

УДК 316.37

Є.Литвин

СПЕЦИФІКА ІГРОВОЇ СУБ'ЄКТНОСТІ

Стаття присвячена аналізу таких особливих форм дії та взаємодії, як гра та іграїзація. Проілюстровано інституційні форми гри та їх викривлення, які є наслідком низької суб'єктності акторів дії. Вказано на важливість місця суб'єктності у грі, що передбачає існування індивіда у подвійній реальності, наявності у нього "подвійної" свідомості. Важливою умовою ігрової суб'єктності є усвідомлення актором відносності своєї діяльності, але у той же час не переступити межу, яка веде до нігілізму.

Keywords: *subjectness, game, gameization, game subjectness.*

Ключові слова: *суб'єктність, гра, іграїзація, ігрова суб'єктність.*

Ключевые слова: *субъективность, игра, играизация, игровая субъективность.*

Гра є особливою формою дії, а саме творчо-комунікативною, сутністю якої є не тільки передача певних сенсів, а й створення нових. Гра є неодмінним супутником розвитку суспільства. Гра сприяла соціалізації нового покоління (особливо – обряд ініціації), підготовці до колективних дій, тренування [1].

Як зазначав Ф.Шиллер, "гра слугує вихованню індивідів і також сама розвивається під час цього процесу і перетворюється на нові форми естетичної, художньої діяльності" [2]. У біологічному контексті гра розглядалася Г.Спенсером як драматизація діяльності дорослих [3]; В.Вундтом, у якого гра походить від праці [4]. У такій особливій формі дії, як гра З.Фрейд убачав реалізацію витіснених бажань: індивід у грі нібито розігрує і переживає те, чого не може здійснити у житті, або ж, граючи, розслабляється, знімає стрес. Так виникла та набула по-

ширення “ігрова терапія”, де гра розглядається як форма відтворення ситуації, яка призвела до травмування психіки дитини; відтворення цієї ситуації є нібито ефективним засобом позбавлення від цієї травми [5].

З антропологічного погляду, гра виступає як вільна маніпуляція можливостями (і неможливостями), що представляють динамічні аспекти буття і розкривають творчі здібності індивіда.

На думку Хейзінги, гра є основою культури, а будь-який соціальний інститут функціонує як гра [6]. З одного боку, гра вважається деградацією дорослого, а з другого – ігровий дух є джерелом продуктивних конвенцій, що спричиняє розвиток культури. Суспільство з ігровою культурою можливе за умови подолання багатьох конфліктів, репресій та набувши високого рівня суб’єктності мас, тобто високого рівня раціоналізації та якості акторів дії та взаємодії.

На сьогодні маємо протиставлення “гра” – “реальність”, багато в чому завдяки появі віртуальної реальності та комп’ютерних ігор.

Деякою діяльністю є іграізація – це прагматичні життєві стратегії, які передбачають принципи гри, що дає змогу ефективно виконувати соціальні ролі.

Іграізація є прагматичною дією, що проявляється у вузькому інтересі, міркуваннях певної користі. Іграізація не знає суворих правил, навпаки, вона їх постійно коригує, що передбачає зміни і навіть деформацію свідомості, а також постійне створення нових моделей поведінки [7].

Ігри ілюструють певні моральні, інтелектуальні цінності культури. Промислова цивілізація породила нову форму гри – хобі, тобто не обов’язкове заняття, яке обирається для задоволення. Хоббі належить до напряму гри Ludus (за термінологією Р.Кайюа) [8], що означає певну розрядку з використанням умінь, розуму, тощо, без мети, але за певними правилами. Іншим напрямом ігор є Paidia, або ігри, які не потребують розвитку вмінь та навичок.

Хейзінга виводить більшість соціальних інститутів у дусі гри, які регулюють життєдіяльність суспільства. Сюди включається право, де кодекс законів – це правила соціальної гри, юриспруденція поширює їх на спірні випадки, а юридичною процедурою визначається порядок ходів. Суддівські витяги відбуваються у точному місці, при певному церемоніалі, при жорстких правилах.

