своего рода привилегированные судьи-зрители, наблюдающие за битвой гладиаторов на арене цирка³⁴.

Далее в нескольких куплетах описывается боестолкновение красных и белых отрядов. Если у белых можно заметить элементы подготовки к бою (профессиональная подготовка):

– всеобщая мобилизация (*Война началась! Бросай своё дело, В поход снаряжайся*),

– сбор отрядов из разных регионов (*с тихого Дона, с далекой Кубани*) в местах дислокации,

– выставление охранных дозоров, которые и обнаружили приближение красных отрядов (*Вдали показались Красные роты*),

– изготовление оружия к бою (*Ружья в атаку! Вперёд пулемёты!* – судя по знакам препинания это приказы командиров),

– боестолкновение (*Рвутся снаряды, строчат пулеметы, отряды пехоты стремятся вперед!*),

– последующее кровопролитие (*Кровь молодая льётся рекою, льётся рекою за русскую честь!*). В данном случае не понятно, чья кровь льется рекой. Но, исходя из традиций

³⁴ В данном случае цирк – это не грандиозное сооружение круглой формы, а балаган – цирк шапито.

и менталитета населения России, трудно предположить, что белогвардейцы совершили массовое ритуальное самоубийство (харакири). Вероятнее всего кровь льется с обеих сторон.

В этом описании боя наблюдается некая профессиональная логика, то есть люди имеют некий профессиональный опыт.

Теперь рассмотрим описание боя с точки зрения красных:
– всеобщая мобилизация (*Слыхали, деды, Война началась, Бросай свое дело – В поход собирайся*),

– судя по всему, красные атакуют окопы белых несколько неожиданно даже для себя (*Вот и окопы белогвардейские, Вот и отряды Красноармейские – как говорить: «Здррасте – приехали!»*),

– боестолкновение (*Вот и окопы, Трещат пулемёты, Но их не боятся Красные роты – не боятся потому, что не успели испугаться*). Возможно, что красные не смогли точно определить ни направление обстрела, ни дислокацию отрядов белых,

– повторная всеобщая мобилизация (*Слушай рабочий Война началась, Бросай своё дело, В поход собирайся*). Можно предположить, что первое боестолкновение завершилось потерей значительной части личного состава, но это не является преградой для совершения подвига. Как говорится: «Нам подвиг строить и жить помогает», – нет ничего краше смерти при совершении подвига (на миру и смерть

красна). Возможно, первые камикадзе появились не в Японии и не во время Второй мировой войны, а исключительно в России во время гражданской войны.

– повторное боестолкновение также проходит как-то внешне для красногвардейцев, неожиданно, хочется сказать бесшабашно (*Рвутся снаряды, Трещат пулемёты, Но их не боятся Красные роты*) – получается: «И снова здравствуйте!» Возможно, после первого боестолкновения красные командиры не сделали необходимых выводов. И, по русской традиции, дважды наступили на одну и ту же швабру. Нужен определенный талант, чтобы дважды наступить на одну и ту же швабру в одном и том же месте,

– определение местонахождения противника (*Вот показали Белые цепи, С ними мы будем Биться до смерти*) – наконец-то эти «белые сволочи» перестали в нас стрелять из окопов и поднялись в штыковую атаку. А в штыковой атаке нам равных нет потому, что за нами ПРАВДА.

Из песенного повествования красных гвардейцев следует, что они героически атаквали позиции белогвардейцев, а белые подло (ну и, соответственно, трусливо) стреляли по ним из окопов³⁵. Так исподволь в тексте песни были расставле-

³⁵ С точки зрения военной науки – соотношение потерь в наступательном и оборонительном бою составляет три к одному, то есть на одну единицу личного состава выбывшей из строя при обороне, приходится три единицы атакующих (возможно и больше). Мы не нашли статистику времен Гражданской войны, зато нашли статистику периода Великой Отечественной войны. Согласно которой установлено, что величина санитарных (без учета погибших и пропавших

ны семантические акценты: белые – «подлые трусы», красные – «бесстрашные герои». А теперь ответьте себе на вопрос: «Кто для Вас более привлекателен: бесстрашный герой или подлый трус?» Ответ мы знаем с вероятностью 0,95.

Приходится признать, что в отличие от белых, которые пытались сделать ставку на профессиональный опыт и знание закономерностей протекания военных (боевых) процессов. Красные, как истинные олимпийцы сделали ставку на силу, скорость, выносливость, а так же на «длинную» скамейку запасных.

Вызывает некоторое недоумение последний куплет песни в изложении красногвардейцев. Если у белых все логично (*Вечная память Павшим героям, Вечная слава Героям живым!*). Слава и память тем, кто погиб и не меньшие почести и уважение выжившим в той страшной войне.

Вариант куплета бойцов Красной армии имеет витиеватую логику (*Вечная память Павшим героям, Вечная слава Тем, кто живёт*). Как манифестировалось выше – красные в ходе войны пытались реализовать только одну стратегическую задачу: *И как один умрём В борьбе за это* – т.е. то-

без вести) потерь зависит от многих факторов: характера боевых действий, соотношения сил противников, видов применяемого оружия, степени защищенности войск, их укомплектованности, обученности, характера местности, времени года, времени суток и других. Так, во время Великой Отечественной войны 1941 -1945 гг. санитарные потери стрелковых дивизий за день наступательного боя колебались от 3—4% до 12—15% к численности личного состава, в оборонительном бою – от 2—4% до 6—8%.

тальную гибель всего личного состава (самоуничтожение). Тогда кто же эти живущие, оставшиеся после окончания боевых действий? Получается вечная слава достается следующим категориям граждан:

– красным гвардейцам, которые умудрились не погибнуть вследствие дезертирства из РККА или излишне «высокого» профессионального (боевого) опыта и дисциплины, что послужило причиной их изгнания их рядов красной гвардии – «белые вороны», нетипичные представители своего народа. Но обычно эти граждане подлежат всеобщему презрению и социальному оскотлению;

– красные гвардейцы, которым не повезло с «грамотными» командирами. Командиры не смогли поставить перед «лишним составом» заведомо невыполнимые задачи. Но в поведении этих выживших есть что-то подозрительное. Это безынициативная категория граждан, которая выполняла свою работу без огонька, спустя рукава – если не повезло с командиром, то будь ласков, прояви инициативу и сделай все сам. В общем, лодырям и бездельникам у нас памятники тоже не полагаются;

– противник, который подло не ставил перед собой задачу играть в поддавки – и соответственно выжил (одержал победу). Восславление собственного врага – оригинально, необычно и «попахивает» садо-мазохизмом;

– сторонние наблюдатели, не принимавшие участие в боевых действиях, а только наблюдавшие за ними. Восславление

ние этой категории населения совсем не понятно! Эти сами себе памятник воздвигнут монументальный.

В игре рациональное мышление уступает место эмоциям, поэтому о логике в игре говорить не приходится. Именно это и нашло отражение в тексте песни.

Следует признать в ходе столкновения игровой и трудовой идеологий, победа, как правило, остается на стороне игры. Прежде всего, по той причине, что игра (практически любая) в своем развитии стремится перейти (и зачастую переходит) в роковую игру. Логика смены эмоционально-мотивационных состояний заставляет. Остановился игрок на этапе агонии – значит, дал слабину, проиграл. Можно игрока и остракизму за это подвергнуть, но как минимум начнут третировать.

Работа стремится к стабилизации эмоциональных (эмоционально-мотивационных) состояний всех ее участников, поэтому в работе до смертоубийств практически не доходит, если не считать случаи психических отклонений/заболеваний. Смерть – крайне нежелательное явление в работе. Даже если это война (до какого-то момента у профессиональных военных большие потери живой силы были не в почете; было выгодно взять в плен). Поэтому труженик остановится на каком-то этапе, посчитает, что дальнейшее продолжение деятельности не выгодно, не имеет смысла. Игрок (настоящий) не остановится, пойдет, как говорится «до конца».

2.3. Лозунги периода гражданской войны в России 1918 – 1923 годов

Приведем еще один пример из истории нашей страны того же периода – периода гражданской войны 1918 – 1923 годов, – иллюстрирующий то, насколько эффективно использование эмоциональных состояний в мотивации различных видов активности. В данном случае нам интересен сам процесс мотивации, какие средства мотивации использовали противоборствующие стороны. По сути обе стороны осуществляли схожую деятельность. Однако в предыдущем параграфе мы отмечали, что белогвардейцы пытались реализовать трудовую деятельность, а красногвардейцы игровую.

Мы помним, в гражданской войне победу одержали красные, вернее РККА (рабоче-крестьянская красная армия под руководством партии большевиков и лично товарища В. И. Ленина). Возникает закономерный вопрос: Какие цели преследовали в ходе гражданской войны большевики³⁶ и представители «Белого движения»?

Исторические документы свидетельствуют о том, что задачами «Белого движения» были:

- восстановление буржуазной законности,
 - создание буржуазной республики.
- задачами большевиков были:

³⁶ Члены Российской коммунистической партии большевиков – РКП (б) 1918 – 1925 годы. С 1925 по 1952 год Всероссийская коммунистическая партия большевиков – ВКП (б). С 1952 по 1991 год Коммунистическая партия советского союза – КПСС.

- торжество социальной законности,
- царство социализма в мировом масштабе – большевики с первого дня революции строили социалистическую республику.

Получается, что с незначительными различиями большевики и «Белое движение» стремились к сходным целям: построение республики и установление законности. Кроме того методы достижения целей у обеих сторон были сходные. Другими словами, большевики и белые реализовывали сходные виды деятельности. Революционную и контрреволюционную агитацию и пропаганду можно рассматривать в качестве методов мотивации своих сторонников и приверженцев.

Давайте проанализируем основные лозунги большевиков и «белых».

