

Л. ІВАНЕНКО

ІМІТАЦІЙНІ ІГРИ — РАКУРСИ Й ПЕРСПЕКТИВИ

Сьогодні імітаційні ігри, імітаційне моделювання дедалі ширше застосовуються у різноманітних сферах, передовсім в економіці, політиці, соціології, екології, адмініструванні, освіті, міському плануванні, історії. Їх використовують для підготовки фахівців відповідної кваліфікації, розв'язання окремих завдань досліджень, прогнозування, апробування запланованих нововведень. Застосовуються імітаційні ігри і в якості комунікації, мультилогу між спеціалістами різного профілю — як особлива «мова майбутнього».

У пропонованій статті автор аналізує власний досвід конструювання і проведення ігор, розмірковує над перспективами ігровістики у моделюванні різних процесів у сучасному суспільстві.

Поняття «гра» настільки ємне, що для більш-менш повного висвітлення потребує цілої книги. І такі видання існують, про деякі з них буде побіжно згадано згодом. Нині, не претендуючи на всеохопність, лише скерую увагу читачів.

За сферою застосувань розрізняють ігри спортивні, навчальні, салонні, тестувальні тощо. Іноді намагаються визначити їх за тематикою — ігри будівельні, медичні, військові або за характером — азартні, інтелектуальні, розважальні, дитячі, рольові. Всі ці слова-означення можна доволіно множити і тасувати, проте це мало наблизить нас до пізнання суті явища. Перефразувавши вислів Уоренна Бенніса, можна сказати, що гри, як і жіночій красі, важко дати визначення.

Тому обмежуся (якщо можна обмежитися практично необмеженим!) підкласом іміта-

ційних ігор. І спробую підступитися до чергової загадки ігровістики. Дозвольте запровадити такий термін зі значенням «усе про ігри», за аналогією до вже усталених дисциплін — урбаністика, медієвістика тощо.

Сутністю цього різновиду ігор є процес імітації певних дій, незалежно від мети їх застосування (проведення). Імітаційна модель, покладена в основу гри, може бути інформаційною, тобто вона передбачає отримання на вході певних сигналів стосовно дій (рішень) гравця — послідовності символів, цифр і реакції на них. Тому ще вживають вислів «модель відгуку». Вона може реалізуватися також у формі макету, тоді сигнали передаються за допомогою ручок, важелів, тумблерів тощо. Щоправда, в цьому разі уживанішим є такі визначення, як навчання, тренінг.

Модель вважається закритою, коли всі ігрові колізії — сигнали на вході й можливі реакції на них — наперед закладені, «запаяні» в неї. Таку модель зручно уявляти як комп'ютер із завантаженою у нього програмою імітації. Приклад гри за такою моделлю — «Кібернетичний фітотрон», яку ми провели на системі УТ-1 у 1980-му і 1984–1985 роках; про це йтиметься далі.

Існують і відкриті імітаційні моделі. Зокрема, з такою ми мали справу в телегрі «Урбаністика» (1982–1983). Оскільки завданням для учасників було проектування міста — супутника Києва ХХІ століття, то створювати програму, яка б оцінювала силу-силенну можливих рішень гравців, не видавалося можливим. За модель відгуку в цьому випадку правила група експертів з містобудування. Загалом такі ігри подібні до імпровізації, творяться ніби на ходу. Ця ж обставина робить їх «неповторними». Змінюються гравці, групи експертів, і кожен з ігрових колективів формує свій варіант розбудови.

Гравці, імітаційна модель, чітко сформульовані правила і мета гри, система заохочень-покарань — усе це необхідні, але все-таки недостатні передумови успішного її перебігу.

До речі, ми вже згадували про перевантаженість смислами слова «гра» у нашій мові. Тоді як англійці, приміром, вирізняють «гру як інвентар» — *a game* і «гру як процес» — *a play*. Тож у попередньому абзаці перелічено те, що входить до комплекту гри, або, умовно кажучи, може бути вкладене у коробку. Сукупність цих предметів може «заграти», породити захоплюючий процес гри, а може й навпаки — перетворити її на нудну процедуру. Все залежить від мистецтва конструктора (дизайнера) гри та її постановника (режисера, ігрожокея). Я свідомо дублюю дефініції, бо усталеної термінології, особливо української, немає. Про магію

слів (або «алхімію слова» за Яном Парандовським) згадують, коли йдеться про літературу. Своя магія чатує і на творців та прихильників ігор.