Настрої і спонукання, які притаманні іграм та соціальному життю, де вчинки (дія) мають на меті досягнення певного результату:

1. Потреба у самостверженні, бажання показати себе кращим.
2. Любов до суперництва, рекордів, подолання труднощів.
3. Очікування милості долі та гонитва за нею.
4. Задоволення від таємниць, перевтілення, прикидання.
5. Задоволення від відчуття страху і від вселяння його іншим.
6. Прагнення до симетрії, повторів, або навпаки, імпровізації, варіації рішень.
7. Радість від розгадування загадок, секретів, таємниць.
8. Задоволення, яке досягається мистецтвом комбінування методів.
9. Бажання випробувати себе.
10. Сп'яніння. Прагнення до екстазу, бажання солодкої паніки.

Говорячи про естетику та живопис, можна вказати на умовні закони і перспективи. Тут фігурують так звані закони гармонії.

Війна є впорядкованим насильством, обмежена часом і простором. Вона починається з оголошення війни, дня, часу, починаючи з якого вступає у дію певний стан речей. Тут існують свої обмеження: використання певних видів зброї, гарантії нормального поводження з полоненими, незалучення цивільного населення тощо. Стратегія відбувається за правилами.

Таблиця

Ігри, їхня інституціональна форма та викривлення

	<i>Культурні форми і периферії соціального механізму</i>	<i>Інституційні форми, інтегровані в життя суспільства</i>	<i>Викривлення</i>
Agon	спорт	комерційна конкуренція, екзамен, конкурс	насилля, воля до влади, хитрість
Alea	лотерея, казино, іподром, тоталізатор	біржова спекуляція	забобони, астрологія
Mimicry	карнавал, театр, кіно	уніформа, етикет, церемонія, представницька професія	відчуження, фанатизм, роздвоєння особистості
Plinx	альпінізм, лижі, акробатика, ігри зі швидкістю	професійні заняття з наявністю головозапаморочення	алкоголізм, наркоманія

Поняття “ігроїзація”, за визначенням Л.Ретюнських, означає “процес проникнення різних елементів ігрового світу в інші сфери буття”. Гра як спосіб буття характеризується рядом особливостей, таких як самодостатність, спрямованість на процес, емоційна насиченість [9].

Іграїзація, за С.Кравченко, – це впровадження принципів гри, евристичних елементів у прагматичні життєві стратегії, що дає змогу індивідам за допомогою саморефлексії ефективно виконувати соціальні ролі, адаптуватися до “суспільства в дії”. Кравченко відокремлює іграїзацію від гри, акцентуючи параметр відкритості: “Традиційні уявлення про гру характерні для закритих соціальних систем, у яких поведінка індивідів жорстко управлялася інституційними структурами, виходячи з панівної єдиної системи знання. Іграїзація є явищем сучасних, відкритих, плюралістичних суспільств, що мають тенденцію до нелінійного розвитку”. Також дослідник привертає увагу до практичної, прагматичної орієнтації дій залучених до

неї індивідів, на відміну від гри, що традиційно розуміється як щось неутилітарне [10].

Не в останню чергу установка на іграїзацію поведінки пов'язана з нестабільністю та індивідуалізацією життя. Іграїзація псевдосуб'єктного індивіда може слугувати як захист, виправдання своєї безсенсовості життя. Багато індивідів знаходять своє місце у віртуальному просторі або у фан-клубах.

Часто, не маючи внутрішнього кодексу особистості, молодь обирає практику експериментів. Більшості не є цікавою згадка про якісь глобальні життєві проекти, новини світу, політика тощо. Вільний час такий індивід витрачає на ігри. Молодь постійно змінює імідж, змінює систему цінностей, що являє собою також іграїзовану практику, оскільки відбувається гра з ідентичністю. Працю, у деякому розумінні, також можна поєднати з грою. Так виникає іграїзований бізнес, який розглядає гру як метод роботи. А.Попов у своїй книзі "Маркетингові ігри" пише, що з часом буде більше ігрового підходу в бізнесі, адже відомо, що тільки гра здатна повністю заволодіти увагою індивіда [11].

З іншого боку, гра є творчим ставленням до дійсності. У ній розкриваються всі можливості й сутнісні сили індивіда, а відповідно і суб'єктність. Усвідомлення реальності як гри сприяє легшому вибудовуванню стратегем – оригінального шляху досягнення своїх цілей. Гравець чітко вибудовує план своєї гри, зважаючи на свої переваги і недоліки суперників, адже гравець усвідомлює повне поле гри.