Лозунги большевиков	Лозунги «Белого движения»
<i>Построение царства социализма в мировом масштабе!</i>	<i>Создание буржуазной республики!</i>
<i>Торжество социальной законности!</i>	<i>Восстановление буржуазной законности!</i>
<i>Да здравствует мировая революция!</i>	<i>За великую и неделимую Россию!</i>
<i>Мир хижинам, война дворцам!</i>	<i>Освободим Родину от «большевистского ига»!</i>
<i>Смерть мировому капиталу!</i>	<i>Лучше смерть, чем гибель России!</i>
<i>Социалистическое отечество в опасности!</i>	<i>Умрем за Родину!</i>
	<i>Отечество или смерть!</i>

Белые провозгласили создание буржуазной республики и восстановление буржуазной законности. Все очень понятно и рационально.

А большевики заявили, что они построят царство социа-

лизм в мировом масштабе, в котором будет торжествовать социальная законность. Все очень непонятно, но как за душу берет! Термин «царство» преимущественно употребляется в славянских странах. А значит, эмоционально близок менталитету простого русского народа. В отличие от иноземного термина «республика», который был понятен исключительно образованным слоям Российской империи. Кроме того, в православной России термин царство, должен был, ассоциироваться с «Царством небесным» в виде земной области, «предуготованной праведникам для пребывания в ней в эпоху 1000-летнего Царства»³⁷ – эпоху торжества правды Божьей на земле. В этом контексте формула (фраза) «торжество социальной законности» очень напоминает формулу «торжество правды Божьей». То есть большевики умело действовали религиозно-эмоциональный пласт общественного сознания российских граждан.

Помимо этого термин «торжество» обозначает некое эмоционально насыщенное событие³⁸, в отличие от нейтрально-

³⁷ Библейская энциклопедия.

³⁸ **ТОРЖЕСТВО** – празднество, народное, вселюдное празднование какого-либо события. *Торжество о победе, или по победе; торжество венчания на царство; иногда говор. торжество погребения, печального, но важного события; чин, обряд. || Торжество добродетели над пороком, одержание верха, первенства, победа. Торжествовать* что, праздновать, чествовать, чтить пышным обрядом, чином, великолепной обстановкой, пирами, игрищами, празднествами и пр. || Над кем, над чем, быть победителем, одолеть, превозмочь. – **ся**, страдат. **-ование**, действ. по глаг. *Торжественное празднество. – обряд рукоположенья. – присяга, всенародная, гласная, со всеми обрядами. Встарь на праздне-*

го «восстановление».

Таким образом, мотивацию «персонала» (манифестацию своих целей) белые строили на рациональных компонентах (доводы рассудка, понимание важности задачи, целесообразность действий и т.п.). А большевики в своей агитации (мотивации) задействовали эмоциональный пласт общественного сознания.

Идеологи (HR-менеджеры) «Белого движения» выдвинули лозунг *«За великую и неделимую Россию!»*, но на фоне пролетарских лозунгов *«Да здравствует мировая революция!»*, *«Мир хижинам, война дворцам!»* и *«Смерть мировому капиталу!»* он выглядит эмоционально нейтральным. Необходимость единого и мощного государства понимается только через рассудок, обремененный образованием. А рационально ничтожные лозунги *«Да здравствует мировая революция!»* и *«Смерть мировому капиталу!»* почти не несут никакой логической (рациональной, смысловой) нагрузки, за то формируют соответствующее эмоциональное отношение к революции и мировому капиталу – к нам революционерам-большевикам и всем остальным (всем кроме нас). Так буквально, двумя фразами общество делится на две части (мы и они).

ствах являлась торжественная колесница с празднуемыми героем. Он говорит слишком торжественно, высокопарно, важно, свысока и вычурно. – нук церк. победитель, одолетель, кому празднуют. // Книга, с торжественными речами, по поводу важных событий. // Яндекс. Словари > Толковый словарь Даля. – 1863 —1866

Для того чтобы помочь сделать единственно правильный выбор – выдвигается лозунг «*Мир хижинам, война дворцам!*». Не в том смысле, что дворцам объявляется война; а в том, что каждый их тех, кто имеет отношение к капиталу (одним словом, не из наших, неправильный) не мог чувствовать себя в безопасности в этих самых дворцах.

Надо отдать должное, что идеологи «Белого движения» тоже сделали попытку задействовать эмоции в своей агитации и пропаганде.

Рассмотрим лозунг «*Освободим Россию от „большевистского ига“!*» В то время еще никто в полной мере не вкусил этого самого «большевистского ига». Получается, что лозунг пугает иллюзорным будущим. Если и пугать кого-либо, то пугать лучше прошлыми, лично пережитыми угрозами, чтобы было с чем сравнивать, чтобы было обращение к реальным переживаниям. На тему возможной будущей угрозы есть старый советский анекдот:

Юный пионер спрашивает у своего деда, коренного ленинградца:

– Дедушка, а что такое ИЗОБИЛИЕ?

Немного подумав, дед отвечает:

– Внучок, что такое изобилие я не знаю. Но мы, с твоей бабушкой, пережили БЛОКАДУ! Думаю, что и изобилие как-нибудь переживем.

Еще раз обратим внимание на лозунги большевиков «*Социалистическое отечество в опасности!*» и белогвардейские

«*Лучше смерть, чем гибель России!*», «*Умрем за Родину!*», «*Отечество или смерть!*» В белогвардейских лозунгах как-то все фатально.

«*Лучше смерть, чем гибель России!*» – в любом случае смерть: либо за Россию, либо вместе с Россией. Если все так безысходно, то зачем делать какой-либо выбор?

«*Умрем за Родину!*» – истероидный суицид – умрем просто так из-за неразделенной любви к Родине. Вот «*Выпьем за Родину!*» звучит привлекательно и оптимистично. «*Морду набьем за Родину!*» – звучит героически.

«*Отечество или смерть!*» – выбор не очевиден, между какими альтернативами выбирать.

Лозунги «Белого движения» идут от рассудка, чтобы их понять, необходимо помнить их логическое обоснование, а на это способен не каждый (как минимум, нужна хорошая память и немного интеллекта).

Лозунг большевиков «*Социалистическое отечество в опасности!*» гениален в своей простоте. Он никого не запугивает и явно не подталкивает к каким-либо действиям. Это отечество в опасности, это отечеству угрожают злые люди – захватчики. А вот гражданам этого самого отечества ничего и никто не угрожает – поэтому можно рассчитывать на их добровольную и сознательную помощь. Ведь только человек, который находится в безопасности или считает, что ему ничто не угрожает, может прийти на помощь. В противном случае, он будет в первую очередь стремиться обезопасить себя.

Воздействие этого лозунга было так велико, что он активно использовался и в начале Великой Отечественной войны.

Еще раз хотим отметить, что эмоциональная мотивация более характерна для игровых видов активности. Но при всей сложности подобной мотивация она в определенных условиях более эффективна, более устойчива. Кроме того игровая активность имеет тенденцию к самомотивации. То есть, однажды запустив игровую активность, можно быть уверенным в том, что подобная активность будет продолжаться длительное время, без стимулирования из вне.

2.4. Размышления о подвиге

Так сложилось, что герой и подвиг – это два основных элемента игровой активности.

В истории нашей страны было огромное количество не только военных (боевых) и спортивных подвигов, для которых была предусмотрена иерархия наград (соответственно боевые и спортивные ордена и медали), так сказать, по мере значимости подвига. Но был период, когда граждане нашей необъятной страны совершали и трудовой подвиг³⁹. Други-

³⁹ Уже в декабре 1920 года на Восьмом всесоюзном съезде ВКП (б) для мирных строителей коммунизма был учрежден «Орден Трудового Красного Знамени», а в 1928 г. появилась высшая награда страны – «Орден Ленина». Декабрьский съезд 1938 года был ознаменован учреждением звания «Героя Социалистического Труда», а также медалей «За трудовую доблесть» и «За трудовое отличие». Начиная с 1940 г. Герои Социалистического Труда награждались Орденом Ленина и медалью «Серп и Молот». А затем появились нагрудные знаки «Ударник пятилетки», «Ударник коммунистического труда» и «Победитель соцсорев-

ми словами, подвиг и герой – это краеугольные камни нашей культуры эпохи социализма. Несмотря на то, что идеология СССР осталась в прошлом, некоторые «дальновидные» политики и руководители достают из пыльных сундуков истории атрибуты героя и подвига и адаптируют их современным условиям. Теперь у нас достаточно часто можно встретить стенды – отголоски Страны Советов – «Лучший по профессии», «Лучшие сотрудники компании», «Продавец года» и т. п.

Возможно, что герой и подвиг будут востребованы всегда и в любой культуре. В связи с этим попробуем разобраться в том, что же такое подвиг.

Существительное подвиг произошло от глагола подвизаться⁴⁰. Согласно определению совершение подвига – это совершение не совсем обычного, неординарного поступка в состоянии некоторого душевного волнения (возбуждения) или смятения чувств (колебания), требующее при этом приложения усилий и старания (очевидно, что упражнения, тренировку в данном контексте следует рассматривать как мно-

нования».

⁴⁰ В высоком славянизированном стиле древнерусской письменности глагол подвизаться (подвизатися) выражал разнообразные значения, которые охарактеризованы акад. И. И. Срезневским в «Материалах для Словаря древнерусского языка» следующим образом: 1) сдвигаться с места, подвигаться, стремиться; 2) колебаться, волноваться, возбуждаться; 3) упражняться, прилагать усилия, добиваться, стараться; 4) трудиться, совершать подвиги. // Соболевский А. И. Материалы и исследования в области славянской филологии и археологии. СПб., 1910. С. 87.

жественные попытки совершения указанного деяния).

