

Виктор КОСТЕЦКИЙ

## АНТИ-ХЕЙЗИНГА: ДРУГАЯ ФИЛОСОФИЯ ИГРЫ

Но кто еще сомневается в том, чего я хочу, —  
каковы три требования, которые на этот раз  
влагает в мои уста моя злоба, моя забота,  
моя любовь к искусству?

Чтобы театр не становился господином над искусством.  
Чтобы актер не становился соблазнителем подлинных.  
Чтобы музыка не становилась искусством лгать.

*Ф. Ницше*

Было бы, конечно, странным приписывать открытие игры автору «*Homo ludens*»: античность хорошо знала игру под видом олимпийских игр, театра, дионисизма, гладиаторских боев, а еще ранее, в дворцовых цивилизациях Древнего Востока, мир игры расцветал пышным цветом в азартных военных приключениях и царственных гаремах. В философию последних двух столетий понятие игры вошло благодаря «Письмам об эстетическом воспитании» Ф. Шиллера (1795 г.). Тем не менее будет справедливым признать, что Й. Хейзинга открыл игру заново, причем не только для философии, но и для всего корпуса гуманитарных наук. После Хейзинги число только диссертационных работ в области психологии, психиатрии, педагогики, лингвистики, социологии, искусствоведения вряд ли поддается счету. Едва ли не в каждом крупном городе мира защищались диссертации по игре и проводились научные конференции. Вокруг игры за прошедшие после выхода книги десятилетия создана целая индустрия текстов по самым различным направлениям науки. В результате естественным образом сложилась некая «философия игры», предзаданная парадигмой Хейзинги. Но Й. Хейзинга, как известно, никакой «философии игры» не планировал, не пытался вникать в понятийные смыслы игры, в логические исследования, в психологию, в этнографию и даже, по большому счету, в историю культуры. Единственной целью работы «Человек играющий» служила идея универсальности игры: от резвящихся щенков и детей до бизнеса, музыки и Шекспира. Между тем навязчивость «парадигмы Хейзинги» даже для философии имела колоссальное влияние. В качестве примера можно привести философские диссертации и монографии замечательного, но, к сожалению, покойного профессора Тамары Антоновны Апинян, в которых философия игры стремилась к иллюстрации концепции Хейзинги на материале научной (Г. Спенсер, К. Лоренц, М. Лацарус, К. Гросс,

---

Виктор Валентинович Костецкий — доктор философских наук, профессор. Родился в 1955 году на Крайнем Севере, учился в Ленинграде, жил и работал в Сибири. С 2000 года преподает в разных вузах Санкт-Петербурга, в настоящее время — профессор Академии художеств.

К. Бюллер, Э. Берн, Ж. Пиаже, Д. Эльконин) и художественной (Э. Гофман, А. Пушкин, Ф. Достоевский, Бальзак, Ибсен, Гессе, Джойс, Кортасар, Беккет) литературы, причем без слова критики в адрес мэтра [Кривко-Апинян 1992, Апинян 2003].

В работе Ф. Ницше «О пользе и вреде истории для жизни» есть образы «вредных историков»: «монументалистов», для которых все великое в прошлом, и «антиквариетов», которые стаскивают в домашние музеи случайные предметы своих предположительно великих современников. Голландский историк Й. Хейзинга заполнял свою коллекцию игры всем, что только напоминает игру: и в этой плюшкинской методе относительно сбора информации не могли не проявиться интеллектуальная пустота и вредоносность предвзятых, но красивых лозунгов. «Игра старше культуры», — спору нет, красивый тезис. Но аргументация его у Хейзинги несостоятельна, если не сказать, абсурдна: «...животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть... Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты уже присутствуют в игре животных. Достаточно понаблюдать хотя бы игру щенят...» [Хейзинга 1992, 10]. Автор то ли совсем не знаком с философией Канта и понятием антропоморфизма, то ли отождествляет себя посредством эмпатии со щенками, причем вписывая себя в ситуацию еще до возникновения человечества. Откуда автору со «средствами культурологического мышления», о чем заявлено во введении, знать, играют ли щенки, или их, прошу прощения за выражение, «колбасит» возрастной метаболизм? Отождествление дурачества с игрой, а Хейзинга их принципиально не различает, наносит непоправимый вред самосознанию искусства: от живописи и музыки до искусства политики и педагогики. Дурачество, обусловленное метаболизмом, психотропными средствами, плохим воспитанием, комплексами неполноценности или тягой к «своему и новому», «к самовыражению» — не имеет никакого отношения к игре как таковой. Й. Хейзинга не случайно избегал понятийного отношения к предмету своего исследования (точнее, коллекционирования), поскольку в противном случае все тезисы его «теории» потеряли бы смысл сами собой.

