

---

---

# КОЛОНКА ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

---

П.С. Гуревич

## БЫТИЙСТВЕННОСТЬ ИГРЫ

---

**Аннотация.** Автор статьи выделяет особую роль игры в структуре перечисленных Э. Финком основных граней человеческого бытия — труд, игра, любовь, смерть. Действительно, каждое из этих понятий отражает базовый аспект человеческого существования. Они могут рассматриваться самостоятельно. Однако, как считает автор, игра имеет особое свойство. Она включается в состав других названных граней человеческого бытия. Невозможно представить себе труд без его связи с игровой деятельностью. Вероятно, игра старше труда в предчеловеческой истории. Она пронизывает различные стороны социальной активности, превращая людей в исполнителей заранее предопределённых общественных ролей. Это относится и к экономической деятельности. Она не строится только по законам здравого смысла и полезности. В ней неотторжимо присутствует игровой момент. Политика также оказывается огромной сферой игры.

В статье применены методы философско-антропологического анализа. Феноменология игры связывается с человеческой природой, с присущей людям азартностью и отношением к неожиданной судьбе. Используются и приёмы исторического описания игровой деятельности. Особое внимание уделено феноменологии игры, её универсальной роли в человеческой деятельности вообще и в рассмотрении граней человеческого бытия в особенности.

Новизна статьи обусловлена тем, что, несмотря на работы философов, посвящённые граням человеческого бытия, вопрос об особой роли игры в человеческой деятельности ставится впервые. Автор показывает, что игра проникает в суть других аспектов человеческой активности. Если устранить игровой компонент из трудовой, экономической, политической, сексуальной практики, это радикально изменит не только образ жизни, весь её уклад, но также и сущность человеческого бытия.

**Ключевые слова:** психология, человеческое бытие, игра, любовь, труд, экономика, деятельность, смерть, творчество, смысл.

**И**гра обычно рассматривается как форма человеческой деятельности. Порой ее противопоставляют труду, имея в виду полезность и неизбежную ценность практической активности людей. Э. Финк, стремясь выделить основные грани человеческого бытия, рассматривает их как рядоположенные: труд, игра, любовь, смерть. Между тем игра носит универсальный характер и пронизывает все другие аспекты человеческого существования. Неизбывно игровое начало в труде. Перестраивая мир с помощью деловой активности, люди вносят в этот процесс множество разведывательных и соревновательных компонентов. Участие в конкуренции, агональное соперничество, хотя и опирается на трезвые расчёты, немислимы без азарта, воодушевления, парадоксальной инициативы, свободного творчества. Неслучайно культурологи полагают, что игра появилась значительно раньше, чем труд. Более того, есть основание думать, что труд порождён игрой.

Игра — универсальный способ освоения бытия. Ещё не обладая навыками приспособления природы к своим нуждам и потребностям, наши далёкие предки, словно приглашая её к соучастию, не ведая её законов, искали неожиданной удачи и откровения. Искатели игровой авантюры пробовали свои силы в состязании с природой, бросая подчас ей вызов и добиваясь успеха. Не будь игры, человечество так и осталось бы на уровне растительной жизни. Ни розы, ни тополя не могут втянуться в такой азартный процесс, оставаясь заложниками инстинкта.

Человек, возможно, первый и единственный в животном мире, кто начал искать внеприродные пути самовыражения. Человек не способен жить только по стандартам природы, поэтому ему пришлось прибегнуть к другим способам выживания. Раньше, чем человек стал осваивать практические навыки, он прошёл длительный процесс условного диалога с природой, пытаясь всячески

обыграть её неукоснительные требования. Пастушеский посох скорее был вначале инструментом игры, нежели орудием труда. Слепленное из глины колесо не подчинялось играющему человеку: оно распадалось, вязло на дороге. Только впоследствии идея круга воплотилась в нужный человечеству артефакт. Пламя огня не сразу получило практическую полезность. Первоначально оно воспринималось как антураж игры с природой, с её всемогуществом. Ожившие вулканы предоставляли людям возможность избежать гибели, но это был обычный игровой шанс. Для освоения природы нужна была энергетика и особый адреналин. Наши далекие предки искали «упоения в бою», пытаясь обрести своё «лотерейное счастье». Само добывание пищи требовало смекалки, воображения, игрового риска и безоговорочного азарта. Этот первоначальный смысл охоты сохранился сегодня в танце тореадора, готового бросить вызов смерти.