Все это очень похоже на аффект⁴¹. Можно усмотреть, что по ходу игры игрок провоцирует у себя возникновение аффектоподобного состояния, которое не перерастает в классический патологический или психологический аффект (а может быть и перерастает, только в спорте больших достижений об этом не принято говорить). Получается, что большой спорт – это попытка совершения некоторого формального (фиксированного, одинакового для всех участников) действия в состоянии аффекта. И спортсмена оценивают по двум критериям:

- 1) насколько формальное действие, выполненное спортсменом на соревновании, соответствует эталону;
- 2) насколько глубоко спортсмен, при выполнении упражнения, смог погрузиться в состояние аффекта, и смог ли са-

⁴¹ Аффект (от лат. affectus – душевное волнение, страсть) – сильное и относительно кратковременное эмоциональное переживание, сопровождаемое резко выраженными двигательными и висцеральными проявлениями. А. развиваются в критических условиях при неспособности субъекта найти адекватный выход из опасных, чаще всего неожиданно возникающих, ситуаций. Обладая свойствами доминанты, А. тормозит не связанные с ним психические процессы и навязывает тот или иной стереотипный способ «аварийного» разрешения ситуации (напр., бегство, агрессию), сложившийся в биологической эволюции и поэтому оправдывающий себя лишь в типичных биологических условиях. Др. важная регулирующая функция А. состоит в образовании специфического опыта – т. н. аффективных следов (аффективных комплексов), актуализирующихся при столкновении с отдельными элементами породившей А. ситуации и предупреждающих о возможном ее повторении. // Большой психологический словарь. Сост. Мещеряков Б., Зинченко В. Олма-пресс. 2004.

мостоятельно и быстро выбраться из него.

А что такое подвиг в современных условиях⁴²? Самоотверженный поступок, совершаемый в трудных условиях или вызванный каким-либо чувством. Правда, нам намекают, что такой поступок должен иметь важное значение (но, все таки, не совсем непонятно для кого – для самого субъекта или для окружающих). В современном определении есть привязка к условиям, среди которых значится время. В результате получается, что для совершения подвига герою выделяют некоторый отрезок времени – надо успеть в выделенное время мобилизоваться, самоотречься и совершить героический поступок (так сказать, выдать подвиг «на гора»). Затянувшееся душевное волнение (безумие) – это не подвиг, а мечта медиков, которые с радостью берутся этот «подвиг» вылечить. Выполненное вне «зачетного» времени героическое действие – это все равно, что бездействие, или того хуже – проступок. Подвиг, о котором не узнал народ – это повседневная, частная, никому не интересная жизнь чудака-отшельника.

Мы решили сравнить отношение к подвигу в царской России. В качестве основания для сравнения вы выбрали количество государственных наград (только ордена и медали)

⁴² Подвиг-а, м. 1) Героический, самоотверженный поступок, важное по своему значению действие, совершаемое в трудных условиях. 2) Самоотверженный поступок, поведение, вызванные каким-л. чувством. 3) мн. ч. (подвиги, -ов). разг. неодобр. // Малый академический словарь. – М.: Институт русского языка Академии наук СССР. Евгеньева А. П.. 1957 – 1984.

Российской империи и СССР. Чтобы сравнение было более сопоставимым во временном плане, мы добавили в таблицу медали, учрежденные тремя последними императорами России (Николая II, Александра III и Александра II; последние 70 лет империи).

Государственные награды СССР	Награды Российской империи
1. орден Ленина;	1. Орден Святого апостола Андрея Первозванного;
2. орден Октябрьской Революции;	2. Орден Святой Екатерины;
3. орден Красного Знамени;	3. Орден Святого Владимира 1 степени;
4. орден Суворова I степени;	4. Орден Святого Александра Невского;
5. орден Ушакова I степени;	5. Орден Белого орла;
6. орден Кутузова I степени;	6. Орден Святого Владимира 2 степени;
7. орден Нахимова I степени;	7. Орден Святой Анны 1 степени;
8. орден Богдана Хмельницкого I степени;	8. Орден Святого Станислава 1 степени;
9. орден Суворова II степени;	9. Орден Святого Владимира 3 степени;
10. орден Ушакова II степени;	10. Орден Святого Владимира 4 степени;
11. орден Кутузова II степени;	11. Орден Святой Анны 2 степени;
12. орден Нахимова II степени;	12. Орден Святого Станислава 2 степени;
13. орден Богдана Хмельницкого II степени;	13. Орден Святой Анны 3 степени;
14. орден Суворова III степени;	14. Орден Святого Станислава 3 степени;
15. орден Кутузова III степени;	15. Орден Святой Анны 4 степени;
16. орден Богдана Хмельницкого III степени;	16. ордена Святого Георгия
17. орден Александра Невского;	17. Знака отличия Святой равноапостольной Княгини Ольги
18. орден Отечественной войны I степени;	<u>Медали периода Николая II</u>
19. орден Отечественной войны II степени;	18. Медаль «В память царствования императора Александра III» (1896)
20. орден Трудового Красного Знамени;	19. Медаль «В память царствования Императора Николая I» (1896)
21. орден Дружбы народов;	
22. орден Красной Звезды;	
23. орден «За службу Родине в Вооруженных Силах СССР» I степени;	
24. орден «За службу Родине в Вооруженных Силах СССР» II степени;	
25. орден «За службу Родине в Вооруженных Силах СССР» III степени;	
26. орден «Знак Почёта»;	
27. орден «За личное мужество»;	

30. [орден Славы](#) III степени;
31. орден Трудовой Славы I степени;
32. [орден Трудовой Славы](#) II степени;
33. [орден Трудовой Славы](#) III степени;
34. медаль «За отвагу»;
35. медаль Ушакова;
36. медаль «За боевые заслуги»;
37. медаль Нахимова;
38. медаль «За трудовую доблесть»;
39. медаль «За трудовое отличие»;
40. медаль «За доблестный труд (За воинскую доблесть). В ознаменование 100-летия со дня рождения Владимира Ильича Ленина»;
41. медаль «Партизану Отечественной войны» I степени;
42. медаль «Партизану Отечественной войны» II степени;
43. медаль «За отличие в охране государственной границы СССР»;
44. медаль «За отличие в воинской службе» I степени;
45. медаль «За отличие в воинской службе» II степени;
46. медаль «За отличную службу по охране общественного порядка»;
47. медаль «За отвагу на пожаре»;
48. медаль «За спасение утопающих»;
49. медаль «За оборону Ленинграда»;
50. медаль «За оборону Москвы»;
51. медаль «За оборону Одессы»;
52. медаль «За оборону Севастополя»;
53. медаль «За оборону Сталинграда»;
21. Медаль «За походы в Средней Азии 1853—1895» (1896)
22. Медаль «В память царствования Императора Николая I» для воспитанников учебных заведений (1896)
23. Медаль «За труды по первой всеобщей переписи населения» (1896)
24. Медаль «За поход в Китай» (1901)
25. Медаль «В память 100-летия Министерства иностранных дел» (1902)
26. Медаль «В память 50-летия защиты Севастополя» (1905)
27. Медаль «За бой „Варяга“ и „Корейца“» (1904)
28. Медаль Красного Креста «В память русско-японской войны» (1906)
29. Медаль «В память русско-японской войны» (1906)
30. Медаль «В память похода эскадры адмирала Рожественского на Дальний Восток» (1907)
31. Медаль «В память 25-летия церковно-приходских школ»(1909)
32. Медаль «В память 200-летия Полтавской битвы»(1909)
33. Медаль «За особые воинские заслуги» (1910)
34. Медаль «В память 100-летия Отечественной войны 1812» (1912)

56. медаль «За оборону Советского Заполярья»;
57. медаль «За победу над Германией в Великой Отечественной войне 1941—1945 гг.»;
58. медаль «Двадцать лет победы в Великой Отечественной войне 1941—1945 гг.»;
59. медаль «Тридцать лет победы в Великой Отечественной войне 1941—1945 гг.»;
60. медаль «Сорок лет победы в Великой Отечественной войне 1941—1945 гг.»;
61. медаль «За победу над Японией»;
62. медаль «За взятие Будапешта»;
63. медаль «За взятие Кёнигсберга»;
64. медаль «За взятие Вены»;
65. медаль «За взятие Берлина»;
66. медаль «За освобождение Белграда»;
67. медаль «За освобождение Варшавы»;
68. медаль «За освобождение Праги»;
69. медаль «За доблестный труд в Великой Отечественной войне 1941—1945 гг.»;
70. медаль «Ветеран труда»;
71. медаль «Ветеран Вооруженных Сил СССР»;
72. медаль «За укрепление боевого содружества»;
73. медаль «За восстановление предприятий чёрной металлургии Юга»;
74. медаль «За восстановление угольных шахт Донбасса»;
75. медаль «За освоение целинных земель»;
76. медаль «За строительство Байкало-Амурской магистрали»;
77. медаль «За преобразование Нечерноземья РСФСР»;
78. медаль «За освоение недр и развитие

37. Медаль «В память 200-летия морского сражения при Гангуте» (1914)
38. Медаль «За труды по отличному выполнению всеобщей мобилизации 1914» (1915)

Медали периода Александра III

39. Медаль «1 марта 1881 года» (1881)
40. Медаль «В память освящения Храма Христа Спасителя» (1883)
41. Медаль «В память коронации императора Александра III» (1883)
42. Медаль «За беспорочную службу в тюремной страже» (1886, 1894)

Медали периода Александра II

43. Медаль «В память кончины императора Николая I» (для членов прусской делегации) (1855)
44. Медаль «За защиту Севастополя» (1855)
45. Медаль «В память войны 1853—1856» (1856)
46. Медаль «В память освящения Исаакиевского собора» (1858)
47. Медаль «За покорение Чечни и Дагестана» (1860)
48. Медаль «19 февраля 1861 года» (1861)
49. Медаль «За труды по освобождению крестьян» (1861)
50. Медаль «За труды по устройству удельных