При понятийном отношении к игре прежде всего следует обратить внимание на лингвистическую сторону проблемы. Мы говорим «магнитофон играет», но об игре тут речи нет. Мы говорим «щенки играют», но есть ли в этой деятельности игра, остается под вопросом. Мы говорим «пианист играет», но что в деятельности профессионального пианиста относится к игре, а что к труду, совсем не очевидно. На стадионе игра в футбол для футболистов может быть совсем не игрой. Мы говорим «волна играет», но из этого никак не следует распространение термина игра на явления природы. Конечно, игра может существовать и существует в природе (как произвольное отклонение атомов у Эпикура), но признание этой возможности не следует из речевых оборотов повседневного общения.

Еще одним лингвистическим препятствием к осмыслению понятия игры является то обстоятельство, что семантика слова игра застревает между существительным и глаголом: играть можно не в игру, а игру можно исполнять, иметь, делать, робить (был такой глагол). Для языкового представления понятия игры необходимо создать специальную конструкцию типа «играть игру играючи» или «игра играется играючи». Наречие «играючи», соединяющее существительное с глаголом и выражающее образ действия, принимает на себя основную смысловую функцию «игры». Тот факт, что ни в одном языке мира нет адекватного слова для игры во всей полноте ее смыслов, хорошо осознавался (точнее, проверялся в рамках доступной эрудиции) автором «Человека играющего». Однако у Й. Хейзинги речь шла только о том, что объем понятия «игра» в его представлении в разных языках разбит на ряд слов с меньшим объемом и, соответственно, с частным содержанием. Впрочем, предположение о том, что предмет обсуждения (игра) в различных языках должен иметь одинаковую семантику, было бы просто не-

уместным. Поэтому консультации Хейзинги по поводу вербального выражения игры в индийских, японском, китайском, арабском языках (в сравнении с греческим, латынью, немецким, французским, английским, испанским, итальянским) придают его трактовку шарм, но и не более того. Проблема языкового выражения понятия игры упирается не в семантику слов в различных языках, а в структуру языка в соответствии с известной гипотезой Сепира-Уорфа.

Когнитивный горизонт игры у Й. Хейзинги ограничен исключительно набором представлений, в которых игра предстает в образах деятельности: вот щенки играют, вот дети, вот спорт, вот праздник, вот бизнес или политика. Поскольку между щенками и политикой нет ничего общего, кроме поведения, похожего на игровое, постольку голландский мыслитель объявляет игру особой деятельностью: «...она, так сказать, выходит вон из ряда обыкновенных видов деятельности...» [Хейзинга 1992, 51–52]. Этот вывод для Хейзинги очень важен, поскольку игра принимает таинственно-очевидный характер по типу средневековых учений о теплороде или эфире. Игру как «особую деятельность» можно добавить в любую деятельность, и та окрасится в игру. Или любую деятельность можно сделать причастной к игре (как к идее в философии Платона), и та превратится в игру. «Идейно-теплородная» трактовка игры позволяет Хейзинге фетишизировать игру уже в самом начале своего исследования. Между тем универсальность игры обусловлена как раз тем, что она не является деятельностью в разнообразных формах: игра — не деятельность. Игра, как мной уже отмечалось ранее [Костецкий 2002], есть вид модальности, что в логическом плане вполне можно выразить через специальные операторы модальности. Например, можно к членам суждения (субъекту, связке, предикату) приставить словечко «как бы» или «нарочно», и модальность суждения сменится на игровую. В случае с театральными ролями это очевидно. Если человек представляется словами «я — Гамлет», это не игра, но фраза «я — как бы Гамлет» уже игра. Если человек говорит: «Я женился», это не игра, но если он говорит: «Я нарочно женился», то без игрового отношения к браку здесь явно не обошлось. Операторы модальности могут иметь различный вид. Например, в математике таким оператором выступает словечко «допустим». В физике модальные компоненты порой включены в саму терминологию: например, «ток идет» (терминология физика Андре Мари Ампера, кстати, автора «Размышлений на тему математической теории игр»), что следует переводить «как бы ток» и «как бы идет». В теориях физиков игровых моментов значительно больше, чем им бы хотелось.