Термін «ділові ігри» можна зустріти переважно на газетних шпальтах. Це пов'язано з тим, що бум імітаційних ігор почався у повоєнний час у США, спершу у військових академіях, згодом — у системі перепідготовки і підвищення кваліфікації менеджерів. Зрозуміло, які процеси при цьому моделювалися, тому і виникло таке визначення. Але коли ігри цього класу почали застосовувати у шкільній та дошкільній системах освіти, означення «ділові» вже не пасувало до їхнього змісту. Тому ліпше відштовхуватися від анатомії таких ігор — імітаційні.

Якщо говорити про їх залучення до навчальних процесів різного гатунку, то слід відзначити деякі їхні позитивні характеристики. По-перше, це **ефективність** — значне збільшення обсягів здобутих знань і навичок за одиницю часу. По-друге, багаторазове **стиснення часу**: процеси, які в реальному житті тривають роками, їхня імітаційна модель «прокручує» за секунди, а в разі застосування комп'ютерів — практично миттєво. І, зрештою, безпечність. Так, операторів блоків АЕС вчать, тренують на макетах (імітаторах). Що трапляється, коли починають експериментувати з чинними блоками, продемонстрував усім Чорнобиль...

Можна стверджувати, що виграш у часі та якості зумовлений динамікою гри, коли всі рецептори гравців широко **задіяні**. До того ж учасники гри менш за все думають про навчання, лише про перемогу! Але слід ще раз підкреслити, що всі «плюси» зникають, якщо гра сама по собі не захоплює аудиторію чи окремого гравця.

На думку деяких авторів, для ініціювання процесу гри має виникнути «специфічний ігровий інтерес». Його може виклика-

ти перспектива виграшу (грошового) — тоді частіше говорять про азарт; або пізнавальний інтерес — жадоба знань, властива майже всім людям. Трапляється, що гравців інтригує ніби стороннє запитання: а як вони (конструктори, педагоги) «зліпили» ту гру? Якщо традиційний аудиторно-лекційний спосіб навчання сприймається нами як свого роду примус, «служба», то гра, навіть навчальна, виступає у ролі хобі — чогось атракційно-спокусливого, але водночас, на жаль, несерйозного.

Як, на яких струнах доречно зіграти, щоб прокинувся такий інтерес і, власне, відбулася гра — це вже таїна творчості конструкторів. Чи можна цей досвід, мистецтво передати, описати? Вельми сумнівно! Власне, це питання на кшталт — як написати пісню, мелодію якої підхоплять усі?

Нетерплячий читач може обуритися, для чого так багато слів, чи не краще було б просто навести означення імітаційної гри? Можливо, але його у природі не існує. Я був свідком численних дискусій на вітчизняних і міжнародних конференціях на тему «Що таке (імітаційна) гра?», але до єдиної думки поважні науковці так і не дійшли. Водночас того, про що йшлося вище, вважаю, достатньо, щоб читач склав певне уявлення стосовно предмета подальшого викладу.

ІГРИ НА НАШИХ ТЕРЕНАХ

Масовий рух, спрямований на складання і різноманітне застосування ігор у навчальній, виробничій, соціально-політичній та дослідницькій сферах, розгорнувся в СРСР від середини 70-х років минулого століття. Групи ентузіастів оновлення палітри навчальних засобів формувалися самочинно, здебільшого у великих містах: Москва, Ленінград, Новосибірськ, країни Балтії, почасти Закавказзя. Україна долучилася до цього руху практично від його зародження. Невдовзі почали з'являтися і реальні результати.

Основними центрами консолідації ігрових наробок спочатку були Москва і Ленінград, де регулярно скликалися так звані «московські» й «ленінградські» школи-семінари. Інформація про них з'являлася в науковій періодиці: часописах «Кибернетика», «Экономика и математические методы», «ЭКО» та ін.

У Києві в рамках Наукової ради з проблем «Кибернетика» у 80-х роках постійно діяв семінар, яким керували ми з В.І. Рибальським. Пік наших організаційних зусиль припав на 1991 р., коли в столиці України зібралася конференція з ігор, яка, крім «своїх», залучила і декотрих колег з-за кордону. Додам, що іграми у тих чи інших формах й обсягах займалися в Україні, окрім Києва, у Львові, Одесі, Маріуполі. А потім усе вщухло.