81. медаль «40 лет Вооруженных Сил СССР»;
82. медаль «50 лет Вооруженных Сил СССР»;
83. медаль «60 лет Вооруженных Сил СССР»;
84. медаль «70 лет Вооруженных Сил СССР»;
85. медаль «50 лет советской милиции»;
86. медаль «В память 800-летия Москвы»;
87. медаль «В память 250-летия Ленинграда»;
88. медаль «В память 1500-летия Киева»;
89. медаль «За безупречную службу» I степени;
90. медаль «За безупречную службу» II степени;
91. медаль «За безупречную службу» III степени

52. Медаль «За усмирение польского мятежа» (1865)
53. Медаль «За труды по устройству крестьян в Царстве Польском» (1866)
54. Медаль «4 апреля 1866 года»
55. Медаль «За труды по устройству военно-заводского населения» (1869)
56. Медаль «За усердие» (за отказ от бессрочного отпуска) (1870)
57. Медаль «За спасение погибавших на море» (1871, 1894(как настольная медаль))
58. Медаль «Кавказ 1871 год» (1871)
59. Медаль «Благодарю» (1872)
60. Медаль «За Хивинский поход» (1873)
61. Медаль «За покорение Ханства Кокандского» (1876)
62. Медаль «За беспорочную службу в полиции» (1876, 1881, 1883, 1894)
63. Медаль «В память русско-турецкой войны 1877—1878» (1878)
64. Медаль «За храбрость» (для пограничной стражи) (1878, 1881, 1894)
65. Медаль «За спасение» (1879)
66. Медаль «В память 50-летия шефства Александра II над Прусским уланским полком» (1879)
67. Медаль «За услуги по судостроению и

Обобщим информацию о наградах.

Награды	СССР	Российская империя
Боевые ордена	21	4
Боевые медали	24	19
Трудовые и гражданские ордена	7	-
Трудовые и гражданские медали	9	9
Универсальные ордена	1	16
«Песочные» ордена и медали	8	2
Юбилейные и памятные медали	14	18
За подвиги в мирное время	7	5

«Песочные» – ордена и медали, которыми награждались граждане за непрерывную службу в силовых структурах (5, 10, 15 лет непрерывной службы).

Следует отметить, что в Российской империи одни и те же ордена использовались для награждения, как за военную, так и за гражданскую службу. Такие ордена мы отнесли к категории «универсальные» ордена. В СССР ордена разделились на две категории боевые (за боевые заслуги) и трудовые (за достижения на трудовом поприще).

Боевыми медалями в Российской империи награждались как военнослужащие, так и гражданские лица каким либо образом принимавшие участие в военных операциях.

В СССР значительно расширилась группа так называемых

«песочных» наград. Если в Российской империи такими медалями награждались только сотрудники МВД, то в СССР подобные награды выдавались в МВД, вооруженных силах и в сфере производства. По факту подучается, что длительную и добросовестную службу можно приравнять к подвигу (в этой связи вспоминается фильм «Тот самый Мюнхгаузен». Где мэр говорит барону: «Я каждый день иду на работу в магистрат. Не хочу сказать, что это подвиг, но что-то героическое в этом есть»).

Отдельная категория наград «за подвиги в мирное время». В Российской империи из пяти подобных наград две медали получили очень ограниченное количество народа. Медалью «4 апреля 1866 года» был награждён один человек – Осип Иванович Комиссаров, спасший императора Александра II от выстрела террориста. И Медаль «За спасение», учреждённая в связи с покушением А. К. Соловьёва на Александра II, которое произошло 2 апреля 1879 года. Этой медалью награждались лица, участвовавшие в поимке А. К. Соловьёва, и было награждено всего шесть человек⁴³.

Даже если учитывать только качественный состав наград, не анализируя количество награжденных; можно уверенно

⁴³ Василий Петров – городской Санкт-Петербургской полиции; Андрей Тюменев – унтер-офицер роты дворцовых гренадер; Петр Андреев – фельдфебель в отставке; Василий Залетов – рядовой лейб-гвардии Литовского полка в отставке; Михаил Храмов – крестьянин Рязанской губернии; Федор Орлов – крестьянин Псковской губернии.

говорить о том, что в СССР было гораздо больше места для подвига – правительство уделяло громадное внимание пропаганде подвига (или героических усилий населения). Учитывая выше сказанное, напрашивается вывод, что подвиг имеет под собой игровую основу. Спорт (игра) превращает подвиг в зрелище. А планирование подвига превращает это действие в работу.

2.5. Трансформации идеологии на примере военной присяги

Это нормально, когда с течением времени что-то меняется, особенно если изменения позитивные. Меняется погода, объем знаний, мировоззрение граждан, идеология государств. Поскольку идеология – это основополагающие, наиболее общие принципы, задающие направления действия, поведения, они (принципы) находят отражение в тех или иных текстах своего времени. Проведя анализ текстов военной присяги, мы выявили интересные изменения точки зрения государства в вопросе подготовки специалистов военного дела. Данные нашего анализа свидетельствуют о том, что СССР, а затем и РФ по сравнению с Российской империей уменьшили набор квалификационных требований к военным. В результате этого, на наш взгляд, произошло увеличение доли игрового компонента в военном деле.

Рассмотрим этот вопрос более внимательно.

Мы уже говорили о том, что трудовая деятельность начи-

нается задолго до того, как работник непосредственно приступает к выполнению трудовых операций. На наш взгляд это наше предположение находит свое отражение в военном деле. После призыва на службу новобранец не сразу становится солдатом, матросом и т. п. (военнослужащим). Сначала он должен овладеть неким профессиональным минимумом (усвоить минимальный набор профессиональных знаний и умений) – пройти «учебку». И только после принятия присяги стать военнослужащим.

После принятия присяги на новобранца распространяются права и обязанности военнослужащего, он становится субъектом не только гражданского, но и военного законодательства. Другими словами, человек переходит в профессиональную сферу – становится профессионалом-специалистом, выполняющим свои служебные обязанности в соответствии с профессиональными стандартами.

В данном разделе нас в большей степени интересует военная присяга, вернее ее текст. Присяга рассматривается не только как торжественное обещание верности и следованию каким-либо законам, но и в качестве некоего стратегического плана поведения (метаплана, ментальная карта, инструкции), согласно, которому будет осуществляться профессиональная деятельность. В присяге отражается мировоззрение ее носителя, а, как известно, мировоззрение определяет особенности поведения человека в различных условиях.

К сожалению, действующая в настоящий момент военная присяга РФ представляется нам «кастрированной», какой-то неполноценной. Причину такого отношения читатель поймет из дальнейшего текста. Сейчас давайте обратимся к тексту присяги.

ВОЕННАЯ ПРИСЯГА

утверждена законом Российской Федерации «О воинской обязанности и военной службе» от 11 февраля 1993 года:

«Я, (фамилия, имя, отчество), торжественно присягаю на верность своей Родине – Российской Федерации.

Клянусь свято соблюдать её Конституцию и законы, строго выполнять требования воинских уставов, приказы командиров и начальников.

Клянусь достойно выполнять воинский долг, мужественно защищать свободу, независимость и конституционный строй России, народ и Отечество».

На наш взгляд, такая присяга мало чем отличается от присяги гражданина. И больше подходит не для профессиональной армии, а для народного ополчения – где нехватка профессиональных знаний и умений, компенсируется энтузиазмом, душевным порывом и готовностью к самопожертвованию⁴⁴.

⁴⁴ Можно было бы сэкономить бумагу и сделать присягу еще короче, как на-

Сравним с текстом воинской присяги СССР⁴⁵, действовавшей до 1992 года, утверждённой Президиумом Верховного Совета СССР 10 июня 1947 г.:

«Я, гражданин Союза Советских Социалистических Республик, вступая в ряды Вооруженных Сил, принимаю присягу и торжественно клянусь быть честным, храбрым, дисциплинированным, бдительным Воином, строго хранить военную и государственную тайну, беспрекословно выполнять все воинские уставы и приказы командиров и начальников.

Я клянусь добросовестно изучать военное дело, всемерно беречь военное и народное имущество и до последнего дыхания быть преданным своему Народу, своей Советской Родине и Советскому Правительству.

Я всегда готов по приказу Советского Правительства выступить на защиту моей Родины – Союза Советских Социалистических

пример присяга солдата бундесвера: *«Я клянусь верно служить Федеративной Республике Германия и храбро защищать права и свободу немецкого народа. Да поможет мне Бог!»*. Правда и в таком варианте возникает масса вопросов. А если Бог не поможет, то можно и не служить, и не защищать? В таком случае, вопрос о военной службе можно свести к вопросу о существовании Бога. Если Бог есть, нужно служить, если бога нет – свободен от всех обязательств. Далее напрашивается вопрос о Боге: в какого бога верить, и какому служить; и что делать атеистам (никому не верит, а служить хочется)?

⁴⁵ Источник: Устав Внутренней службы Вооруженных Сил Союза ССР, 1968 г., стр. 207.

Республик и, как воин Вооруженных Сил, я клянусь защищать её мужественно, умело, с достоинством и честью, не щадя своей крови и самой жизни для достижения полной победы над врагами.

Если же я нарушу эту мою торжественную присягу, то пусть меня постигнет суровая кара советского закона, всеобщая ненависть и презрение трудящихся⁴⁶».

Напомним, что при анализе воинской присяги мы исходим из того, что присяга – это стратегический ментальный план, согласно которому осуществляется профессиональная активность.

Присяга начинается с того, что некий Фио Фиовович Фиов, сохраняя все имеющиеся у него гражданские права и обязанности, приступает к осуществлению, уже ставшей своей, новой профессиональной деятельности. То есть данный гражданин не только не поражен в своих гражданских правах, но еще и готов получить новые права и обязанности, но на сей раз профессиональные.

