

Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2024. № 2 (42). С. 121—127.

Economic and Social Research. 2024. No. 2 (42). P. 121—127.

Научная статья

УДК 1:316.62 + 796.01

doi: 10.24151/2409-1073-2024-2-121-127

<https://elibrary.ru/ydevev>

Социально-философские аспекты применения игровых практик в современном мире

С. А. Закиров

*Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск,
Россия*

zakirov-mars@mail.ru

Аннотация. Рассмотрено влияние игровой потребности индивидов как представителей социума на их взаимодействие на примере одного из видов шахматной игры — шахмат Фишера. Проведен анализ данного вида игры в историческом контексте и на современном этапе. Определены причины, по которым шахматы Фишера являются привлекательным и социально адаптированным вариантом игры в шахматы. Обоснована расширенная социальная роль рассмотренного вида игры.

Ключевые слова: философия спорта, философский анализ, социальное взаимодействие, игра, шахматы, шахматы Фишера

Для цитирования: Закиров С. А. Социально-философские аспекты применения игровых практик в современном мире // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2024. № 2 (42). С. 121—127. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2024-2-121-127>
EDN: YDEVEV.

Original article

Socio-philosophical aspects of gaming practices application in modern world

S. A. Zakirov

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia

zakirov-mars@mail.ru

Abstract. The author examines the influence of the gaming needs of individuals as representatives of society on their interaction with each other using the example of one of the types of chess games: Fischer random chess. An analysis of this type of game was conducted within a historical context and at the present stages. The reasons behind Fischer random chess being more attractive and socially adapted version of chess game are identified. Expanded social role of type of game under consideration has been substantiated.

© Закиров С. А.

Keywords: philosophy of sports, philosophical analysis, social interaction, game, play, chess, Fischer random chess

For citation: Zakirov S. A. “Socio-Philosophical Aspects of Gaming Practices Application in Modern World”. *Economic and Social Research* 2 (42) (2024): 121–127. (In Russian). <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2024-2-121-127> EDN: YDEVEV.

Введение

Если рассуждать о современном обществе, очевидно, что понятие «современный» будет в некотором роде условным, поскольку то время, о котором пойдет речь, к моменту его рассмотрения уже станет невозвратным прошлым. Поэтому, осмысливая современность, мы неизбежно апеллируем к прошлому.

Представители разных научных дисциплин едины в понимании важности изучения феномена игры как явления, но расходятся в толковании этого понятия. «Новейший философский словарь» содержит следующее определение игры: «Разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей»¹. Данное определение далеко не исчерпывающее, так как исполнение социальных ролей может иметь игровой характер (И. Гофман). Понятие игры представляется нам настолько объемным, что может охватывать и речевую, и социальную, и культурную деятельность индивида. Исходя из этого, мы приходим к пониманию утверждения, что вся наша жизнь есть игра. Рассуждая в этом направлении, Й. Хёйзинга писал: «Реальность, именуемая Игрой, осязаемая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рацио-

нальными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее — мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо степенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре — как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя» [5, с. 3].

Конкретного исчерпывающего определения понятию «игра» Й. Хёйзинга не дал, считая его «невыраженным»: в труде «Человек играющий» философ рассматривает всё происходящее в человеческом или животном мире сквозь призму игры и приходит к выводу, что игра пронизывает все аспекты человеческой жизни, поэтому наш биологический вид наряду с *Homo sapiens* может именоваться и *Homo ludens* (человек играющий).

О важности игровых практик для жизни общества можно судить и по тому, в какой степени генезис всех видов социального взаимодействия связан с игрой. Монологическая речь и диалог, при помощи которого человек взаимодействует с миром — это игровые процессы: «Играя, — продолжает Хёйзинга, — речетворящий дух то и дело переоскакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество всё снова и снова творит свое

¹ Игра — Новейший философский словарь [Электронный ресурс] // Gufo.me: [сайт]. URL: <https://gufo.me/dict/philosophy/ИГРА> (дата обращения: 30.06.2024).

выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы» [5, с. 4].

Учитывая актуальность данной темы, считаем целесообразным проанализировать, каким образом универсализм игры как социальной практики проявляет себя в определенном виде игры — шахматах Фишера.

Шахматы Фишера как игровая практика постнеклассического периода развития шахмат

Шахматная игра уже много столетий привлекает внимание мыслителей. Даже генезис шахмат продолжает оставаться не до конца разгаданной историками загадкой. Известно, что примерно в VI в. до н. э. в Индии появилась игра чатуранга, что в дословном переводе значит «четырёхсоставная». В древней Индии чатурангой называлось индийское войско, которое тогда состояло из четырех видов: колесниц, слонов, конницы и пеших воинов. В чатурангу, на 64-клеточной доске при помощи игровых костей, могли играть одновременно четыре человека. Из Индии чатуранга проникла в Персию, где приобрела большую популярность, а позднее распространилась в соседние страны. В IX — X вв. шахматы появились в Европе и на Руси.

Правила, количество и названия фигур изменялись со временем. Так, правила современных шахмат оформились относительно недавно — около 100 лет назад. Однако содержание, цели и философия игры во многом сохранялись в неизменном виде: шахматы оставались метафорой социальной «ткани», моделью бесчисленного множества вариантов взаимодействий индивидов. Кроме того, шахматы позволяют людям получить удовольствие от противоборства и победы, но без кровопролития: «Немаловажно, — подчеркивают Е. С. Шарапова и Д. А. Огородов, — что спорт является санкционированным со стороны социума и даже социально одобряемым способом получения удовольствия и даже сублимации тех

психологических и физиологических потребностей человека, которые не могут иметь иного социально приемлемого публичного удовлетворения (выплеск агрессии, игра с применением силы, соперничество, героизм...)» [4, с. 114]. Острое соперничество на вымышленном театре военных действий благодаря сильному эмоциональному переживанию сплавивает людей.

Шахматы в современном мире считаются игрой интеллектуалов, сочетающей в себе несколько аспектов: собственно игровой, научный, спортивный и эстетический. Экс-чемпион мира по шахматам Т. Петросян, в частности, утверждал, что шахматы по форме являются игрой, по содержанию — искусством, а по сложности овладения — наукой [2]. Действительно шахматы — это вселенная социального взаимодействия, объединяющая разные поколения и людей со всего мира, в которой каждый найдет свою роль и свое место.

Исходя из принципа, согласно которому сложные системы состоят из простейших элементов, социальная система соткана из «простейших», «базовых» контактов и взаимодействий людей. Под социальным взаимодействием будем понимать систему взаимобусловленных социальных действий, связанных с циклической зависимостью, в которой действие одного субъекта является одновременно причиной и следствием ответных действий других субъектов. Взаимодействие в мире игры можно описать так. Игровое взаимодействие побуждается влечением человека к игровой деятельности, которая представляет собой проявление активной человеческой природы, нацеленной на социальное взаимодействие с другим индивидом. Индивиды не имеют иных общих целей, кроме игры и взаимодействия; поэтому игра — взаимодействие, в котором проявляет себя социальная природа человека.

Напомним особенности шахмат Фишера. В 1970-х гг. гроссмейстер Д. Бронштейн предложил (больше в шутку) вариант

шахматной игры с произвольной расстановкой: так как дебютная теория еще не была разработана, произвольная расстановка позволила бы игрокам проявлять творчество с первого хода, что привнесет в игру новизну и дополнительный азарт. В 1996 г. Р. Фишер предложил свой вариант, шахматы-960, которые впоследствии получили название «шахматы Фишера». Правила этой игры почти такие же, как в классических шахматах. Главным отличием является случайная расстановка фигур при соблюдении определенных требований, а именно: пешки расставляются так же, как и при стандартной расстановке по 2 и 7 рядам; фигуры расположены на 1 и 8 рядах, расстановка за оба цвета идентична; ладьи расставляются по разные стороны от короля, чтобы можно было сделать рокировку; у черных и у белых фигур должно быть по 2 разнополюх слона.