Игру как модальность деятельности можно выразить через отрицание закона тождества, на чем в свое время настаивал Гегель, то есть  $A \neq A$ :  $A$  как бы  $A$ , но не  $A$  или  $A$  еще  $A$ , но уже не  $A$ . В таком виде игровая модальность является всеобщей чертой бытия в его становлении и развитии. «Вещь не есть то, что она есть», — настаивал Гегель [Гегель 1972, 291]. В культуре повседневности игра, конечно, не функционирует в качестве игровой модальности, но отождествляется с видом деятельности. В таком случае, в зависимости от конкретных обстоятельств, необходимо уточнить анализ игровой ситуации с помощью понятий «полуигра» и «антиигра». Примером последней может служить ситуация «игры кошки с мышкой»: если кошка играет, то мышкой играют. Играть и быть сыгранным не есть одно и то же. В античной драматургии антиигра называлась трагедией. Промежуточное положение между игрой и трагедией занимает условное понятие полуигра — это актеры, спортсмены, политики, педагоги, торговцы. В полуигре смысловая частица «играючи» либо не соединяет существительное «игра» с глаголом «играть», либо отсутствует в связи с утратой смысла. В реальной жизни модусы модальности игры могут незаметно сменять друг друга: например, карточная игра из игры может перейти в трагедию (антиигра) или, напротив, в способ хорошего заработка (полуигра).

Если от логического анализа игры перейти к онтологическому рассмотрению, то игра сместится в границы «обмана» и «самообмана». Об обмане можно сказать, если последовать стилю Хейзинги, что обман точно старше культуры. Мимикрия, имитация, иллюзионизм в живой природе служат как самосохранению, так и способам добычи пищи. Культура, хронология возникновения которой приурочена к использованию огня и появления табу, не возникает через обман, но игра в культуре имеет отношение к обману и самообману. «Ах, обмануть меня не трудно, я сам обманываться рад!», — писал А. Пушкин. «Жизнь — обман с чарующей тоской», — вторил С. Есенин. «Не может ли Бог быть обманщиком?» — таким вопросом не без оснований задавался Р. Декарт. Для А. Шопенгауэра ответ на этот вопрос был бы однозначно положительным. Во всяком случае, человек в этом мире является и обманутым, и не может не быть обманщиком, по крайней мере, в отношении самого себя. Поэтому фраза от имени богов «познай самого себя» является не столько добрым советом человеку, сколько сарказмом по типу совета врачу «сначала излечись сам».

История культуры и история игры имеют разную хронологию. Игра появляется не в детских забавах и не с первобытной культуры. В жизни аборигенов, как хорошо известно из этнографических исследований, нет ни игр, ни игрушек, так же как нет разделения труда или противопоставления труда и досуга. Радостное участие детей в хозяйственной жизни взрослых является не игрой, а образом жизни. Родиной игры является совершенно другой образ жизни, при котором появляется «лишнее время» и потребность «убить время». Скука как мучительное состояние в условиях обеспеченного и безопасного существования, при котором «не знаешь, куда себя деть», обусловлена спецификой возникновения цивилизаций: типом поселения, сословной организацией, системой ценностей. Культура первых цивилизаций концентрировалась в замкнутом пространстве «дворца», пределы которого женское население не покидало никогда. По мере того как военная дружина уходила на поиски приключений, женское население оказывалось обреченным на бесконечное ожидание в условиях стесненного пространства и вынужденного безделья. Проблема «убить время» решалась взрослыми женщинами путем искусственного создания азартных ситуаций: «прятки», «догонялки», «загадки», карты. В рамках стихийно возникшего игрового досуга, особенно в условиях гарема, сформировались сказка (волшебная), музыка (флейты) и танец (хореография поз). Никакого отношения «игры досуга» к дурачеству изначально не имели. Более того, игры взрослого игрового досуга привносились в систему детского воспитания специально для того, чтобы вытеснить дурачество (по типу щенячьих резвостей) из форм общения детей. Игра в человеческом обществе оказывается не только не старше культуры, но довольно поздним явлением, причем не первобытной культуры, а цивилизации с ее дворцовыми строениями, приключенческим образом жизни военной дружины и социальным институтом гарема. С точки зрения культургенеза игра как структурированная деятельность является ровесницей «общества знати» (Н. Элиас), роскоши, моды и младшей современницей письменности, градостроительства, зиккуратов, domestikации растений и животных, ювелирной металлургии и выплавки цветного стекла. Игра целиком вписана в культурный контекст ранних дворцовых цивилизаций с учетом всех психологических особенностей той эпохи. После распада первых цивилизаций игра оказалась достоянием «этнографического материала» и заняла прочное место в так называемых «народных культурах». Даже в условиях народной культуры игра навсегда сохраняет следы аристократического происхождения из «общества знати».