Далее указанный гражданин обязуется быть честным, храбрым, дисциплинированным, бдительным Воином. Запомним не просто гражданином, а Воином⁴⁷. Если такой Воин

⁴⁶ В 1975 году «всеобщая ненависть и презрение трудящихся» было заменено на «всеобщая ненависть и презрение советского народа».

⁴⁷ Воин. 1. Боец, военнослужащий. 2. Тот, кто обладает воинскими качествами, кто опытен в военном деле. Толковый словарь Ефремовой.

заметит какой-то непорядок – он не будет пальчиком грозить и призывать к порядку как обычный гражданин. А палицей своей богатырской, с присущей только ему военной опытностью, поправит мозг нарушителя порядка, дабы в этом мозге только правильные мысли нарождались.

Опять же, как Воин строго сохранит военную и государственную тайну, и беспрекословно выполнит все требования воинских уставов, а за одно, и приказы командиров и начальников – без лишнего словоблудия, прений и дебатов, – суровы и немногословны наши Воины. Сохранять тайну он будет с присущими только одним Воинам умениями, смекалкой и удалью (лихой). К примеру, у журналистов свое представление как надо хоронить (устар. хранить, прятать) тайну – они ее норовят на показ выставить, и враги сразу же после этого теряют к этим тайнам всякий интерес. А судебные приставы приказы выполняют только по решению суда – это сколько же времени надо, чтобы подать заявление в суд, выиграть дело, дожидаться решение суда, на основании этого решения получить соответствующий судебный приказ, а потом со всем рвением приступить к его исполнению.

Во втором абзаце присяги Воин клянется добросовестно изучать военное дело, и всемерно беречь военное и народное имущество и до последнего дыхания быть преданным своему Народу, своей Советской Родине и Советскому Правительству. Здесь мы отмечаем профессиональный подход к выполнению своих служебных обязанностей – посто-

янно изучать военное дело – осваивать новые методы и формы ведения боевых действий. И, как любой профессионал, стремиться к экономии ресурсов, а не транжирить их направо и налево, как игрок. И все это стремление – изучать и беречь, – не самоцель, а включено в дальнейшие производственно-технологические цепи – для защиты интересов государства от явных и скрытых врагов, в небесах, в воде и на суше (как своей, так и вероятного противника), сейчас или потом, а может и никогда.

Если дело дошло до войны, то внимательно читай абзац третий. Там четко написано по чьему приказу и на защиту чего⁴⁸ необходимо выступить. И защищать Родину необходимо не только мужественно, умело, с достоинством и честью, не щадя своей крови и самой жизни для достижения полной победы над врагами, но и с военным умением (как воин Вооруженных Сил), а не только словом.

Для игроков и нерадивых предусмотрен четвертый пункт присяги. Не можешь профессионально выполнять свое дело – жди суровую кару советского закона, всеобщую ненависть и презрение советского народа.

Давайте углубимся еще дальше в глубь веков нашей истории, и рассмотрим текст присяги Русской императорской армии, применявшийся с 1884 до 1917 года:

«Я, нижеименованный, обещаюсь и клянусь

⁴⁸ Адрес Родины, согласно популярной в СССР песне, – «не дом и не улица», адрес Родины абсолютно весь Советский Союз.

Всемогущим Богом, пред Святым Его Евангелием, в том, что хочу и должен ЕГО ИМПЕРАТОРСКОМУ ВЕЛИЧЕСТВУ, своему истинному и природному Всемилоостивейшему Великому ГОСУДАРЮ ИМПЕРАТОРУ [Имя и отчество], Самодержцу Всероссийскому, и ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА Всероссийского Престола НАСЛЕДНИКУ, верно и нелицемерно служить, не щадя живота своего, до последней капли крови, и все к Высокому ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА Самодержавству, силе и власти принадлежащие права и преимущества, узаконенные и впредь узаконяемые, по крайнему разумению, силе и возможности, исполнять. ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА государства и земель Его врагов, телом и кровью, в поле и крепостях, водою и сухим путем, в баталиях, партиях, осадах и штурмах и в прочих воинских случаях храброе и сильное чинить сопротивление, и во всем стараться споспешествовать, что к ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА верной службе и пользе государственной во всяких случаях касаться может. Об ущербе же ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА интереса, вреде и убытке, как скоро о том уведая, не токмо благовременно объявлять, но и всякими мерами отвращать и не допускать потщуся и всякую вверенную тайность крепко хранить буду, а предпоставленным надо мной начальникам

во всем, что к пользе и службе Государства касаться будет, надлежащим образом чинить послушание, и всё по совести своей исправлять, и для своей корысти, свойства, дружбы и вражды против службы и присяги не поступать; от команды и знамя, где принадлежу, хотя в поле, обозе или гарнизоне, никогда не отлучаться, но за оным, пока жив, следовать буду, и во всем так себя вести и поступать, как честному, верному, послушному, храброму и расторопному (офицеру или солдату) надлежит. В чем да поможет мне Господь Бог Всемогущий. В заключение же сей моей клятвы целую слова и крест Спасителя моего. Аминь»⁴⁹.

Прежде всего, бросается в глаза тот факт, что присяга приносится не абстрактному понятию (Родина, Отчизна), а конкретному человеку – Государю Императору. Одно дело предать абстрактную Родину и совсем другое дело конкретного человека. Возможно именно поэтому, в годы Советской власти понятие Родина принимало вполне конкретный образ – это либо всенародно известный и любимый товарищ Сталин, либо обобщенный, но тем не менее родной образ женщины-Матери (вспомните плакаты того времени). То есть целенаправленно формировалось подобие личных отноше-

⁴⁹ В принятии присяги участвовало духовное лицо того вероисповедания, к которому принадлежал принимающий присягу. Поступающие на военную службу магометане и евреи приводились к присяге по особой форме, на том из принятых в оной пяти языков, какой был известен присягающему.

ний с Родиной, и таким образом отношение к Родине переходило из разряда гражданских (социальных) в разряд личных.

Во-вторых, присяга давалась не просто гражданином (представителем социального сообщества), а человеком верующим. Таким образом, затрагивались более глубокие и наименее изменчивые убеждения военнослужащего.

Теперь давайте более подробно рассмотрим те обязательства, которые брал на себя военнослужащий русской армии.

«Верно и нелицемерно служить, не щадя живота своего, до последней капли крови». Обязательство служить не щадя собственной жизни и до последней капли крови встречается и в современных воинских присягах. А вот от нелицемерной⁵⁰ службы пахнет некоторым архаизмом. Говоря современным языком, в данном случае речь может идти об игровой и трудовой мотивации. Военнослужащего фиксировали именно на трудовой мотивации.

⁵⁰ Лицемерие (от лицемер в первоначальном значении «актер», ср. лицедей) – неискренность, притворное чистосердечие и доброжелательность, нередко как склонность, доставляющая индивиду скрытое удовольствие (как при юморе, иронии); так же как и действие в целях прагматической выгоды. // Филиппов А. В., Романова Н. Н., Летягова Т. В. Тысяча состояний души. Краткий психолого-филологический словарь, Флинта, 2011 г. Лицемерие (ст. слав. – двуликий) – отрицательное нравственно-этическое качество личности, выражающееся в способности человека притворяться, прикидываться добрым, порядочным, доверчивым и вообще нравственно положительным человеком, совершая исподтишка зло, преступление добра. Лицемерный человек принимает на себя одну личину, действует по другой. // Безрукова В. С. Основы духовной культуры (энциклопедический словарь педагога), 2000 г.

«И все к Высокому ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА Самодержавству, силе и власти принадлежащие права и преимущества, узаконенные и впредь узаконяемые, по крайнему разумению, силе и возможности, исполнять», – тоже редкий и не получивший широкого распространения в настоящее время оборот. Здесь речь может идти о том, что любой военнослужащий является по мере своих сил и понимания представителем государственной власти, т.е. чиновником.

«ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА государства и земель Его врагов, телом и кровью, в поле и крепостях, водою и сухим путем, в баталиях, партиях, осадах и штурмах и в прочих воинских случаях храброе и сильное чинить сопротивление, и во всем стараться споспешествовать, что к ЕГО ИМПЕРАТОРСКОГО ВЕЛИЧЕСТВА верной службе и пользе государственной во всяких случаях касаться может», – фактически, в этом предложении речь идет о перечне профессиональных качеств, необходимых для военной службы. В поле и крепости – ведение боевых действий на оборудованных (подготовленных) и необорудованных позициях. Водою и сухим путем – навыки ведения боевых действий на территориях с однородным ландшафтом и с естественными или искусственными водными преградами (а то и только на воде). В баталиях, партиях, осадах и штурмах – навыки участия в военных операциях различного масштаба. От широкомасштабных операций до точечных (специ-

альных) операций.

«Об ущербе же ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА интереса, вреде и убытке, как скоро о том уведая, не токмо благовременно объявлять, но и всякими мерами отвращать и не допускать», – заявляется активная позиция в отношении сохранения государственной собственности.

«И всякую вверенную тайность крепко хранить буду», – с этим все понятно без комментариев.

«А предпоставленным надо мной начальникам во всем, что к пользе и службе Государства касаться будет, надлежащим образом чинить послушание», – тоже неожиданный поворот. В советской традиции приоритет отдается беспрекословному выполнению всех воинских уставов и приказов. А при Государе Императоре подчинение только тем приказам, которые к пользе государственной. Как-то начинаешь наполняться уважением к уставу, который налагает обязательства и на командира, и на подчиненного. Командира обязывают «фильтровать» приказы, а если чересчур «попутает рамсы», народ его и поправить может. Другими словами, в уставе говорится, что командир может быть и не прав, а солдаты не «бараны безмозглые» – тоже кое-чего понимают.