Именно в игре, а не в труде отрабатывались первые навыки коллективной жизни. В мистическом исступлении искали люди выражение своей страстности, желание испытать судьбу.

Таким игровым порывом оказались все гадания и намерения узнать про свой жребий и изменить собственную судьбу, как это произошло с мифическим Эдипом. Орфей получил божественное право вывести из Аида свою любимую Эвридику, но он нарушил предложенные ему правила игры: нельзя было оглядываться, чтобы узнать, следует ли она всё ещё за ним. Он оглянулся только один раз и навечно утратил родное существо.

Возможно, наскальные рисунки и выполняли магическую функцию. Животное, пронзённое стрелой на изображении, должно было пасть на охоте. Но разве такое действие не является игровым? Оно ведь было невозможным без мобилизации воображения, без мольбы об условиях данного действия. Не только охотник, но и жертва должны были соблюдать правила игры. Мамонт, не провалившийся в заготовленную яму, утрачивал статус «игрока». А это было нарушением законов универсальной игры мироздания. Поклонение звёздам тоже можно рассматривать в русле игры. А изобретение календаря считать её результатом. Танцы и песнопения рождали ритуалы, традиции.

Культурологи говорят, что отличие игры от труда в её бескорыстии. Игра самодостаточна и самоцельна. Труд требует вознаграждения, игра — только признания, только вовлечения в сам про-

цесс активности. Прежде чем приступить к игре, человек должен был освоить её в собственном воображении, установить незыблемые правила игры, установить святость её течения. Игра без всяких предусловий невозможна. Но эти каноны были продуктом коллективной договорённости, субъективного измышления. Однако сохраняли в игре свой объективный смысл, не зависимый уже от индивидуального произвола.

Наши предки не сомневались в том, что Бог незримо приглашает их к игровой активности. Они были убеждены, что являются участниками этого сверкания. Платон отдал дань античному мифу о людях, которым предоставлена участь быть куклами. Он пишет: «Представим себе, что мы, живые существа, — это чудесные куклы богов, сделанные ими либо для забавы, либо с какой-то серьёзной целью: ведь это нам неизвестно; но мы знаем, что внутренние наши состояния, о которых мы говорили, точно шнурки или нити, тянут и влекут нас каждое в свою сторону, т.е. они противоположны, и увлекают нас к противоположным действиям, что и служит разграничением добродетели и порока. Согласно нашему рассуждению, каждый должен следовать только одному из влечений, ни в чём от него не отклоняясь и оказывая противодействие остальным нитям, а это есть золотое и священное руководство разума, называемое общим законом государства»<sup>1</sup>.

Любопытно, что, размышляя об устройстве государств, Платон касается обыденной темы — игры Бога с людьми. Не зря, видимо, автор известного исследования Й. Хёйзинга осмелился утверждать, что играют не только животные и люди. Бог тоже участвует в этом универсальном онтологическом принципе<sup>2</sup>. Платон, судя по его пересказу мифа, вовсе не считает людей ручными, настоящими куклами. У них, оказывается, есть внутренние состояния, которые позволяют им вступить в игру. Однако речь идет не только о небесных игрищах. «Каждый мужчина и каждая женщина, — рассуждает далее Платон, — пусть проводит свою жизнь, играя в прекраснейшие игры...»<sup>3</sup>. Он, впрочем, и проясняет земной характер игр: «...это жертвоприношения, песни, пляски, чтобы уметь снискать к себе милость богов, а врагов отразить и победить

<sup>1</sup> Платон. Сочинения: в 4-х тт. СПб., 2007. Т. 3. Ч. 2. С. 116.