За Дж.Мідом, здатність індивіда розглядати себе не тільки як суб'єкта, а й як об'єкта формується у дитячому віці саме за допомогою ігор, зокрема стадії рольових ігор, тобто відтворення різних соціальних ролей (при цьому відбувається оцінка себе з погляду конкретних інших людей), а також стадії колективних ігор (де дитині доводиться ставити себе на місце кожного учасника гри, оцінюючи себе з погляду цілого співтовариства) [12].

Якщо говорити про суб'єктність не в іграізації, а саме у грі, то тут суб'єктний індивід виражає себе через це захоплення, не даючи йому поглинути суб'єкта.

Часто метою ігрової дії є розвиток здібностей індивіда, але водночас гра може виконувати компенсаторну функцію. Часто гра замінює реальність, якщо ця реальність недосяжна або не задовольняє індивіда, надаючи йому гострих відчуттів, а іноді й сенсу життю.

Гра є добровільною дією та нівелює суспільні типи особистості, адже гра існувала в усі періоди розвитку суспільства. В ігрі граються як суб'єктні індивіди, так і псевдосуб'єктні, а також безсуб'єктні. Гра не готує індивіда до певного ремесла, але сприяє підготовці індивіда до подолання труднощів. Важливою рисою суб'єктного індивіда є вміння програвати, при цьому збільшуючи свої зусилля для наступної гри. Розглядаючи реальність як гру, суб'єктний індивід відкидає дріб'язковість, ненависть при поразці й залишає місце для шляхетних манер – це і є процесом цивілізації. Закон гри при цьому – стриманість. Індивід тримається дистанційно щодо власної дії у процесі гри, усвідомлюючи відносність себе у ній. Якщо річ йде про гру як таку, тобто дозвілля, як розкіш, яка є доступною не для кожного, оскільки голодному не до гри, то суб'єктність індивіда виявляється в несерйозному ставленні до неї, безпристрасності, відносності її результатів. Гра не повинна поглинути суб'єкта. Якщо ж таке трапляється, то мають місце такі негативні викривлення гри, які притаманні для псевдосуб'єктного і безсуб'єктного індивіда. Негативні прояви гри, її відхилення змішуються зі звичайним життям, створюють негативну іграізацію індивідів, груп, соціумів.

У типі гри *Агон* справжній, суб'єктний гравець – це той, який уміє з боку дивитись на свою невдачу чи перемогу. Якщо цього не відбувається, то починають мати місце насильство, воля до влади, хитрість, демонстрація своєї сили, підкорення. Іншими словами, інстинкт не вводиться у рамки інституційного існування.

Викривлення ігор Alea призводить до містичних уявлень, забобонів. Індивід-гравець надає сенсу різним явищам, зустрічам, які в його уяві передбачали б йому або перемогу, або невдачу. Індивід шукає собі талісмани, заговори, які допомогли б йому перемогти. Це проявляється також у наданні значення гороскопам, гаданням, владі планет, відповідно існує певна галузь, яка займається цією діяльністю, маніпулюючи безсуб'єктним або псевдосуб'єктним індивідом.

В іграх типу Mimicry суб'єктний актор усвідомлює свою роль, при цьому не втрачаючи самоусвідомлення свого "Я". Відхилення в цьому типі гри виявляється в неусвідомленні актором своєї ролі. Він не грає іншого, він вірить, що є тим іншим. Спостерігається втрата своєї глибинної особистості. Індивід не живе своїм життям, він наслідує відомих акторів, музикантів тощо.

Суб'єктний гравець в іграх Pinx здатен вчасно вийти з цієї гри. Основною метою є насолода миттю швидкості, гойдання тощо. Можна навіть сказати, що суб'єктний індивід не є постійним гравцем цього типу гри, окрім представників відповідних професій, які передбачають заняття з наявністю головозапаморочення. Викривлення цього типу гри відбувається без наявності атракціонів. У цій ситуації безсуб'єктний індивід досягає головозапаморочення шляхом вживання шкідливих хімічних засобів, Найпоширенішим з яких є алкоголь і наркотики.