Дещо ліпший стан справ у Росії. Уламки старих колективів якимось не переривали зв'язків. І мене за старої пам'яті запрошували на міжнародні конференції в 1996, 2004 роках (Московський університет), 2005, 2006 — університети в Санкт-Петербурзі. Мої доповіді, зокрема, друкувалися у збірниках праць цих конференцій. Ішлося на них і про створення СНД-асоціації конструкторів ігор. Проте в Україні естафету у цій галузі, схоже, нема кому передати.

Тому я і взявся за перо, щоб принаймні зафіксувати свій (і не тільки) досвід праці в ігровістиці. Так, 2005 року вийшла друком моя книга-диалогія [1, 2]. Ця стаття — скромна лепта з тією ж метою. Навряд чи хтось візьметься копирсатися в старих журналах, однак на дві свої журнальні публікації все-таки пошлюся. У першій я розповів про те, як конструюю ігри [3], у другій [4] — про передумови, мету, результати таких занять. Можливо, цей «голос волаючого в пустелі» буде почуто, а ці публікації правитимуть комусь за нитку Аріадни. Отже, про мій скромний досвід у цій галузі.

МИ — КІБЕРНЕТИКИ!

Система освіти, безумовно, є інструментом керування соціумом. Ще О. Бісмарк зауважив, що війни виграє шкільний учитель. А оскільки кібернетика є наукою про керування, то її ареал навчальних ігор для неї не чужий. Загалом це коло ідей стосується соціальної кібернетики — напряду, якому Н. Вінер присвятив книгу «Кібернетика і суспільство» [5].

Але в нашій країні постулювалася думка, що ми тримаємо за хвіст «науку наук», яка все пояснює і вказує узагальнений шлях на всі прийдешні часи. Тому будь-які самочинно-соціальні заходи, «політика» загалом, м'яко кажучи, не заохочувалися.

Втім, ніхто в СРСР гасел революційних перетворень шляхом поступу в освіті й не проголошував. А сама по собі ця галузь є досить консервативним інструментом впливу, тобто ефекти від її модернізації відчутні через значні часові лаги. Оскільки наші керівники мислили категоріями п'ятирічок (тепер — виборних каденцій), усе, на що доводиться чекати десятиліттями, їх не хвилювало і не цікавило.

Ці обставини робили моє існування дещо ефемерним. З одного боку, великий науковий інститут — кібернетики — міг дозволити собі пошукові роботи, з другого, під них не закладалися жодні ресурси. Це навіть не «скачи, враже, як пан каже», а просто — «не мороч нам голову»!

З часом я надібав собі нішу — запропонував вести імітаційні комп'ютерні ігри через систему телебачення. Ідея була цілком прозора. Планується наскрізне дійство, що визначено форматом певної імітаційної гри. У нас такими проектами були «Кібернетичний фітотрон» (аграрне виробництво) й «Урбаністика» (проекування міст). До цього додавалося чимало науково-популярних, просвітницьких сюжетів, екскурсії до науково-дослідних інститутів, на пленер, бесіди з провідними вченими тощо.

ІГРИ В ЕФІРІ

У телевізійних «мільних операх» стрижнем найчастіше є життя патріархальної родини або якогось локального згуртування людей, і все це рясно присмачено фатальним коханням, зрадами, вбивствами, пограбуваннями, викраденнями та іншими пристрастями. Натомість ми, відштовхуючись від форми телесеріалу, наповнювали передачі позитивним, пізнавальним змістом.

З відстані років і наш задум, і його реалізація здаються неймовірними. Щодразу погоджувалися брати участь в іграх більше тисячі гравців, і заходи ці завершувалися з волі організаторів, а не «натуральною кончиною»! Так тривало шість років.