<sup>2</sup> Хёйзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.

<sup>3</sup> Платон. Сочинения: в 4-х тт. СПб., 2007. Т. 3. Ч. 2. С. 142.

в битвах»<sup>4</sup>. Игра вовсе не является уделом детей. И старик, считает Платон, может принять участие в радостях и скорбях.

Пройдут столетия, и философы начнут разочаровываться в бытии, оценивая его как бессмысленное. У Шекспира будет сказано: «Весь мир — театр, а люди в нём — актеры». Социальные философы станут размышлять о закономерностях общественных связей, а в социологию войдет понятие социальной роли. Лексика театра уже не отвяжется от общественной мысли. Люди не просто приговорены к той или иной социальной роли, требующей объективно конкретного поведения. Они эти роли играют, внося в их содержание субъективный смысл, личные пристрастия и стереотипы.

Казалось бы, в чём смысл жертвоприношений? Народы древней Мексики разглядели «единство жертвы и света, неразрывную связь упоительного самопожертвования и столь же упоительной славы»<sup>5</sup>. Ж. Батай анализирует обряды древних войн приходит к выводу, что их можно назвать комедиями «принесения себя в дар». Уж такое благое дело не могло обойтись без строгих игровых установлений. Батай показывает, что войны и массовые жертвоприношения были связаны строгой цепью обычаев, настоящих актов самоотдачи и ритуальных пародий<sup>6</sup>. Ацтеки, оказывается, делали выбор между гнусной необходимостью и кипением страстей. Они не просто участвовали в сельскохозяйственных работах. Ацтеки были вовлечены в игру. Эта игра и позволяла установить гармонию с мирозданием. Именно она, а не труд, вносила смысл в странные обряды. «Многоголосый шум праздников и войн, — пишет Ж. Батай, — обладал действенной силой, подобной силе бьющегося сердца. Благодаря ему человек и его поступки — даже самые ничтожные — были соразмерны Вселенной. Эта гармония одушевляла, оплодотворяла труд земледельцев. Даже смысл жатвы выражался в плясках и жертвоприношениях»<sup>7</sup>. Благодаря жертвоприношениям человек мог жить в ладу с мирозданием.

Игра озаряет и экономические отношения, которые, казалось бы, должны строиться по законам здравой пользы и хозяйственной логики. Однако

игровое начало и здесь неистребимо. Участие в экономической жизни предполагает состязательность, но совсем иного рода, нежели хозяйственная конкуренция или соревнование. По здравой логике полезное богатство нужно накапливать. По игровой логике важно расстаться с определённым излишком. Пускай кое-что будет определено без всякой пользы и расчёта. И вот в искупительную жертву приносят детей, выбранных из своей среды. Зачем? Каков смысл такого безрассудства? Непомерность, неумеренность, избыточность следует «сбрасывать», устранять. Но именно путем игрового действия. Жадность и холодный расчёт реального порядка получали мощный удар. Поступки определялись не полезностью, а страстью. Общество ацтеков, к примеру, непродуктивно расходовало значительную часть своих ресурсов. Это позволяло им приобщиться к природным законам. Ведь в животном мире нет накопительства. Голодный зверь ест лишь для того, чтобы насытиться. Ему не свойственно желание «накопить» и использовать позже. Птенец, покинувший гнездо, не может похвастаться своим наследством. Он вьёт гнездо заново. Ощущение тревоги рождает лишь собственность, его избыточность.

Но ведь и торговые отношения невозможны без игрового начала. Европейцы, привыкшие к тому, что торговля основана на корысти, не могли понять мексиканских «купцов». Ацтекский «купец» не продавал, а осуществлял дарственный обмен. Но этот обычай непрерывного дарения разве не особое игровое действие? Ведь предмет обмена, как и в детской игре, переставал быть вещью. Ценность прутика в детских забавах не в его полезности, а в том значении, которое этот прутик получает в игре. Так, и у ацтеков, принесение в дар было символом славы. Купец осыпал всех своими подарками. Это ни в коей мере не похоже на современную коммерческую практику.