В іграізованому суспільстві індивіди звикають до подвійності, яка є характерною для ігрової ситуації, коли дія відбувається одночасно і реально, і нереально. Сюди належать і віртуальне спілкування, і конструювання своїх численних іміджевих "Я". Головною умовою, що сприяє суб'єктності індивіда, є самоусвідомлення себе в мережі цих симулякр, усвідомлення їх відносності. Сприймати реальність як безпристрасну гру, а не жити грою, яка може приймати форму маніпуляцій – це є одним із головних проявів суб'єктності індивіда.

За віртуальні речі індивід платить реальні гроші. Таким безсуб'єктивним індивідом легко маніпулювати, керувати, нав'язувати не потрібне споживання.

З іншого боку, соціологи Дж.Бек і М.Уейд стверджують, що нинішнє покоління американців, яке виросло на відео-іграх, мислить в ігрових категоріях. А саме: ризики, пошук альтернативних рішень, метод спроб і помилок, уміння грати в команді, прораховування стратегії успіху. Дана категорія виявляється більш успішною у бізнесі, адже в діяльності підприємця завжди був наявним ігровий початок. Більше того, іграїзація у сфері праці може додати суб'єктові трудової мотивації творчого ігрового сенсу [13].

Отже, коли ми говоримо про суб'єктність у контексті гри, то потрібно звернути на аспекти, які її визначають. У процесі гри можна виявити як суб'єктного, безсуб'єктного, так і псевдосуб'єктного індивіда. Викривлені форми ігор, такі як захоплення астрологією, фанатизм, роздвоєння особистості тощо є ознаками безсуб'єктного індивіда. Іміджева іграїзація, рольові та інші ігри, які допомагають пошуку ідентичності, подоланню розгубленості індивіда, є діяльністю псевдосуб'єктного індивіда. І лише усвідомлена, не фанатична гра самодостатнього індивіда, коли гравець чітко позиціонує себе у ній, не є об'єктом маніпуляції ззовні, є грою суб'єктного індивіда. Суб'єктний індивід сприймає дійсність як гру, він здатен до саморефлексії, самомотивації, цілепокладання, стратегічності у ній, при цьому розуміє її відносність. Говорячи про гру суб'єктного індивіда, принципово важливо не забувати про моральні межі ігрового конструювання. Адже гратися можна, маніпулюючи іншими. Таким прикладом може слугувати політична гра, в якій індивідові важливо не перетворитися в об'єкта маніпулювання.

Соціальна дія у полі вибору індивіда має різний сенс, у тому числі ігровий. І саме в цьому випадку має місце ігрова суб'єктність, коли власна дія індивідом сприймаєть-

ся як гра, усвідомлюються її поле та правила, у рамках яких відбувається його активність. Ця активність визначається: 1) здатністю цілеспрямованої дії (визначення способу дії, проектна реалізація мети, стратегія гри); 2) самовизначенням у грі, самоорганізацією, саморозвитком; 3) підприємницькими стратегіями (компетентністю цільової, проєктивної, стратегічної дії, навичками, проєктами).

Для Е.Фінка, гра – один з п'яти найважливіших феноменів буття (інші чотири – праця, смерть, влада і любов). Деякі принципи гри присутні і в цих формах буття індивіда, адже іграїзації належать всі сторони життя індивідів – робота, сімейні відносини, розподіл соціальних ролей та статусних позицій, політика, мистецтво тощо. Ігрова суб'єктність передбачає існування індивіда у подвійній реальності, втрата чого веде до ігрової залежності [14].

На сьогодні актуальною проблемою стає залежність індивідів від віртуального світу, зокрема від он-лайн ігор. Віртуальний світ рольових ігор – інтерсуб'єктивний та, безумовно, соціальний, адже в ньому контактують один з одним, а не з грою як такою.

Така гра, як і будь-яка інша, ламає звичайну рутинну реальну повсякденність – дає можливість виходити за її рамки, створює пригоду, нові ролі, сенси тощо.