Во времена Фишера активно развивалась шахматная теория, и так как шахматы (с точки зрения математики) являются конечной игрой, во второй половине XX в. некоторые теоретики предрекали шахматам «ничейную смерть». Поскольку существует лишь ограниченное число дебютов, не ведущих к поражению одного из игроков, профессиональные шахматисты начинали «самостоятельную» игру только после двадцати, а иногда и более ходов, что приводит к ситуации, в которой не так часто случаются результативные партии. В других вариантах это приводит к быстрым «ничьим». Так или иначе, проблема «ничейной смерти» грозила снижением популярности и зрелищности шахмат.

Дебютная база в шахматах насчитывает множество различных вариантов, начало которым положил В. Стейниц еще в XIX в. Его заслуги отметил в 1924 г. доктор философии и экс-чемпион мира Э. Ласкер в лекции, прочитанной в Ленинграде: «Девизом этого времени было — творчество. Казалось, что творческий дух создает шахматные идеи из ничего. Морфи выигрывал как белыми, так

и черными. Почему? Потому что у него были блестящие идеи; противник же их не имел. Морфи был гений, полубог. По крайней мере, так казалось. Однако пришло новое время, когда один маэстро познал, что факты и комбинации подчиняются логическим законам, законам особого рода (*sui generis*), имеющим мало сходства с естествонаучными или психологическими законами, устанавливающими награду и наказание. Имя этого человека — Вильгельм Стейниц»². В конце XX в. компьютеры стали обыгрывать действующих чемпионов, что дало новый толчок к развитию теории шахмат: стали анализироваться не только дебюты, но и следующие за ними планы игры — миттельшпили и эндшпили.

С точки зрения практики игры в шахматах Фишера есть главное неудобство — случайная расстановка: в начале партии игрокам нужно расставлять фигуры с учетом правила «случайности». Это создает некоторые сложности, поскольку игроки могут понимать правила Фишера по-разному и второму игроку разрешается расставлять фигуры только после того, как первый расставит свои. При использовании компьютерного или мобильного игрового приложения (предлагающего варианты расстановки) некоторые трудности снимаются: игроки могут начать партию с новой расстановки шахмат-960 почти без задержки.

В шахматах Фишера значительно больше самостоятельной игры, и не только потому, что отсутствует дебютная база, но и потому, что при нестандартной, неклассической расстановке на доске появляются позиции и структуры, наполняющие игру новыми возможностями. Соответственно, шахматы Фишера — это новый вариант игры, при котором модель социального взаимодействия

² Ласкер Э. О смысле шахматной игры [Электронный ресурс]: лекция доктора Эммануила Ласкера, читанная в Ленинграде 18 февраля 1924 года // ВКонтакте: [социальная сеть]. 07.03.2020. URL: https://vk.com/wall26434452_3048 (дата обращения: 30.05.2024).

игроков изменяется: частично нивелируются различия в степени подготовки, преимущества в игре дают не столько память и способность применять заученные варианты, сколько эрудиция, решительность, умение планировать, аналитические способности. Отсутствие дебютных знаний едва ли может считаться игровым преимуществом, поскольку дилетант вряд ли сможет выиграть в шахматы Фишера у опытного шахматиста. Однако в классическом варианте шахматисты часто побеждают лишь благодаря хорошей дебютной подготовке. Правила шахмат Фишера в некоторых случаях уравнивают возможности не самых опытных игроков и любителей этой игры.

Сегодня в спортивном мире отсутствие преимущества признается важным фактором, позволяющим вовлекать в спорт большое количество людей. Так, например, в марафонском беге набирают популярность забеги с гандикапом³. В этих состязаниях могут соревноваться не только любители и профессиональные бегуны, но и люди, не ведущие спортивный образ жизни, и даже люди с ограниченными возможностями. Таким образом, возможность не только участвовать, но и одержать победу есть у каждого. В шахматах Фишера также применяется своеобразный гандикап, который лишает большого преимущества сильных шахматистов и шахматных теоретиков в части дебютной подготовки, но в то же время предоставляет некоторые шансы на борьбу шахматистам-любителям. Здесь сохраняется спортивный принцип «Пусть победит сильнейший!» Это не смена парадигмы и не попытка изменить игру: у классических шахмат и шахмат Фишера общие горизонты,

но различные подходы, хотя в обоих случаях они заключают в себе холистическое мировоззрение, ввиду того, что по отдельности фигуры ничего не стоят и в таком случае целей достигнуть невозможно.