«И всё по совести своей исправлять, и для своей корысти, свойства, дружбы и вражды против службы и присяги не поступать», – тоже необычно для современного человека. Если действовать только по совести, то карьеру мож-

но и не построить, до неприличного много не обогатиться, и личные отношения на рабочем месте не повязывать, и чувство собственного превосходства не вырастить. Получается, что на службе (работе) необходимо только честно работать, а эмоции оставить для другого места. Не просто это сделать. Ох, не просто. Но еще сложнее поиграть не выходя за рамки этих правил.

«От команды и знамя, где принадлежу, хотя в поле, обозе или гарнизоне, никогда не отлучаться, но за оным, пока жив, следовать буду, и во всем так себя вести и поступать, как честному, верному, послушному, храброму и расторопному (офицеру или солдату) надлежит», – кроме дополнения предыдущего предложения, данное положение ориентирует военнослужащего на выполнение задач в составе своего подразделения, в ущерб личной выгоде и личному первенству.

По результатам анализа текстов присяг можно сделать следующие выводы.

Во-первых, в каждой военной присяге (присяги Советской армии и Русской императорской армии) заложены критерии, позволяющие определять военную службу как профессиональную деятельность, а не как игру.

Во-вторых, с течением времени профессиональные стандарты стали размываться, а порой и подменяться игровыми. Это означает, что игровой компонент (игровая составляющая) в военном деле за последнее столетие увеличился.

Для примера приведем аналог присяги в спорте.

Текст Олимпийской клятвы⁵¹ спортсменов:

«От имени всех спортсменов я обещаю, что мы будем участвовать в этих Олимпийских играх, уважая и соблюдая правила, по которым они проводятся, в истинно спортивном духе, во славу спорта и во имя чести своих команд».

Как видно из клятвы спортсменов-олимпийцев, в ней заложены только процессуальные составляющие активности. Во-первых, это соблюдение правил – реализация активности едиными способами. Во-вторых, целью активности является получение некоего идеального результата – прославление спорта и отстаивание чести своей команды. Как печально это звучит – отстаивание собственной чести, возможно только одним способом – бесчестьем (лишением чести) остальных участников. Как мы говорили ранее, цель любой игры – это изменение эмоционального состояния противника.

Не корысти ради, а порядка для, приведем клятвы других

⁵¹ Текст олимпийской клятвы разработан в [1913 году](#) Пьером де Кубертенем, который предложил Международному олимпийскому комитету (МОК) возродить ритуал олимпийской клятвы, принимавшейся на Олимпийских играх в Древней Греции (клятва чести на стадионе в Олимпии у алтаря Зевсу). Впервые олимпийская клятва была произнесена на Олимпийских играх [1920 года](#). Согласно Олимпийской хартии, олимпийская клятва произносится спортсменом страны, где проводятся очередные Олимпийские игры, с трибуны, установленной на поле олимпийского стадиона, у знамени своей страны. Чести произнести олимпийскую клятву Национальный олимпийский комитет обычно удостоивает одного из выдающихся спортсменов.

участников олимпийских игр.

Текст Олимпийской клятвы судей⁵²:

«От имени всех судей и официальных лиц я обещаю, что мы будем выполнять наши обязанности на этих Олимпийских играх с полной беспристрастностью, уважая и соблюдая правила, по которым они проводятся, в истинно спортивном духе».

Олимпийская клятва тренеров⁵³:

«От имени всех тренеров и остальных людей из окружения спортсменов я обещаю, что мы будем вести себя так, чтобы поддерживать спортивный дух и честную игру, в соответствии с основными принципами олимпийского движения».

В этих клятвах упор также сделан на процессуальные характеристики активности. И судьи, и тренеры в своей клятве так же отмечают решающую роль эмоций в игровой активности. Судьи заявляют о своей беспристрастности (отсутствию всяких эмоций), тренеры обязуются стабилизировать эмоциональное состояние своей команды.

Так в чем же разница между игрой и работой? Попробуем ответить на этот вопрос в иносказательном виде. В сказоч-

⁵² В 1968 году по предложению Олимпийского комитета СССР МОК включил в церемонию открытия летних и зимних Игр также Олимпийскую клятву [судей](#) (произносится после Олимпийской клятвы спортсменов судьей из страны, где проводятся Олимпийские игры).

⁵³ Исполняется с летних Юношеских игр 2010.

ной форме.

Новелла (или устарелла) об охоте на всякого зверя

В охоте на зверя лесного в наших краях издавна повелось несколько способов его добычи.

Самые резвые соплеменники охотились за мелочью лесной (за зайками, за мышами и лягушками). Гнали охотники это зверье до полного его изнеможения, а потом, коли сами на ногах еще стояли, собирали добытое в корзины и волокли это в становище. А нередко, самих охотников в тех же корзинах волокли на погост – набегаются за день, да с голодовки-то и помрут.

А самые быстрые из числа резвых охотничков, и на более крупного зверя посягали. Заприметят оленя быстроногого. И пока тот размышляет на какие-то свои отвлеченные темы, набегут на него – настигнут, и в ухо ему чё-то гаркнут или уципнут пребольно. Олень испугается, метнется в сторону, головой о ближайшее дерево приложиться – и дух из него долой. В степях правда такая охота не прижилась. Деревьев нет – получается, что оленю не обо что головой биться.

Самые могучие – в ближайшем бору выламывали дубину побольше. А затем с этой самой дубиной накидывались на зверя лесного. И дубасили его со всей возможной мо-

чи до полной контузии. Только вот незадача, нельзя было точно определить, у кого эта контузия раньше скажется. И стоят односельчане смотрют: кто кого одолеет. Если охотник зверя уконтрапунит, то его, зверя значит, в котел волокли. А если зверь охотника заламает, то мчались зевачки со всех ног подальше от места ристалищного. Мало ли, вдруг зверю неразумному добавка потребуется.

Были затейники, которые науськались зверя измором брати. Поделятся, добры молодцы на две дружины. В одной все борзые, голосистые, да на ногу быстрые. В другой, все как боровики в лесу, на подбор – крепкие, да нахальные. Эти-то дубиной наловчились махати, на дуболомов откликались. Борзые найдут зверя подходящего, обругают его словами обидными, раззадорят и бегут со всей мочи от него, и полдня носятся – зверя выматывают. А как заприметят, что у зверя отдышка появляется – предлагают ему отдохнуть на заветной поляне, отдышаться, под кустом в теньке понежиться. А затем кусточком дуболомы притаись, полдня дурию маялись. От безделья лютой злобой налились уже – набрасываются дуболомы на животину беззащитную и терзают ее, аки соколы.

Через некоторое время в те края гишпанцы повадились. То ли буконьерами, то ли браконьерами себя кликали. Так те изверги коварно зверя брать начали, без состязательности, да без чести – силками, да капканами весь лес заполнили. И по лесу, по запоганенному, нет больше ходу ни зверю

лесному, ни люду (ни пешему, ни конному).

И народ с тем измелчилси, ни стало в тех краях людей быстрых, как заяц или олень-быстроног-о-восьми-ног, могучих, как медведь и выносливых, как лось. И боле не встретишь людей героических, носящих на себе, как знаки доблести, шкуры убиенных зверей вместо одежд, а вместо ожерелий когти и зубы поверженных чудовищ (медали и дипломы – это те же шкуры, зубы и когти).

ЧАСТЬ 3. ОСОБЕННОСТИ СИМВОЛИКИ, ПРИСУЩЕЙ ИГРОВЫМ ВИДАМ АКТИВНОСТИ

При анализе игровой активности мы пришли к заключению, что в каждой игре повторяются (проигрываются) несколько метасимволов или архетипов.

Не смотря на то, что мы живем в эпоху научно-технического процесса, в игре до сих пор царят мифологические, архаические представления об окружающем мире. Среди многочисленных причин этого можно указать хотя бы то, что мифологическое описание (представление) мира, начинает формироваться гораздо раньше, чем научное, современное, общепринятое описание окружающего мира.

Мифологические, архаичные представления о мире мы начинаем усваивать с раннего детства, буквально с самых пеленок. Не научившись говорить, ребенок начинает слушать сказки, песенки, пословицы, затем начинает играть в различные детские (народные) игры. Одним словом, с раннего детства мы начинаем усваивать традиционный для данной местности фольклор⁵⁴ – *народную мудрость*. По мере роста

⁵⁴ Фольклор (от англ. folk-lore – «народная мудрость») – народное творче-

и взросления, песни и игры начинают сопровождаться символическими действиями: танцами, ритуалами и так далее. Именно через фольклор усваивается мифологическое представление об окружающем мире. Интересно, что в этом мифологическом представлении заложены способы переживания, осмысления (описания и объяснения) и освоения, взаимодействия с окружающим миром. Элементы, а возможно не только элементы, мифологического представления о мире сопровождает нас до самой смерти в произведениях искусства, элементах культуры и религиозных символах.

Современное научное представление об окружающем мире фактически начинает формироваться только в школе. В процессе дальнейшего образования (профессионального, средне-специального или высшего) научное представление о мире детализируется и уточняется.

Трудно сказать по какой причине, но при формировании научного представления о мире, мы получаем, прежде всего, теоретические знания. Даже можно сказать, что вместе с научной картиной мира в процессе обучения закладываются

ство, чаще всего устное. Художественная, коллективная, творческая деятельность народа, отражающая его жизнь, воззрения, идеалы, принципы; создаваемые народом и бытующие в народных массах поэзия (предание, песни, частушки, анекдоты, сказки, эпос), народная музыка (песни, инструментальные наигрыши и пьесы), театр (драмы, сатирические пьесы, театр кукол), танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство. Важнейшей особенностью фольклора в отличие от литературы и современной книжной культуры является его традиционализм и ориентация на устный способ передачи информации.

ся «теоретические» практические навыки. На уроках физики мы узнаем законы электричества и магнетизма. На уроках химии – о свойствах органических и неорганических веществ, но все эти знания редко используются нами в повседневной жизни.