Водночас, спілкуючись з колегами особисто та епістолярно, ми переконалися, що подібні експерименти тоді й досі не мають аналогів у світі. Я не хизуюся, а просто констатую. Більше того, у розділі «Urbi et Orbi» моєї книги описано численні спроби поширити наш досвід. Придивлялися, розпитували телевізійники з Ленінграда, Алмати, Риги, Тбілісі, Братислави, але далі справа не йшла. Остання спроба такого роду була в 90-ті роки. Одна пані з російського телебачення запитала описи та матеріали. Я навіть склав щось на зразок мережного графіка — що за чим слід робити. Між іншим, сам здивувався, що нам таке вдалося «провернути»! Як кажуть у народі, «очі лякаються, а руки роблять». Щодо російської сторони, то вона й дотепер нічого не опробувала.

Гадаю, що і в Україні такі експерименти нині не реальні. Те, що ми називаємо ринком, комерціалізація ЗМІ перекрили шлях подібним «безумствам». Навіть редакція науково-популярних та навчальних програм УТ, з якою ми співпрацювали, розформувалася. Мабуть, знання не є цінністю для доби розбудови капіталізму... Інша річ — ситуація застою, панування геронтократії.

Саме на тлі загальної руйнації подібне вдалося тоді зреалізувати.

«Класичні» імітаційні ігри розігруються в навчальних аудиторіях, військових штабах, осередках промислового менеджменту. Попри якісну зміну арени наших ігор, ми продовжували мислити в традиційних категоріях. Лише з часом почали усвідомлювати, що нові обставини привносять нові можливості й ефекти, що ми не просто сіємо «розумне, добре, вічне», але якимось впливаємо, керуємо соціумом. Тому вже другу нашу гру — «Урбаністика» — свідомо застосовували до процесу вивчення громадської думки з питань містобудування, випробували механізми участі громадян у розробці соціогагомих рішень. На конференції UNESCO 1984 року (Суздаль—Владимир) хтось схарактеризував це як *public participation* (участь громадськості).

З цим досвідом ми рушили далі. В другій книзі-дилогії описано процедуру і здобутки «Лексичної толоки». З огляду на нові соціальні реалії це не була власне гра, хоча використовувалися механізми імітації діяльності лексикографів. Але тут ми займалися вже не просто просвітництвом чи популяризацією української мови, а й збирали її скарби — те, що не було своєчасно занотовано вченими чи щойно проникло у мовлення.

Організатори ігор тоді не мали жодних залаштункових політичних думок, а все-таки несподіванки, трагікомічні моменти траплялися. Так, у Московському державному університеті, в процесі моделювання народногосподарських проблем, Владимир Єфімов (тепер він професор у Франції) дійшов висновку, що соціалістична економіка не життєздатна і тому зазнає краху. Щоправда, він не почав, як Андрій Амальрік, друкувати у самвидаві щось на кшталт «Чи проіснує СРСР до 1984 року?», просто скромно оприлюднив свої результати у видавництві МДУ [6].

Тепер ми всі розумники. Ретроспективно видається, що хибними є всі соціалістичні теорії та спроби їх втілення у життя — від Т. Компанелли, Д. Оуена і до подій, свідками й учасниками яких ми були.

У липні 2006-го на 37-й щорічній конференції ISAGA (International Simulation and Gaming Association) у Санкт-Петербурзі, де я виступив з доповіддю «Mass Simulation Games: 25-Years Review», враження справив не стільки сам факт телевізійної постановки гри, що учасники також оцінили, скільки згадані вище соціальні аспекти, які виявилися у їх процесі. Те «пожвавлення в залі», де були присутні представники всіх континентів, почасти пояснює, чому ігрові методи такі популярні й розвинуті на Заході (і Далекому Сході), але викликають якесь прохолодне ставлення, неприйняття у нас. Посттоталітарний синдром? Мабуть, «класове чуття» панів-добродіїв від сфери освіти підказує їм: «То — чуже»! Радий би був помилятися.

ІГРИ ЯК БЛОКИ ЧИННОЇ СИСТЕМИ КЕРУВАННЯ

Один з піонерів радянського ігродизайну — лєнінградський професор Іван Сироежин, на жаль, уже покійний, обґрунтував тезу «Ігри як блоки чинної системи керування». Так, перш ніж втілювати черговий «почин», казав він, варто (і в тисячі разів дешевше!) створити під ту пропозицію модель і всіляко її опробувати. Як пам'ятаємо, всі новації у нас із тупою самовпевненістю у власній непогрішності втілювалися прямо в лоні живої економіки.