Так же как и наука, шахматы, развиваясь, прошли несколько этапов развития: «классический», «неклассический» и «постнеклассический».

«Классическими» шахматами следует считать игру на раннем этапе ее эволюции, когда казалось, что освоить шахматные правила относительно легко. На рубеже XIX — XX вв. начался «неклассический» период, когда игра стала восприниматься как сложная совокупность подсистем: в этот период теоретики стремились постичь целое посредством дебютной теории, изучения эндшпильных позиций, тактических приемов и стратегических планов. Шахматы Фишера конституируют «постнеклассический» этап (напомним, Фишер предложил свой вариант в 1996 г.): рост популярности интегрального, открытого, нелинейного взаимодействия характеризует в этот период всю социальную жизнь.

Развивая идеи Э. Ласкера, современный исследователь М. В. Фоминых пишет: «В шахматном поединке творцами выступают оба соперника и истинный шедевр можно создать только при определенных усилиях с обеих сторон. Каждая партия уникальна, и только уникальные ходы проигравшего позволяют победителю продемонстрировать красивую идею, план, комбинацию, которые привели к победе» [3, с. 174]. В шахматах Фишера эти особенности игры усилены по сравнению с классическим вариантом: соперники играют на пределе своих возможностей и вероятность проигрыша составляет игроков быть более сосредоточенными и искать лучшие ходы, создавая ту красоту партии, о которой говорил Ласкер [1]. Именно проигрыш, как конец жизни или смерть, делает игру интереснее, точно так же как смертность придает ценность жизни.

³ Гандикап — состязание участников с разным уровнем подготовки, где более слабому участнику предоставляется фора в виде преимущества во времени на старте или уменьшение дистанции и т. д. Гандикап рассчитывается так, чтобы любой из участников имел шансы на победу, что делает состязание более зрелищным и мотивирует всех участников к преодолению себя.

Нестатичность, динамика, возможность развития также мотивируют игроков: человек стремится не к покою, а к движению, к взаимодействию как источнику прогресса и роста. Здесь нельзя не согласиться с максимальной, приписываемой, по одним источникам, Э. Ласкеру, по другим — Юлию Цезарю: «Единственный путь стать умнее — играть с более сильным противником».

Рост доступности шахмат в постнеклассический период развития игры

На современном этапе развития шахматы действительно становятся социальным пространством равенства возможностей: сегодня для освоения шахмат не нужно иметь сверхмощный компьютер или брать дорогостоящие уроки у квалифицированного шахматного тренера — достаточно лишь шахматной программы на мобильном устройстве, систематических занятий и самодисциплины. Доступность вхождения во вселенную шахмат также мотивирует человека к игре.

Если рассматривать шахматы лишь как модель социального взаимодействия и не брать в расчет спортивную и этическую составляющие, следует признать: многих людей привлекает в игре в онлайн-шахматы возможность пользоваться подсказками виртуального тренера и побеждать, и то, что шахматы считаются игрой интеллектуальной элиты, придает этим победам особую значимость. Однако если рассматривать эту проблему в контексте «всеобщности» (И. Кант), мы приходим к парадоксу: если использование подсказок станет нормой для всех, подобная игра превратится в состязание не человеческого ума, а двух искусственных интеллектов.

Развиваясь, общество создает новые технологии; открываются и новые виды социального диалога, и новые способы воздействия на социальные явления. «Читерство» (использование подсказок) в шахматах, как и допинг в спорте, — препятствие к чистой

и честной игре. Искусственный интеллект и цифровизация в данном случае играют неоднозначную роль: их применение создает проблему, но именно они являются средствами, применяемыми в борьбе с ней.