В контексте своего генезиса игра есть искусственное воспроизведение приключения в условиях замкнутого и безопасного пространства. В качестве организующего игру элемента выступает случай. Поставить группу людей в иерархическом обществе в случайные положения уже есть приключение. Перед случаем все равны: и наложницы, и вла-

стелины, — случай демократичен и справедлив. С другой стороны, случай мистичен как гадание и выводит на религиозное общение. При приключенческом образе жизни (то есть особой форме досуга) формируется потребность встречи со случаем, чего, кстати, избегают при трудовом образе жизни. Посредством отношения к случаю игра поддерживает сословное разделение общества. При этом, с одной стороны, игра и играющие противостоят труду и трудящимся, а с другой стороны, игра освобождает играющих от жесткой социальной иерархии игроков. Ощущение свободы в игре, которое так ценил Ф. Шиллер и отмечают все, кто берется писать об игре, имеет своей подосновой деспотическую организацию общества. В игре возникает не свобода вообще, а свобода от подспудной деспотии труда и иерархически организованной власти. В игре, ограниченной выбором «вариантов», нет «свободы для», есть только «свобода от», поэтому не стоит преувеличивать значимость свободы именно в игре. Игроки и по своей страсти, и по социальному положению есть люди не свободные. Свободные люди не нуждаются в игре, но нуждаются в приключениях, лишь иногда заменяя их игрой как суррогатом («симулякром») приключения. Типичными формами приключения свободных людей являются либо путешествия, либо рискованные формы деятельности, либо творчество. С формально-логической точки зрения приключение определяется через досуг, а игра через приключение. Образно говоря, игра есть женский (домашний) вариант приключения, а приключение, в свою очередь, есть мужской вариант игры: с дорогой, непредвиденными случайностями и готовностью к добровольной встрече со смертельной опасностью.

В содержательном плане игра связывает между собой две крайности — дурачество и творчество. Дурачество в культуре достаточно оформлено, например, в условиях «праздника дураков», в элементах карнавала, в ярмарочных балаганах, в пирушках, в юродстве, в содержании шутов. В триаде дурачество-игра-творчество возможны взаимопереходы, но это не означает, что они совершаются в пределах игры. Все члены этой триады суверенны и независимы друг от друга. В дурачестве можно найти игру, и в творчестве можно найти дурачество, но тем не менее они не должны смешиваться друг с другом — они по понятию разные. Типичным историческим примером взаимопереходов в пределах указанной триады может служить история дионисизма в Древней Греции. Дионисизм возникает как дурачество на основе заимствования от чужеземных культур, затем переходит в игровые формы поведения посредством синкретизма с олимпийской мифологией и, наконец, достигает стадии творчества по мере развития театрального искусства. Римляне, заимствовав дионисизм у греков, обратили его в дурачество в форме различных частных и городских вакханалий, выдаваемых за праздники. Особенность трактата Й. Хейзинги, которая достойна резкой критики, состоит в том, что автор трактата «Человек играющий» методично смешивал совершенно различные понятия в целях утверждения своего тезиса об универсальности игры, чем в открытую мифологизировал реальность. Хейзинга создал миф об универсальности игры, и этот миф не шел и не идет на пользу человечеству.

В концепции голландца игра противостоит серьезному, причем серьезное трактуется как отсутствие игры. «Если теперь, отвлекаясь от языковедческого подхода, — пишет Хейзинга, — внимательнее всмотреться в дизъюнкцию «игра-серьезное», то можно заметить, что ее элементы неравноценны. „Игра“ в этой паре есть положительный термин, а „серьезное“ — негативный... „Серьезное“ есть „не-игра“, и ничего более» [Хейзинга 1992, 59—60]. В своем трактате Хейзинга многократно повторяет мысль о том, что понятия игры и серьезного столь глобальны и заоблачны, что их невозможно определить, невозможно определить границы их взаимоотношений. Если не идти на поводу мистификации игры у Хейзинги, то надо признать, что серьезное противостоит отнюдь не игре, а только дурачеству (в различных его формах). Что же касается