Якісь конкретні приклади розв'язання народногосподарських проблем у нашій країні з опорою на ігрове імітаційне моделювання як 30 років тому, так і за часів незалежності, мені не відомі.

Вище вже згадувалося, що гра «Урбаністика», хоча такого завдання ми перед собою не ставили, давала інформацію щодо

пріоритетів громадської думки, які часом геть розбігалися із судженнями експертів. Не спинаюся тут на деталях поетапної генерації та відбору ідей з розбудови міста, але цілком очевидно, що подібні ігрові процедури можна було б застосовувати у процесі розробки і реалізації містобудівних проблем. Якби, звичайно, «батьки міста» цікавилися думкою їхніх мешканців!

Тому звернімося до зарубіжного досвіду. 1990 року при Нью-Гемпширському університеті (США) професор Денніс Медоуз — один із світових лідерів у галузі ігродизайну — скликав конференцію «Ігрове імітаційне моделювання у ХХІ столітті». Далі я спиратимуся на нарис московської дослідниці, конструктора ігор Людмили Крюкової [7]. Зокрема, вона коментувала доповідь Ельжбети Науменко (Польща) про організаційну гру, розроблену нею спільно з М. Длугожем і присвячену проблемам приватизації: «Гра призначена для польського парламенту і застосована в ньому як дослідницький інструмент. Було запропоновано два варіанти приватизації, але чомусь парламентарі здебільшого обирали третій варіант — банкрутство державної фірми, розпродаж її майна за безцінь, утворення на згарищі нового підприємства, що є найприбутковішим для інвесторів і майбутніх власників, але означає цілковитий крах для держави і банків-кредиторів». До речі, саме такий варіант приватизації став згодом панівним в Україні...

Але в Польщі вчасно вдалися до запобіжних заходів. Так, у рамках групи парламентського контролю п'ять днів тривав семінар, ще три дні — інтенсивні консультації поміж міністрами, депутатами, урядовими і незалежними експертами, і ще два дні проводилася згадана гра. Зрештою, був вироблений звіт — керівництво до дії для урядових структур і парламенту.

Як і всі ми, час від часу дивлюся трансляції засідань Верховної Ради і не можу уя-

вити, як з цим натовпом можна організувати якісь ігри, що ґрунтуються на ідеях системної динаміки. Але справа не в тому, що ми обрали якихось недолугих політиків і малоосвічених людей. Найприкріше те, що таку саму вибірку дадуть і наступні вибори! І цьому є декілька пояснень. Низький рівень загальної і політичної культури у суспільстві, стереотипи мислення, вироблені у тоталітарній системі, несприйнятливність до новацій. Річ ще й у тім, що в нас від початкової школи не культивуються імітаційні ігри в навчально-виховному процесі. Звідки ж з'являться відповідні потреби, навички й звички у дорослих!? Тож і всі наші «наздогнати і перегнати» — суцільне сміховисько. За Д. Медоузом, для успіху справи державного менеджменту потрібне ефективне навчальне середовище. Але про стан вітчизняної освіти й науки, які у незалежній Україні фінансуються на рівні виживання, становище вчителів та науковців сумно згадувати. Втім, у межах теми дещо слід сказати.

ІМІТАЦІЙНІ ІГРИ Й КЛАСИЧНА СИСТЕМА ОСВІТИ

Мабуть, мої уявлення про вітчизняну систему освіти досить поверхові: школа, університет, аспірантура, читання лекцій, навчальне телебачення. Але, ймовірно, саме тому, незаангажовано споглядаючи нашу освітню систему, я помічав у ній дивні дисонанси. Зокрема, проблему — чого саме навчати, якою мала б опікуватися педагогіка, у нас підмінили іншою — як навчати, що є переважно предметом дидактики. Але марними були мої пошуки пояснень. Спробуйте-но виборсатися зі словоблуддя нашої педагогічної літератури... Допоміг випадок.

