

ИМПЕРАТОРЫ ИЛЛЮЗИЙ

Символ жизни — ...царь-ребенок...

забывающий игрушки между белых усталых рук.

Н. Гумилев

Игра – неотъемлемая часть детства. У детей есть множество любимых игр. Они строят «дома» под столом из одеял и подушек. Стулья «становятся» автобусом. На перевернутом табурете можно отправиться в «кругосветное путешествие». С собой можно прихватить и маму, если она будет готова «войти» в игру и ее условности принимать так, как она принимает свое материнство – со всей серьезностью.

Игра там, где условность. И неверным было бы утверждать, что мир взрослых лишен игры. Социум не продержался бы ни дня, если бы не было разного рода договоренностей – условности игры. Переходя дорогу на зеленый свет, мы соблюдаем правила дорожного движения. Нарушение их – это нарушение закона, правил социальной игры, которое влечет за собой тяжелые последствия. Вы рискуете получить более или менее суровое наказание – при этом останетесь в рамках игры.

Но социальные игры не ограничиваются предписаниями. Самые интересные из них – те, в которых мы участвуем самозабвенно – как дети играют в «дочки-матери». Эта игра обожаема и девочками, и мальчиками, поскольку позволяет им на время перевоплотиться во взрослых людей – членов семьи, при этом роли детей отдаются куклам. И если получится договориться, то игра состоится и выполнит свою функцию: будут воспроизведены социальные отношения, закреплены навыки общения и отработано некое социальное амплуа.

Правда, некоторым людям никогда не удастся воплотить в жизнь свои детские вольные или невольные чаяния стать врачом или учителем, семьянином или холостяком, плохим или хорошим человеком. Однажды им предлагают участвовать в игре, где они будут выполнять роль разведчиков-«нелегалов», что лишит их не только настоящего имени, настоящего прошлого, но и выключит из действительности и напрочь лишит будущего. В четко продуманной стратегии этой игры в «казачи-разбойники» на взрослый манер, необходимой для выполнения заданий государственной важности, «нелегал» – всего лишь марионетка, веревочки которой в случае

поражения будут обрезаны. И тогда он не сможет сказать: «Это была игра», он скажет: «Это была моя жизнь».

Но, увлекшись игрой, можно запросто потерять связь с реальностью и никогда не найти границу между действительностью и игрой воображения. Согласно сюжету фильма «Матрица», существуют две действительности – иллюзорная и настоящая. Тела людей пребывают в настоящей действительности – «пустыне реальности», где им отведена утилитарная роль: они питают своей энергией компьютеры. В мозг несчастных загружена одна и та же программа – компьютерная игра. И все они «думают», что живут на Земле и заняты тем же, чем и мы с вами. Это и есть матрица. Задача тех, кто не стал ее жертвой, – бороться за свободу человеческого сознания от иллюзий, способных захватить его и поработить. «Матрица» – фильм-предупреждение: кибер-панк – жертва иллюзорности, навязанной извне.

Куда хуже стать заложником игр собственного сознания. Математик Джон Нэш, главный герой фильма «Игры разума», – шизофреник. В его жизни реально немного: Нэш – профессор, работающий в университете, у него есть жена Алисия. А все остальное – галлюцинация: друг Чарльз с племянницей, агент, первый успех в Пентагоне, головокружительная карьера, секретное задание. И помочь математику врач может только одним способом: показать больному пропасть между реальностью и иллюзиями и подсказать жене, что ее беззаветная любовь – лучшая пиллюля. А дальше – дело самого больного: либо он соблюдает «умственную диету» и выздоравливает, либо отдается во власть иллюзий и навсегда остается в психиатрической больнице. Нэш выбирает первый путь, возвращается в мир действительности и приходит к признанию и славе. Он, благодаря своей воле, помноженной на терпение и любовь близкого человека, сумел справиться с самым мучительным в шизофрении – с незнанием, что действительно, а что нет.

Разница между играми взрослых и детей в том, что игра завладевает взрослыми, и они чаще оказываются пленниками мира условностей. Ребенок же всегда сильнее собственного воображения. Парадоксально, но дети, со всей серьезностью отдающиеся игре, всегда помнят, где проходит граница между воображаемой и действительной реальностью. Игра возникает или исчезает по их желанию каждый раз,

как только появляется или пропадает к ней интерес. Творческая свобода, которой наделены дети, и есть право на выход из любой вымышленной действительности.

Надежда КОТЫШЕВА