В противоположность этому, мифологическое представление о мире имеет сугубо утилитарный характер. В нем определено: какие эмоции необходимо переживать в различных жизненных ситуациях, как реагировать на возникновение тех или иных жизненных обстоятельств, явлений и объектов. Можно сказать, что мифологическое представление о мире – это не только описание и объяснение окружающего мира, но и руководство к действию.

В настоящее время в научном представлении о мире главенствует гелиоцентрическая система мира. Согласно этому представлению, в солнечной системе солнце является центральным небесным телом, вокруг которого вращается Земля и другие планеты. Давайте вспомним более ранние представления о строении мира.

Начнем с представления о плоской Земле.

Древние люди считали землю плоским диском, который покоится на спинах трех китов, плывущих по бескрайнему океану. Фактически земля представлялась огромным островом.

Все мы помним несколько модификаций этого представления. Согласно одной из них, земной диск покоится на спи-

не черепахи, плывущем по бескрайнему океану. В другой модификации, земной диск находился на спинах трех слонов, стоящих на спине черепахи, плывущей по бескрайнему океану. Здесь уместно вспомнить, что эпоха великих географических открытий, начавшаяся в XV веке, была всего лишь неудачной попыткой достичь края земли (земного диска).

Если мы сделаем «невероятное» заявление о том, что представление о плоской Земле мы активно пользуемся до сих пор, читатель вправе усомниться в наших умственных способностях. Тем не менее, давайте рассмотрим оборудование для некоторых видов спорта:

- боксерский ринг,
- дзюдоистский татами,
- сумоистский дохё,
- гимнастический помост,
- театральная сцена и т. п.

Для всего этого оборудования характерно то, что площадка, на которой происходит действие, располагается не прямо на земле, а на помосте – выше уровня земной поверхности, игровая площадка несколько возвышается над уровнем земли, т.е. представляет собой **ОСТРОВ**. И если мы будем думать, что это положение было создано исключительно для удобства зрителей, мы рискуем сильно ошибиться (справедливости ради отметим, что подобные игровые площадки стали использоваться задолго до того, как спорт превратился в шоу-бизнес).

Символически подъем игровой площадки над уровнем земной поверхности, отражает представления древних о плоской Земле. Точнее, это модель ограниченной плоской Земли. У каждого участника игры (спортсмена), вышедшего на подобную игровую площадку было три варианта поведения:

1) можно было победить, символически убив своего противника в бою или низвергнуть (сбросить) его в пучину хаоса – воды бескрайнего океана;

2) можно было символически погибнуть в бою, не отступив и не отдав врагу «ни пяди родной земли»;

3) можно было покинуть игровую площадку – добровольно и досрочно сойти в царство мертвых (совершить символический суицид) или (с) пуститься в добровольное изгнание в земли неведомые – броситься в пучину бескрайнего океана и обречь себя на забвение.

Интересно, что в мифологическом (игровом) представлении о мире заложено нетолерантное (нетерпимое) отношение к самоубийцам. Любой человек должен был оставить свой след на Земле. Победитель оставлял свой след в виде своих детей, учеников и последователей – он продолжал жить. Побежденный оставлял свой след в виде ран на теле победителя или надгробного камня. И только самоубийца не оставлял после себя ни какого следа. Это находит свое отражение и в православной традиции. Самоубийцу не положено отпевать в церкви и хоронить на церковном кладби-

ще; самоубийцу было принято хоронить на обочине у перекрёстка дорог. И душа его не попадала в рай, а была обречена на вечное скитание.

Следует особо отметить, что на подобных игровых площадках у некоторых народов была прописана и процедура символической смерти. Смех, радость, веселье, все положительные эмоции рассматривались как признаки жизни. Отрицательные эмоции (уныние, отчаяние, тоска и т.п.) рассматривались как признаки смерти. Как только у игрока (участника игры) менялось эмоциональное состояние, происходил переход от положительных эмоций к отрицательным; считалось, что этот игрок символически умер, проиграл.

Рассмотрим еще одно представление древних об устройстве мира – его условно можно назвать вертикальным миром.

Согласно этому представлению в центре мира находилась священная гора или росло священное дерево, «дерево жизни и смерти». Были, конечно, и беспроегрышные варианты – в центре мира находится священная гора, на вершине которой, растет священное дерево. В корнях священного дерева находится царство мертвых. Ветви священного дерева подпирают небесный свод, на котором находится обитель богов. На земле кроме людей и прочих зверей живут норные звери (кролики, мыши, лисы и т.п.) – эти звери являются проводниками в царство мертвых. В кроне священного дерева

живут птицы и звери, которые в свою очередь являются проводниками в обитель богов.

У лукоморья дуб зеленый,
Златая цепь на дубе том:
И днем и ночью кот ученый
Все ходит по цепи кругом;
Идёт направо – песнь заводит,
Налево – сказку говорит.
Там чудеса: там леший бродит,
Русалка на ветвях сидит;
А. С. Пушкин. Руслан и Людмила.

Вот образец описания священного дерева в художественной литературе, где кот и русалка являются проводниками в другие миры.

Несмотря на свою абсолютную архаичность, вертикальная модель мироздания встречается гораздо чаще. Давайте рассмотрим православный крест, вернее монашеский, схимнический «крест-Голгофа».

Он состоит из православного креста, покоящегося на символическом изображении горы Голгофы (обычно в виде ступеней), под горой изображён череп и кости, справа и слева от креста находятся копьё и трость с губкой. Также на нём изображаются надписи: над средней перекладиной ИС ХС – имя Иисуса Христа, под ней греческое НИКА – Победитель; на табличке или около неё надпись: СНЪ БЖІЙ – «Сын Бо-

жий» или аббревиатура ИИЦ – «Иисусъ Назорей, Царь Иудейскій»; над табличкой: ЦРЬ СЛВЫ – «Царь Славы». Буквы «К» и «Т» символизируют копье воина и трость с губкой, изображённые вдоль креста. С XVI века на Руси возникла традиция около изображения Голгофы добавлять следующие обозначения: М Л Р Б – «место лобное распят бысть», Г Г – «гора Голгофа», Г А – «глава Адамова».

Обратите внимание, священная гора имеется – это гора Голгофа. Крест на вершине горы символизирует священное дерево, «дерево жизни и смерти». Могила Адама у основания креста символизирует царство мертвых.



Теперь обратим внимание на спортивные соревнования, точнее на церемонию награждения победителей.

Пьедестал почета представляет собой трехступенчатую пирамиду – Чем не Священная гора? Почетные гости и ор-

ганизаторы соревнований около пьедестала почета – это своего рода священнослужители, жрецы и хранители у основания священной горы. Их задача оберегать священную гору от осквернения со стороны не упокоившихся душ (проигравших) и кочевников из предгорий (зрителей из зрительного зала).

Призеры соревнований – это этапы трансформации героя. На подошве горы (3 место) стоит достойный или избранный, тот, кто по праву рождения или поступками своими доказал, что он достоин чести взойти на священную гору. На склоне горы (2 место) находится герой, тот в ком соединились мир людей и мир богов. На вершине горы (1 место) находится победитель, чемпион⁵⁵ – уже немножко бог или СПАСИТЕЛЬ, человек с божественными признаками.

Металлы, из которых изготовлены медали, символизируют характер изменений (трансформации) героя. Бронзовая медаль символизирует безупречность души тела, чистоту помыслов и совершенство тела. Серебро – слезы богов (ангелов). Серебряная медаль символизирует душевные и физические страдания героя в процессе совершения подвига. Золото – кровь богов (ангелов). Золотая медаль символизирует обретение бессмертия, победу над смертью.

⁵⁵ Чемпион (франц.-англ. Champion), в средние века лицо, заступавшее место одного из участников судебного поединка; впоследствии рыцарь, добровольно сражавшийся за незащищенных людей (женщину, дитя); в настоящее время Чемпионом называется передовой боец партии; в спорте победитель в состязаниях. // Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона. – 1907—1909

Получается, что в спорте все наполнено символикой. То, что не все знают про символику, не означает, что символы не оказывают никакого воздействия. Достаточно вспомнить отношение зрителей к победителю, к чемпиону. Особенно каким оно бывает в детском возрасте.

3.1. Особенности игрового времени

Прежде чем остановиться на описании особенностей восприятия субъекта (участника игры) игрового времени. Обратим внимание на древнеримского бога, Двуликого Януса⁵⁶. Согласно мифологии именно Янус дал людям время и повелевал всем, что имеет начало и конец (включая войну и мир). Следует отметить, что Янус, как любой архетип, может возникать в разных культурах в несколько видоизмененных видах, наиболее распространёнными являются образы старика (старухи) и юноши (младенца).

Для нас оказалось интересным, что Двуликий Янус является носителем сразу двух символов, которые могут отождествляться с игровой активностью.

Во-первых, Янус бог времени. Возможно, что Янус дал

⁵⁶ Янус – от лат.: Janus bifrons. Имя бога времени в Древнем Риме, изображался с двумя лицами, обращенными в противоположные стороны (к прошедшему и будущему). Одно его лицо было лицом молодого, безбородого человека, смотрящего в будущее, другое – лицо бородатого старца, обращенное в прошлое. Само же имя божества происходит от латинского слова janua, которое означает «дверь», а также «начало». Название месяца «январь» – производное от этого же слова. // Энциклопедический словарь крылатых слов и выражений. – М.: «Локкид-Пресс». Вадим Серов. 2003.

людям именно игровое время. Мы уже отмечали, что время для игровой активности является важным фактором (принеся в трудовую деятельность дефицит времени, мы получаем игру).

Во-вторых, имя бога происходит от слова дверь. Возможно, что Янус символизирует вход в игровую реальность, он разграничивает реальный мир и игровую реальность.