Отримавши якось на рецензію працю лєнінградського дослідника С.Д. Казарцева, висунути на здобуття премії імені К. Ушинського, вловив з-поміж рядків, що він є моїм однодумцем, і на моє пряме запитання: «Що

є істина у педагогіці?» він відповів так: «... Сучасне трактування предмета педагогіки (виникло в 20–30 рр.) каструвало цю науку (іншого слова просто не доберу) до рівня дидактичного курдупеля. Відкинуло вчення про мету, філософію педагогіки, її соціологію, відповідно, правознавство й економіку, ще низку розділів. Досить узяти будь-який трактат з історії педагогіки, ...щоб упевнитися, до якого рівня зїхали мислення і світовідчуття сучасних педагогів-учених. Вони нічого не бачать далі техніки викладання та ідеологічних штампів». Мало не вигукнув: «Та невже ніхто нічого не помічав?».

Якось я натрапив на матеріали дискусії про систему освіти в Росії, яка передувала реформам доби Олександра II [8]. Схоже, ми надто зарозумілі й скептично ставилися до досвіду наших предків, які жили 100–150 років тому. Натомість мене не полишало відчуття, що я опинився у середовищі розумних і культурних людей. А от під час знайомства з матеріалами дискусії 80-х років у СРСР про чергову реформу освіти такого відчуття не виникало.

Суперечки в XIX столітті точилися насамперед навколо питання, якому типу освіти надати перевагу — класичній чи реальній. Класична зникла слідом за останніми інтелігентами, вихованцями старих гімназій. А реальна — це, загалом, те, що ми маємо сьогодні. Власне, йшлося про те, готувати фахівців-умільців чи всебічно освічених людей. Прибічники класичної освіти закликали виховувати передовсім особистість, розуміючи, що це водночас створить передумови для конкретної спеціалізації (і перекваліфікації) у майбутньому. Їхніх опонентів найбільше дратувала практика вивчення «мертвих» мов. Проте мені здається, що в аргументах «класиків» йшлося не стільки про мови, як про оволодіння дітьми мистецтвом імітаційного моделювання в соціальній сфері (звичайно, такі терміни тоді ще не існували).

Справді, вивчення іноземних мов у гімназіях класичного зразка полягало не лише у запам'ятовуванні граматичних правил, воно слугувало опануванню мистецтвом формулювати у лексичному полі цих мов свої думки. Себто, не лише рідною мовою. А оскільки мови невіддільні від культур, у рамках яких вони формувалися і які обслуговують, то, вивчаючи водночас країну, її історію, побут, мистецтво народу — носія тієї чи іншої мови, школярі нарощували свій гуманітарний тезаурус. А щодо «мертвих» мов (ідеться, зокрема, про античну спадщину), то свобода від політичної, національної, конфесійної заангажованості давала можливість експериментувати з тим мовним і метамовним матеріалом, як біологам з мушкою-дрозофілою. Це, по суті, експерименти з вербальними (словесними) моделями, які відбивають розвинуте людське суспільство, де виявлялися різні форми поведінки і правові норми, відбувалися різноманітні історичні процеси і функціонували відмінні за принципами державні устрої. Саме завдяки таким студіям гімназисти проходили процес соціалізації у широкому розумінні, бо людство за останні дві–три тисячі років змінилося не настільки, щоб ці моделі втратили для нас свою актуальність і виховний ефект.

Тобто юнацтво привчалось сприймати і розуміти суть соціальних зрушень, передусім у їх людинознавчому аспекті, уявляти форми і методи своєї майбутньої участі в суспільних процесах. Для порівняння пригадайте докори в інфантилізмі, що часто лунають на адресу сучасної молоді. Латина є для розвитку інтелекту матеріалом не більш мертвим, ніж інтеграли, матриці, тензори та інші математичні поняття. То чи варто повсякчас надавати останнім перевагу в навчальному процесі? Чи не вияв це збочення епохи тотальної індустріалізації? Тим більше, ми вже вступили в інформаційну добу.

Гадаю, саме класична за духом освіта має виховувати майбутніх державних службовців й авторитетних у народі політичних діячів. Можливо, не на ґрунті античності, але, безумовно, спираючись на пакети імітаційних ігор соціального спрямування. І тоді в нас не виникатиме ситуації, коли «з двох лих ми обираємо менше» і не так часто, як нині, виборці голосуватимуть «проти всіх».

Колись, маючи на увазі вихованців перших у країні ліцеїв (на початку ХІХ століття), М.В. Гоголь вжив стосовно них вислів «просвещенная бюрократия». Не треба побоюватися останнього слова в цій фразі, прикро, що в нас не переважає перше... Тому ми бабраємося у середовищі малоосвічених, з кудим світоглядом й сумнівними моральними якостями осіб, яких сьогодні чомусь прийнято називати елітою (!?)