Шахматы Фишера как новая модель социальной реальности

Как утверждал Э. Ласкер, миссия шахмат заключается именно в том, чтобы вовлечь максимум людей в социальное взаимодействие [1]. Эта миссия в шахматах Фишера реализуется в полной мере:

- Шахматы Фишера служат своего рода социальным лифтом между элитарным миром классических шахмат и любительской игрой, поскольку начинающие игроки, не владеющие дебютной теорией, могут почти на равных состязаться с опытными игроками.
- Участие в игре позволяет игрокам не менять образ жизни.
- Победу одерживают не только самые опытные игроки: побеждает тот, кто точнее оценивает и быстрее принимает решения, кто находится в оптимальном физическом и психическом состоянии.
- Игроки допускают больше ошибок и в дебюте, и в середине партии, поэтому партии более интересные и зрелищные.
- Шахматы Фишера вносят в игру новизну и разнообразие, так как решают еще одну из главных проблем шахмат: отсутствие динамики и разнообразия в дебютной стадии.
- Если игра не связана с завышенными ожиданиями или спортивными результатами, играющий получает от нее удовольствие, что в свою очередь гармонизирует его ум и душу, позволяя усматривать сущность вещей в их истинной форме и, как писал Платон, через разумную часть души приобщаться к божественному миру идей.

Заключение

На основе проведенного исследования мы можем заключить, что шахматы Фишера являются такой социальной практикой, социальная роль которой простирается за пределы классического спортивного состязания, поскольку они: позволяют игрокам реализовать свой творческий потенциал; являются вариантом игры, рассчитанным на непрофессионалов, любителей игры, в котором между соперниками образуется симметрия, основанная на равенстве каждого; играя в шахматы Фишера, участники проявляют человеческую природу, в которой заложена потребность в игре; игра способствует количественному росту и укреплению горизонтальных социальных контактов, взаимодействий и связей.

Список литературы и источников

1. Ласкер Э. Борьба / [пер. с нем. И. Н. Гиляровой]. М.: Европа, 2007. 127 с. (Идеологии).
2. Петросян Т. В. Стратегия надежности. М.: Физкультура и спорт, 1985. 400 с.
3. Фоминых М. В. Шахматы как источник радости // Право и практика. 2017. № 4. С. 171—176. EDN: YKUTZD.
4. Шаропова Е. С., Огородов Д. А. Социокультурная роль современного спорта // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2021. № 1 (29). С. 111—120. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2021-1-111-120> EDN: OXTHVT.
5. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Eastford, CT: Martino Fine Books, 2014. 232 p.

References

1. Lasker Emanuel. *Kampf*. New York: Lasker's Publ. Co., 1907. 79 p. (In German).
2. Petrosyan Tigran V. *Strategy of Credibility*. Moscow: Fizkul'tura i sport, 1985. 400 p. (In Russian).
3. Fominykh M. V. "Chess as a Source of Joy". *Pravo i praktika = Law and Practice* 4 (2017): 171—176. (In Russian). EDN: YKUTZD.
4. Sharapova E. S., Ogorodov D. A. "The Socio-cultural Role of Modern Sports". *Ekonomicheskiye i sotsial'no-gumanitarnyye issledovaniya = Economic and Social Research* 1 (29) (2021): 111—120. (In Russian). <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2021-1-111-120> EDN: OXTHVT.
5. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Eastford, CT: Martino Fine Books, 2014. 232 p.

Информация об авторе

Закиров Станислав Анварьевич — аспирант 1 курса философского факультета, Национальный исследовательский Томский государственный университет (Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, д. 36).

Information about the author

Stanislav A. Zakirov — first-year Postgraduate Student at the Faculty of Philosophy, National Research Tomsk State University (Russia, 634050, Tomsk, Lenin ave., 36).

Статья поступила в редакцию 02.05.2024.

The article was submitted 02.05.2024.