В результате анализа игр и поведения игроков мы пришли к заключению, что существует интересная особенность мировосприятия игрока – некая «картичность», дискретность представлений о мире, которая возникает, по нашему мнению, в силу следующих факторов: временной ограниченности игры, отсутствия материального продукта с измеряемыми характеристиками, иллюзорности и комбинаторности (непредсказуемость) игровой ситуации. Приведенные существенные особенности игры не позволяют игроку формировать в сознании (скорее всего не только в сознании) что-то кроме набора «картинок» с желательным для него исходом активности (игры). Игрок не в силах простроить пошаговую, поэтапную модель реализации своей активности в рамках игровой ситуации⁵⁷, как это делается для деятельности. Все чем, он (игрок) располагает – это конечная цель, победа (в виде почитания окружающих и некоторых полагающихся за победу материальных благ). Причем за конечной це-

⁵⁷ Мы не утверждаем, что игрок не способен на это в принципе. Мы говорим о том, что в рамках игры он это не способен сделать.

лью, на наш взгляд, ничего нет, некий провал⁵⁸. Поскольку игра завершилась. И следующая картинка – это начальная точка новой игры. Для того чтобы убедиться в этом спросите по окончании игры одного из ее участников – «Игра закончилась. Что будете делать дальше?» Также можно обратить внимание на ответы спортсменов во время интервью на подобные вопросы. И Вы заметите затруднение, возникающее при ответе у значительного числа спортсменов. Особенно у молодых. Игра требует значительного количества ресурсов, поэтому сразу после игры следует передохнуть. А уж потом думать, что делать дальше.

Рассмотрим эту «картиночность» мировосприятия с другой стороны.

⁵⁸ В этой связи уместно привести анекдот про американца, который поучает лежащего под пальмой негра о том, что надо нарвать бананов, их продать, потом продать еще больше бананов, потом еще больше... И в результате можно будет ничего не делать. На что негр отвечает: «А я и сейчас ничего не делаю». Вспомнили? На наш взгляд, анекдот хорошо иллюстрирует мировосприятие субъекта, в основе которого лежат игровые установки – победы без затрат не бывает, а после победы можно ничего не делать. Почему мы употребили в данном случае слово «победа». Вспомним, что американец рисует такую картину – будет много денег, женщины, яхта, дом на берегу моря. Мы считаем, что все это следует рассматривать в качестве атрибутов победителя. А активность, которую пытался навязать американец – игровой. Если бы он предлагал развернуть активность по типу работы – это бы выглядело несколько иначе. И ответ на вопрос: «А зачем?» Был бы другим, а может и вопроса бы не возникло. Заметим, что у американца нет представления (картинки), а что будет после того как появятся деньги, дом и яхта. Есть только описание – когда будут деньги можно ничего не делать. А это как раз то, что мы называем «провалом» – непонятно чем заполненное безвременье.

На картине или фотографии все происходит только здесь и только сейчас. Нет, конечно, мы можем придумать или вспомнить, что произойдет после или что было до этого, но это будет не на картинке, а в нашей голове! На картине есть только то, что есть и ничего кроме этого! Картина и фотография фиксирует нас «здесь» и «сейчас». Из этого логично вытекает предположение, что картиночность связана с восприятием времени субъектом (игроком).

Попробуем разобраться что такое «сейчас». В качестве примера, очень показательным нам представляется текст некогда популярной песни А. Зацепина из к/ф «Земля Санникова»:

Призрачно все в этом мире бушующем,
Есть только миг за него и держись,
Есть только миг между прошлым и будущим
Именно он называется жизнь.

Вечный покой сердце вряд ли обрадует,
Вечный покой для седых пирамид.
А для звезды, что сорвалась и падает
Есть только миг ослепительный миг. (2 раза)

Пусть этот мир вдаль летит сквозь столетия,
Но не всегда по дороге мне с ним.
Чем дорожу, чем рискую на свете я?
Мигом одним, только мигом одним.

Счастье дано повстречать иль беду еще,
Есть только миг за него и держись,
Есть только миг между прошлым и будущим.
Именно он называется жизнь. (2 раза)

Проинтерпретируем текст песни с нашей точки зрения.

Призрачный бушующий мир – красивая метафора. Но, обращаем внимание читателя на тот факт, что такое возможно в игровой реальности. Игровая реальность иллюзорна по своей природе и изменчива (постоянно меняется, даже если нам этого уже и не хочется). Реальный физический мир все-таки не настолько иллюзорен, непредсказуем и динамичен, нам удастся строить прогнозы относительно этого мира, строить свое поведение и жить.

Миг между прошлым и будущим, равный по своей значимости целой жизни. Еще одна метафора, отсылающая нас к игре. Миг – игровое время, мимолетное, но настолько насыщенное страстями, что после по-настоящему хорошей игры жить уже не хочется. Не интересно. После игры – вечный покой (который противопоставляется бушующему миру). Поскольку состояние покоя не может быть мимолетным, покой хорош только тогда, когда имеется достаточно времени, что бы можно было в полной мере им наслаждаться. Поэтому покой – вечный и для седых пирамид. Для тех, кто не способен к переживаниям и изменениям (старик). Молодым нужен только миг (малюсенький) с высоким

эмоциональным фоном⁵⁹ – дефицит времени.

В игре постоянный дефицит времени – чем быстрее победил, тем больше побед можешь одержать (в этом суть соревнования и спортивного мастерства) – ни какого покоя. В условиях дефицита времени покой не возможен по определению! Вечный покой можно обрести только за пределами игры и выход из игры по своей психологической значимости представляет собой «маленькую» символическую смерть. Возможно, это и является причиной некоторой нервозности игроков при ответе на вопрос: «Что Вы будете делать после игры?» Поэтому любая игра разворачивается «здесь и сейчас» – только на специально выделенной «игровой площадке» и только в специально отведенное игровое время⁶⁰. И лучше, чтобы «провалы» между играми (и раундами) были как можно короче (умирать-то не хочется).

В последнем четверостишии автор нам еще раз напоминает, что в игре, мы переживем в полной мере все возможные эмоции во всем их богатстве и разнообразии, а в реальной жизни только две: радость-счастье и горе-беда. Поэто-

⁵⁹ С другой стороны сильные эмоциональные переживания (высокий эмоциональный фон) имеют малую длительность. Физиологически мы не можем длительное время пребывать в состоянии аффекта. Обратим внимание, что при сильных эмоциональных переживаниях субъективное восприятие времени меняется наряду с другими изменениями психики.

⁶⁰ Барон Мюнхгаузен (в х/ф «Тот самый Мюнхгаузен») был прав, когда в планах на день писал: «С 10 до 11 – подвиг». Подвиг нельзя пускать на самотек, все должно быть организовано, а иначе – хаос, неразбериха, крушение надежд и мира заодно. Мудрый был человек.

му – держись за миг между прошлым и будущим. Скучно не будет точно.

По нашему мнению, стихи А. Зацепина является своеобразным гимном игре и игровому времени. И время это особенное – субъективное, имеющее свои неповторимые нюансы, некоторые из них мы хотим рассмотреть подробнее. Поскольку считаем, что восприятие времени игроком и тружеником существенно различаются.

Описание особенностей субъективного времени можно обнаружить во всех религиозно-философских направлениях. Как правило, фиксируются две особенности времени: вечная молодость⁶¹ и вечная жизнь⁶². В рамках нашей работы мы будем использовать не религиозные, а психологические определения указанных терминов. Вернее сказать, описание психологических процессов, явлений, стоящих за этими устоявшимися и принятыми в обществе обозначениями.

⁶¹ Вечная молодость связана с источником вечной молодости (легендарный родник, восстанавливающий молодость всякого, кто из него пьет), который содержит эликсир бессмертия – мифическое вещество, обладающее свойством омолаживать человеческий организм и продлевать его жизнь до бесконечности. Эликсир бессмертия упоминается в легендах и преданиях многих народов как своеобразная «пища» богов. По мнению К. Г. Юнга поиск источника вечной молодости (создание эликсира бессмертия) отражает внутреннее стремление субъекта к регрессии на более ранние этапы психического развития.

⁶² Вечная жизнь – часто употребляемое в мифологии и фантастике понятие, отражает избавление человека ото всех негативных последствий старения и других возрастных изменений, связанных с деградацией большинства систем человека (нервная, иммунная, половая и др.).

Под вечной молодостью мы понимаем стремление субъекта воссоздать (воспроизвести) более ранние психосоматические или эмоционально-мотивационные состояния, обеспечившие в прошлом какие-либо преимущества данному субъекту. Другими словами это стремление полностью повторить удачно реализованную активность, как в компьютерной игре. Пройти игру еще раз с самого начала, «с нуля». Нам представляется, что эта установка характерна только для игрового мировосприятия⁶³.

Под вечной жизнью, мы понимаем стремление субъекта максимально долго удержать (поддержать, продлить) имеющееся психосоматическое или эмоционально-мотивационное состояние. Такие тенденции более характерны для тружеников. Труженикам необходимо удержание состояния для того, чтобы продолжительный период времени осуществлять деятельность на оптимальном (возможно на максимальном) уровне профессионализма, с наилучшим соотношением «результат – затраты». Это стремление хорошо выразил в своем стихотворении Д. Давыдов (с купюрами стихотворе-

⁶³ Если вы считаете, что вечная молодость встречается только в игре и мифологии, то вы глубоко ошибаетесь. Посмотрите внимательно на подавляющее большинство женщин (и на некоторую часть мужчин), косметика и пластическая хирургия – это попытка продлить молодость или обрести вечную молодость. Если вы подумаете, что такое явление присуще только высоко цивилизованному обществу, то вы снова ошибетесь. У всех народов стоящих на более низких ступенях развития общества (первобытные культуры), в период брачных игр или сватовства можно обнаружить попытку «регрессии» к более ранним психосоматическим состояниям – обретение молодости на период брачных игр.

ние прозвучало в х/ф «Эскадрон гусар летучий»):

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.