НОМО SAPIENCE ЧИ НОМО LUDENS?

Уже зі школи люди мого покоління твердо засвоїли, що еволюція людини відбувалася приблизно за такою схемою: пітекантропи — австралопітеки — синантропи — неандертальці — кроманьйонці — сучасні люди. Відомо, що неандертальці вирізнялися прямоходінням, виготовляли примітивне кам'яне знаряддя, вміли говорити. Цікаво, що їхній мозок був більшим за мозок сучасної людини, але далі еволюція звернула зі стежки нарощування ваги на шлях удосконалення, збагачення його функцій.

Тим часом первісні люди сучасного типу створювали наскельні малюнки, розписували стіни своїх печер-жител і навіть зображували на них собі подібних. Вони споруджували вогнища й ховали померлих — такі акції, схоже, відсутні в культурі їхніх попередників. Кроманьйонці, перші європейці сучасного типу, співали і танцювали, що контрастувало із похмурими й малорухливими неандертальцями. Можна ствер-

джувати, що останнім не було притаманне почуття гумору, вони не генерували і не сприймали б жартів. Іронія, кепкування, гра слів, — усього цього неандертальці не знали. Нарешті, люди сучасного типу мали здатність до абстрактного, образно-асоціативного мислення, створювали і сприймали мистецтво: образотворче, декоративно-прикладне, ритуально-театральне. Також вони вирізнялися винахідливістю та допитливістю. До того ж придумали собі богів, щоб відобразити в уяві завершену картину (модель) навколишнього світу. Як результат цього — виникнення культів та вірувань.

Саме сукупність цих засадничих якостей знаменувала зародження у наших предків духовного світу, що з плином тисячоліть сформувало сучасну людину і людство загалом. Наважуся припустити, що тоді ж у гурті осіб — носіїв людських якостей — виникло підґрунтя для ігор, зародилася потреба в них. Більше того, як на мене, саме ця риса характеру — «грайливість» — стала визначальною для твердження: це вже люди! Уява, фантазія, аналітичні здібності, образне мислення, акторські навички, хитрість, щоб не сказати підступність, завбачливість, — усе це тією чи іншою мірою необхідне, щоб грати й вигравати!

Часом можна почути щось про ігри тварин. Гадаю, тут ми втрапляємо в оману через багатозначність слів, зокрема поняття «гра», й порівнянь-узагальнень за другорядними (вторинними) ознаками.

Гра-метушня як потреба у фізичних вправах, реалізація надлишку енергії (а може, «підступності», як у випадку гри kota з мишкою) — скільки завгодно можна навести таких прикладів з життя фауни. Тварини бавляться, порпаються, вовтузяться, метушливо рухаються. Але чи спостерігав хтось серед них гру з розподілом ролей, імітацією дій тих чи інших персонажів? Адже саме такі ігри виникли в середовищі пер-

вісних людей і сформували їх у людей сучасного типу.

Згадаймо наскельні фрески Тассилін-Аджерера [9] доби неоліту, що відтворюють процес полювання. Схоже, зображені тут тварини — це те, про що думають (мріють) мисливці: повернуті (націлені) на себе луки підтверджують це. Отже, маємо зображення процесу імітації, моделювання (чародійства), а не сцену конкретного полювання?

Таким чином, доходжу висновку, що саме здатність до гри є визначальною якістю, яка вивела нас «у люди» з царства тварин. Водночас помітно, що ми ніби відкараскуємося від своєї схильності до ігор чи залюбленості в них. Але це те саме, що соромитися, приміром, своїх батьків — пристаркуватих, не таких освічених чи бідних.

Цікаво проаналізувати назви деяких культових видань, присвячених історії і філософії ігор. Так, назва відомої книги Й. Гейзінги «Номо Ludens» перекладається так: «Людина, що грає»: ніби гра — це риса окремих диваків, які люблять такі заняття, а не всіх нас. Точніше було б сказати: «Люди, тому що граємо», бо маємо до того хист. Те саме в Е. Берна — «Люди, які грають в ігри»: знову ніби про певну підмножину Номо sapiens.

