

СУЩНОСТЬ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Ю. Г. Балодис,

кандидат культурологии, доцент,

*доцент кафедры менеджмента социально-культурной деятельности
Белорусского государственного университета культуры и искусств*

Многие выдающиеся мыслители XX в. отстаивали «серьезность» и самооценку игры, указывали на важность игры для эволюции человечества. Так, известный нидерландский философ, историк, исследователь культуры Й. Хейзинга в книге «*Homo ludens*» («Человек играющий») утверждал, что культура родилась из игры. Ее проект возник в процессе органичной и свободной игровой деятельности, стал результатом игры физических и духовных сил человека. Основные достижения человечества (религия, нравственность, право, политика, наука, искусство, спорт и др.) были сперва «разыграны», прежде чем стали реальностью и повлияли на дальнейшую эволюцию человеческого рода. Игровой характер этих основных форм культуры в общем сохранялся на протяжении последующего времени вплоть до Нового времени – эпохи рационализма и капитализма.

Немецкий феноменолог О. Финк в книге «Основные феномены человеческого бытия» доказывал, что желание играть является таким же сущностным проявлением человечности, как и стремление к продолжению жизни, борьба со смертью и проявление любви. В отличие от Хейзинги, Финк утверждал, что современный человек не потерял вкус к игре и не стал играть меньше, чем его предки. Напротив, в настоящее время в результате научно-технического прогресса люди накопили значительное количество свободного времени, которое можно рассматривать как потенциал для игрового развития. Тезис о непреходящей ценности поддерживают многие современные исследователи в области фундаментальной и прикладной культурологии.

Особенно быстрыми темпами, на наш взгляд, сегодня развиваются интеллектуальные игры. Интеллектуальная игра – это вид игры, основывающийся не на везении и удаче, а на сознательном применении игроками накопленного ими в результате

процесса социализации словарного запаса, развития интеллекта, эрудиции, логики и смекалки.

Самыми древними интеллектуальными играми принято считать возникшие на Востоке шахматы, шашки, нарды, го и маджонг.

К настоящему времени сложилась развитая классификация интеллектуальных игр. Мы выделяем специально неорганизованные игры (спонтанные, проходящие в кругу друзей или семьи) и организованные (спортивные или клубные) формы интеллектуальных игр.

К первой разновидности относятся многие настольные и словесные игры. Все древние интеллектуальные игры являются настольными. В настоящее время на Дальнем Востоке также популярны рэндзю, сеги и сянци. Одной из самых популярных в Западной Европе, США и Канаде настольных игр является игра «Скрэббл».

К интеллектуальным играм также можно отнести различные «игры в слова и словесные образы» (составление пар антонимов, анаграмм, палиндромов, стихотворений, строчки в которых начинаются с определенных букв, «Города», «Балда», «Боггл», «Нет слов», «Ассоциации», «Импровизация», «Крокодил», шарады, различные словесные ролевые игры и др.), а также головоломки (ребусы, кроссворды, сканворды, чайнворды, sudoku, «Морской бой», «Пятнашки», «Пирамида», кубик Рубика и др.). И те, и другие имеют сегодня множество компьютерных реализаций.

Некоторые исследователи относят к интеллектуальным настольным играм «Мафию» и карточные игры бридж, преферанс, которые в настоящее время практически повсеместно, помимо спонтанной формы, приобретают специально организованную.

Быстро развивающейся разновидностью интеллектуальных игр в XX – XXI вв. стали такие молодежные интеллектуальные игры, как «Бескрылка», «Завалинка» («Надуваловка»), «Хамса», «Шляпа», «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Мозгобойня». Многие из них с момента своего возникновения являлись клубными. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на текстовые или аудиовизуальные вопросы из различных сфер жизни. Самые популярные клубные игры уверенно «прописались» на

советском и постсоветском телевидении, формируя востребованный зрителями развлекательный контент. Как правило, победа в подобных играх приносит существенный материальный выигрыш, что позволило с течением времени сильным игрокам стать профессионалами. В настоящее время эти игры вышли за пределы Российской Федерации и являются франшизами.

Остановимся на сущности и эволюции организованных интеллектуальных игр.