Гравець таких ігор сам дещо осмислено конструює свій світ – обирає расу, стать, клас, ім'я персонажеві, створює йому певний імідж, вибудовує модель віртуальної поведінки тощо. Світ подібних ігор змодельований відповідно до реального світу, тобто базується на його засадах, але пропонує набагато більші можливості. Окрім того, гру за бажанням можна в будь-який час припинити, забути, видалити з комп'ютера або знову розпочати, тобто надається контроль над віртуальною реальністю, на відміну від реалій звичного повсякденного світу. У рамках таких ігор не уникнути таких процесів, як соціалізація, комунікація, набуття досвіду, стратифікація в межах ігрової соціальної ієрархії тощо. Віртуальний світ копіює базу

реального, але розширює його можливості в напрямі неможливого та надає контроль, водночас види діяльності в грі обмежені, що, власне, і надає змогу доводити деякі з них мало не до досконалості.

Але спостерігаємо водночас, що спочатку ігрова діяльність і справді є пригородою, грою – осередком позаповсякденності щодо реального світу, але з часом, коли гравець набуває дедалі більшого ігрового досвіду, оволодіває багатьма тонкощами гри, займає певний статус у ігровій ієрархії, віртуальна реальність створює свою повсякденність, спираючись на незмінні процеси рутинізації. Віртуальність, стаючи повсякденною, цілком може стати основою для індивіда, витісняючи реальний світ повсякденного. Стаючи з часом повсякденним, ігровий світ запозичує і осередки позаповсякденного світу – там також з’являються свята та ігри всередині гри (наприклад, весілля, фестивалі тощо). Що ще раз свідчить про його схильність до оповсякденювання та подібність його природи до природи реального світу. Саме завдяки механізму оповсякденювання рольові ігри призводять до звикання. Тим паче, віртуальний світ є легшим, простішим, ідеальнішим. Він надає контроль над реальністю, відкриває нові можливості й за рахунок оповсякденювання не може просто так закінчитися, виконувати лише функцію гри. Дедалі частішають випадки, коли віртуальний світ витісняє реальний, адже віртуальна повсякденність не відпускає зі свого рутинного буття [15]. Таку дію можна назвати ігровою псевдосуб’єктністю.

Іншим прикладом ігрової псевдосуб’єктності може слугувати дія актора у грі без моральних принципів. Іграйзований світ є світом поза мораллю, але він відмежований нею. Будь-яка система моралі містить ієрархію цінностей (причому в різних системах вони можуть бути різними) та має свої ознаки сакральності. Сакральне виступає антиподом гри, отже, сакралізація буття є шляхом до деіграізації. Сакралізація буття є певною межею

релятивізації моралі, яка у своїх крайніх проявах межує з нігілізмом. Отже, ігрова суб'єктність передбачає певний набір моральних якостей індивіда, якими він керується у процесі гри.

Ігрова суб'єктність передбачає ігрову свободу вибору гри, або ж свободу самостійної дії. Це не є свободою підпорядкування, а є добровільне, свідоме подвоєння світу, що дає можливість безперешкодного переходу з гри в реальність і навпаки. Ігрова свобода – це можливість у будь-який момент за власним бажанням припинити гру, не відчуваючи руйнівності та трагічності цього кроку. Руйнування гри не може знищити світ автентичності, і цим ігрова свобода відрізняється від нігілістичної свободи бунту [16].

М.Бердяєв у “Філософії свободи” поставив в один ряд проблеми реальності, свободи й особистості. Особистість є вільною і завданням філософії є допомогти їй усвідомити цю свободу. Граючись, індивід наближається до свободи, бо, пізнавши і відчувши її у світі умовному, він переносить це відчуття у світ життєвих реалій, і шукатиме свободи, звернувшись, можливо, всередину себе в цих пошуках [17].

Гра допомагає індивідові усвідомити себе вільним, саме так і формується ігрова суб'єктність. Адже гра допомагає індивідові подолати страх зробити щось не так. Страх не відповідати тим або іншим життєвим нормам паралізує багато проявів особистості, ймовірно, тому такого поширення набули сьогодні психотренінги, ділові ігри тощо. Ділові ігри, на відміну від інших традиційних методів навчання, дають змогу більш повно відтворювати діяльність керівників і спеціалістів, на основі системного підходу оцінювати кожний з варіантів розв'язання проблеми, приймати кінцеве рішення та визначати механізм його реалізації. Динаміка гри спричиняє високу творчу активність учасників, яка викликає емоційне піднесення, що сприяє підвищенню рівня засвоєння і усвідомлення