Сейто ми, з одного боку, фіксуємо сталу любов людей до ігор, а з другого, свідомо чи підсвідомо, прямо чи опосередковано, пропонуємо собі та іншим не гратися, а займатися справою. «Ділові ігри» — журналістський термін, що видається атракційним, бо нагадує оксюморон. Може, тому ігри перебувають ніби на загімках цивілізації. Однак це дійства, до яких ми найбільше здатні, які дарують нам море позитивних емоцій, нові вміння і навички. Цікаво, що передові країни демонструють більш виважене ставлення до ігрових процесів. А ми — «ігровики» — ніби намагаємося повернути людство до Едему.

Замислимося, адже демократія — це, в першу чергу, організація життя суспільства саме на ігрових засадах. Принаймні, за такого устрою вони виразніше виявляються. У різного роду деспотіях які вже ігри — там усе жорстко регламентовано і підпорядковано державній машині. Хіба що, як у фільмі «Список Шиндлера»: начальник концтабору розважається, розсівшись на веранді, пострілюючи у в'язнів, які випадково потрапляють йому на очі.

Виборчі компанії, конкурси, турніри, вікторини і лотереї, ринкова економіка з її грою на біржі та з мінливими цінами, — все це ігри (за чіткими правилами чи без них). Інакше кажучи, «демократизація» означає, власне, процес насичення суспільного життя ігровими процедурами і процесами.

Вочевидь у сучасному світі — для того, щоб мати успіх, — слід змалечку вчитися грати. Тим паче, що це суб'єктивно більш природний спосіб досягнення дійсності й мистецтва жити.

І тут я готовий виголосити крамольну думку. Ми, «люди сучасного типу», ніякі не sapiens. Невже постійні чвари, війни, терористичні акти і геноцид, хижацьке ставлення до природного довкілля (звідси — сув'язь екологічних проблем) свідчать про нашу розумність?

На зламі ХІХ—ХХ століть багато писали про настання нової ери прогресу, достатку, гуманістичних устремлень, вселюдського щастя. А що, крім двох світових воєн, Голодомору й Голокосту, Чорнобильської катастрофи, «тимчасових труднощів», які тривали десятиліттями, принесла нам новітня доба? То чи прогрес це людства чи якесь потьмарення його свідомості?

А от грати, в сенсі чинити авантюри й злочини, спираючись на оманливу стратегію й хистку тактику, — скільки завгодно і коли завгодно. Таке любляють і тирані, і простолюдини. Цікаво було б дослідити джерела нагромадження капіталів у скоро-

багатьків пострадянського простору: чимало нинішніх українських олігархів починали з гри — в краплені карти, наперстки, більш інтелектуальні — у преферанс. Поняття «*Homo Ludens*» цілком доречно поширити на все сучасне людство. А *sapientia* — це, можливо, ті, хто прийде за нами!

1. *Іваненко Л.* Гра як пізнавальна та конструктивна діяльність. У 2-х кн. Кн. 1 / Перший проект — «Гра в етері». — Харків: Фоліо, 2005. — 199 с.
2. *Іваненко Л.* Гра як пізнавальна та конструктивна діяльність. У 2-х кн. Кн. 2 / Другий проект — «Лексична толока». — Харків: Фоліо, 2005. — 271 с.
3. *Іваненко Л.Н.* Имитационные игры в условиях массового эксперимента (принципы и практи-

ка) // Кибернетика. — 1982. — № 4. — С. 122—125.

4. *Іваненко Л.Н.* Массовые имитационные игры как средство социального управления // Кибернетика. — 1987. — № 6. — С. 63—71.
5. *Винер Н.* Кибернетика и общество. — М.: Изд-во иностр. л-ры, 1958. — 200 с.
6. *Ефимов В.М., Пельман Г.Л., Чахоян В.А.* Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. — 184 с.
7. *Крюкова Л.* Игровое имитационное моделирование XXI века // *Alma mater*. — 1992. — № 2. — С. 61—84.
8. Замечания на проект устава общеобразовательных учебных заведений: В 6-ти т. — Спб.: Изд-во М-ва нар. просвещ., 1862.
9. *Апри Лот.* В поисках фресок Тассилин-Аджера. — М.: Искусство, 1973. — 112 с. + иллюстрации.