Классическая экономика строилась на убеждении, что первыми формами обмена был натуральный обмен. Однако это не так. Ведь только в игре можно вообразить, что получение вещи отражает потребность в утрате и расточении. Такой игрой была парадоксальная система обмена, которую можно описать как непрерывную цепочку дароприношений. Потлач, как и торговлю, можно рассматривать как игровое действие оборота богатств. Но он исключает торг. Смысл потлача в том, чтобы унижить другого человека, бросить вызов, связать обязательством. Как и полагается, в

<sup>4</sup> Там же. С. 304.

<sup>5</sup> Батай Жорж. Проклятая часть. М., 2006. С. 243.

<sup>6</sup> Там же. С. 245.

<sup>7</sup> Там же. С. 246.

игровом действии, тот, кто получил вызов, должен смыть с себя унижение<sup>8</sup>.

Но игрой можно назвать и современные европейские будни. Вот как описывает Симона де Бовуар поход домохозяйки в магазин: «Торговец и покупательница борются между собой, прибегая к различным уловкам, при этом покупательница стремится приобрести лучший товар как можно дешевле. Значение, которое она придает каждому выторгованному грошу, невозможно объяснить лишь желанием свести концы с концами; это игра, в которой ей хочется одержать победу<sup>9</sup>.

Особая тема — любовная игра. Это чувство невозможно представить без сложной драматургии

отношений. Подлинная страсть в любовных переживаниях зачастую замещается. Неожиданные переходы от телесных ощущений к духовным состояниям требуют особого игрового искусства. Но любящие могут и не осознавать искусственности собственных переживаний. Распахнутое чувство требует огромных усилий, побуждающих нередко к выдуманным чувствам. Недаром Ф. Ницше утверждал, что настоящий мужчина ищет в любви опасность и игру.

Таким образом, можно утверждать, что игра занимает особое место в структуре граней человеческого бытия. Она служит средством испытания тех возможностей, которые сулит человеку жизнь, судьба, природа.

### Список литературы:

1. Батай Жорж. Проклятая часть. М., 2006.
2. Бовуар Симона, Сартр Жан-Поль. Аллюзия любви. М., 2013.
3. Платон. Сочинения: В 4-х тт. СПб., 2007. Т. 3. Ч. 2.
4. Спирина Э.М. Кула и Потлач: психологический смысл (знак, символ и симулякр в трактовке Ж. Бодрийяра) // Психология и психотехника. 2011. № 5(32). С. 48-56.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
6. Хиршман Альберт О. Страсти и интересы. Политические аргументы в пользу капитализма и его триумфа. М., 2012.

### References (transliteration):

1. Batai Zhorzh. Proklyataya chast'. M., 2006.
2. Bovuar Simona, Sartr Zhan-Pol'. Allyuziya lyubvi. M., 2013.
3. Platon. Sochineniya: V 4-kh tt. SPb., 2007. T. 3. Ch. 2.
4. Spirova E.M. Kula i Potlach: psikhologicheskii smysl (znak, simvol i simulyakr v traktovke Zh. Bodriyara) // Psikhologiya i psikhotekhnika. 2011. № 5 (32). S. 48-56.
5. Kheizinga I. Homo Ludens. M., 1992.
6. Khirshman Al'bert O. Strasti i interesy. Politicheskie argumenty v pol'zu kapitalizma i ego triumfa. M., 2012.

<sup>8</sup> Спирина Э.М. Кула и Потлач: психологический смысл (знак, символ и симулякр в трактовке Ж. Бодрийяра) // Психология и психотехника. 2011. № 5(32). С. 48-56.

<sup>9</sup> Бовуар Симона, Сартр Жан-Поль. Аллюзия любви. М., 2013. С. 110.