матеріалу, сприяє запам'ятовуванню, розвиває мислення і навчання. Ділова гра вчить колективним діям, необхідним у вирішенні практичної професійної діяльності. У процесі гри, як і в житті, можливі помилкові рішення, які швидко виявляються. Такий контроль є природним, коректним, об'єктивним, не викликає негативних емоцій і сприяє об'єднанню, оскільки відображає колективне мислення. Таким чином, ділова гра сприяє підвищенню якості підготовки спеціалістів різних галузей. Ділові ігри, певні ігрові психотренінги спрямовані на те, щоб подолати страх перед ситуацією, перед життям і т.п. Помилитися в грі не страшно, помилка у житті – іноді означає катастрофу [18].

Важливою умовою ігрової суб'єктності є усвідомлення відносності своєї діяльності, але водночас не переступити межу, яка веде до нігілізму. Адже позиція вседозволеності несе у собі повне руйнування системи, її норм та принципів, що регулюють не стільки поведінку індивідів, скільки їх світосприйняття і світовідчуття. Принципом ігрової суб'єктності індивідів може слугувати вислів “Грай, та не загравайся!”.

Література

1. *Эльконин Д.Б.* Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста / Эльконин Д.Б. – М. : Изд-во АПН РСФСР, 1957. – 350 с.
2. *Шиллер Ф.* Собрание сочинений: в 7 т. / Шиллер Ф. – М. : Госполитиздат, 1957. – Т.1. – 350 с.
3. *Спенсер Г.* Синтетическая философия / Спенсер Г. (в кратком изложении Г.Коллинза), вст. статья Ю.В.Павленко, пер. с англ. П.В.Моклевского. – К. : Ника центр, 1997. – 512 с.
4. *Вундт В.* Проблемы психологии народов / Вундт В. – М. : Академ. проект, 2001. – 136 с. (серия психол. технологии).
5. *Die spiele der Menschen* (Jena, 1899); translated by E.L.Baldwin as *Play of Man*. – New York, 1901.

6. Хейзинга И. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня* / Хейзинга И. – М. : ПРОГРЕСС-Академия, 1992. – 432 с.

7. Кравченко С.А. *Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы)* / Кравченко С.А. // *Общественные науки и современность*. – 2007. – №6.

8. Кайуа Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры* / Кайуа Р. – М. : ОГИ, 2007. – 304 с.

9. Ретюнских Л.Т. *Философия игры* / Ретюнских Л.Т. – М. : Вузовая книга, 2002. – 256 с.

10. *Kravchenko S. The Game-ization of Society: Theoretical and Methodological Basis of a New Postmodern Sociological Paradigm – European Social Theory: Sources and Challenges. Materials of Uropean Conference on Social Theory. (Moscow, September2002)* / Kravchenko S., edited by V.Kultygin and Vassily Zhukov. – Moscow. 2003.

11. Попов А.В. *Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй* / Попов А.В.; под ред. Н.Храмова-Борисова. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2006. – 320 с.

12. Мід Дж.Г. *Дух, самість і суспільство. З точки зору соціального біхевіориста* / Мід Дж. Г. пер. з англ. та передм. Т.Корпало. – К. : Укр. центр духовної культури, 2000. – 374 с.

13. Бек Дж. *Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду* / Дж.Бек, М.Уейд. – М. : СиДи Ком, 2007. – 255 с.

14. Финк Э. *Основные феномены человеческого бытия* / Финк Э., сост. и посл. П.С.Гуревич, Ю.Н.Попова // *Проблемы человека в западной философии*. – М. : ПРОГРЕСС, 1988. – С. 357–402.

15. Германенко О.В. *On-lineігри: повсякденне у позаповсякденному* / Германенко О.В. // *Збірник наукових тез. Соціальні зміни та культурна ідентичність*. – С. 67–70.

16. Рейнгольд Г. *Умная толпа: новая социальная революция* / Рейнгольд Г.; пер. с англ. А.Гарькавого. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2006. – 416 с.

17. Бердяев Н.А. *Философия свободы. Смысл творчества* / Бердяев Н.А. – М. : Правда, 1989. – 607 с.

18. Бельчиков Я.М. *Деловые игры* / Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. – Рига. : АВОТС, 1989. – 304 с.