«Скрэббл» (англ. Scrabble – «рыться в поисках чего-либо») – интеллектуальная настольная игра, которая была изобретена в 1938 г. архитектором Альфредом Баттсом. В этой игре от двух до четырех играющих соревнуются в образовании слов с использованием буквенных деревянных или пластмассовых плиток на доске, разбитой на 225 квадратов. На русском языке игра впервые была описана в журнале «Наука и жизнь» (1968, № 7) под названием «Крестословица». Владимиром Набоковым в романе «Ада» была описана похожая игра «Флавита», название которой происходит от анаграммы слова «алфавит». В настоящее время в русскоязычной среде она известна также под названиями «Эрудит» и «Словодел» и характеризуется более строгими правилами проведения. Кроме того, существует вариант игры под названием «Найди слово» с уменьшенным прямоугольным полем. Своеобразным вариантом игры является математический скрэббл. В США и многих странах Европы (Великобритания и др.) проводятся регулярные чемпионаты по скрэбблу.

В настоящее время среди молодежи популярными являются различные словесные ролевые игры. Словесная ролевая игра – это одно из самых популярных интеллектуальных развлечений во всем мире. Сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Это разновидность ролевых игр организуется практически с полным исключением материального компонента: игра происходит путем речевого взаимодействия игроков, описывающих действия своих персонажей, и мастера, описывающего реалии окружающего мира и реакции этих мастерских персонажей.

Иногда словесной называют настольную ролевую игру по любому оригинальному своду правил («Мафия» и др.). Разновидностью словесной ролевой игры является текстовая.

В условиях информатизации культуры множатся текстовые форумные ролевые игры. В таких играх игроки описывают в виде текста действия своего персонажа, сообщают, что он сделал, куда направился, о чем думает, что чувствует или собирается предпринять.

Сегодня активно развиваются словесные ролевые игры, основанные на фэндоме по сюжету, с персонажами, событиями, которые описываются в тех или иных популярных аниме, книгах, кинофильмах, сериалах, компьютерных играх.

В условиях формирования «цивилизации развлечений» (описанной социологами Ж. Дюмазедье, Ж. Фурастье, Ж. Фридманом) и «менеджмента впечатлений» популярным направлением молодежного досуга становятся квесты, организуемые, как правило, в крупных городах в рамках уличной субкультуры, или в торгово-развлекательных центрах, или арт-пространствах в специальных эскейп-румах (квест-румах).

Этот термин произошел от английского слова quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». Он восходит к традиционному способу построения сюжета, известному еще из древних фольклорных произведений, и предполагает путешествие персонажей к цели через преодоление трудностей. Квест как прием активно использовался в профессиональной литературе, особенно в жанре фэнтези. В конце XX в. квесты пережили «второе рождение» в связи с развитием ролевого движения. В наше время игры такого типа эволюционировали из компьютерной и телефонной игровой реальности.

Эти исторические особенности повлияли на многозначность современной трактовки квестов. В настоящее время слово «квест» используется в пяти значениях. Квест как задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу или персонажам для достижения общей игровой цели. После выполнения задания участники получают необходимый опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду или оружие, которые помогают им достичь некоего места и расправиться с врагами. Квест как компьютерная игра-повествование или игра-приключение, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и реше-

ния разнообразных логических задач. Квест как собственно интеллектуальная игра, в которой игрокам нужно решить задачу по поиску выхода из комнаты. Квест как разновидность городского ориентирования – это интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами («Дозор», «Encounter», «Схватка» и др.). Квест как вид салонных детективных игр с заданиями средней трудности, предназначенных для общения и развития широкой аудитории, проходящих в современных городских кафе или клубах.

Актуальными направлениями организации интеллектуальных игр для Беларуси также являются паб-квизы. Так, самый популярный в нашей стране паб-квиз «Мозгобойня» был основан в Минске 25 апреля 2012 г. Екатериной Максимовой и Александром Ханиным. Первая игра по франчайзингу состоялась в октябре 2014 г. в Витебске. Количество участников игры в Минске в настоящее время превышает 3000 человек.

Итак, мы можем говорить о динамичном развитии интеллектуального игрового сегмента в структуре современной культурно-досуговой деятельности. Приведенные факты, свидетельствуют о большом количестве, постоянной эволюции, содержательном многообразии, наличии социального заказа и высокой рентабельности организации современных групповых интеллектуальных игр в условиях демократизации и информатизации культуры.

1. Квест [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>. – Дата доступа : 30.03.2018.

2. Паб-квиз [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Паб-квиз>. – Дата доступа : 30.03.2018.

3. Скрэббл [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Скрэббл>. – Дата доступа : 30.03.2018.

4. Словесная ролевая игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Словесная ролевая игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/Словесная_ролевая_игра). – Дата доступа : 30.03.2018.