противоположности игре, а не дурачеству, то исходить следует из того, что игра появляется в культуре через досуг, а досуг противопоставляется труду как трате собственной телесности в обмен на сохранение жизни. Соответственно, игра в противоположность труду предстает как деятельность, в которой телесность в ее физиологии и энергетике или не умаляется, или восстанавливается, или возрастает (психологи этому факту придают особое значение). Но компенсаторное значение игры отнюдь не специфическая особенность именно игры, это общая черта любой здоровой досуговой деятельности, включая добровольную учебу, творчество, спорт, праздники. Общим в этих видах деятельности является не игра, к чему бесконечно склоняет Й. Хейзинга, а досуг. Хейзинга в собственных интересах мифологизации игры переворачивает отношения игры и досуга таким образом, что досуг во всех его вариантах оказывается априори видом игры, поскольку в противном случае игра теряет универсальное, природно-космическое, значение. По той же причине Хейзинга считает оппозицию «игра — труд» частным, «специальным аспектом»: «Игре, с нашей точки зрения, противостоит „серьезное“, а также, в более специальном аспекте, труд...» [Хейзинга 1992, 58]. В концепции Хейзинги нет исторического понимания досуга и приключения — они априори включаются в понятие игры, поскольку «игра старше культуры». В таком случае «труд» исключается из человеческой феноменологии игры, и образ игры переводится в царство зверей и пернатых. При историческом подходе, без априорных тезисов, игра не определяется вне оппозиции труда и досуга, причем досуга, закрепленного сословной организацией общества. В оппозиции труда и досуга особое место занимает ситуация «безделья», которая является не столько досугом, сколько тем же трудом в состоянии отсутствия работы. В «безделье» человек не покидает стихию труда, но только обращает труд в ноль, оставаясь собственным сознанием под гнетом «нулевого труда». Аристократическое общество по своей природе деятельно, так что на упрек в «безделье» Екатерина II ответила: «Жить в обществе — не значит ничего не делать».

По отношению к телесности не все формы досуговой деятельности ведут себя одинаково, есть специфика и у игры. Физкультурная пробежка на дистанцию марафона или зубрежка в свободное время иностранного языка довольно далеко отстоят от игры. Игра требует встречи со случаем, игра сужает объем понятия досуга до объема приключения. В арабских языках случай обозначался тем словом, от которого произошло слово «азарт». Азарт как аффективная реакция психики продуцируется предуготовленными случайностями игры, будут ли это футбольный гол или шахматный пат. Азарт возможен и в других видах досуга и приключения, но в игре он доведен до самозабвения, при котором время теряет длительность, а социальность утрачивает иерархическую организацию общества. Тем самым жизнь вне пут времени и социальной переходит из бытия-для-другого в бытие-для-себя. В аффекте игры жизнь и игра действительно мгновениями совпадают. Потребность в аффекте, реализуемая в досуговой деятельности, заложена в цивилизации и обусловлена прежде всего двумя обстоятельствами.

Во-первых, в аффекте исчезает отчуждение между телесностью и духовностью человека. В повседневной жизни человек чаще всего говорит одно, думает другое, чувствует третье, делает четвертое. Расщепленное сознание в условиях цивилизации на речь, мышление, чувственность и поступок называется «воспитанностью» и добывается средствами родительского и школьного принуждения. Обратной стороной подобного рода воспитанности оказываются неискренность, лживость и, по выражению Д. Н. Овсяннико-Куликовского, чувство «деревянности» собственного тела. Соответственно, в цивилизации должны формироваться средства компенсации расщепленного сознания и одеревеневшего тела. И действительно, в игровом азарте речь, мысль, чувство и поступок совпадают, порождая ощущение единства духа и тела, чувство целостности

человека в состоянии бодрости и жизненного порыва. Подобное состояние греки маркировали словом «энтузиазм» (от «эн-то-теос») как бытие-в-духе, как выход из камеры собственного тела наружу (аналогичным образом Аристотель сформировал слово «энтелехия»). И. Кант, следуя Аристотелю в данном случае, считал, что энтузиазм есть «идея доброго в соединении с аффектом» [Кант 1979, 111]. Игра в этом смысле как нельзя лучше подпадает под идею доброго в сочетании с аффектом, то есть является видом, подвидом, частным случаем энтузиазма.

Во-вторых, необходимость игрового азарта обусловлена тем, что в условиях цивилизации существует настоящая потребность выходить из так называемого нормального сознания в «измененные состояния сознания», с которых, собственно, начиналась история человеческого сознания. Нормальное состояние сознания, нормальность которого весьма относительна, появилось позже и обусловлено необходимостью совершать механические телодвижения в искусственных условиях «труда» (например, при шитье, ткачестве, сверлении). Нормальное состояние сознания условно не нуждается в психотропных средствах, поскольку оно непрерывно репетируется механическими телодвижениями (одеться-раздеться, открыть-закрыть дверь и пр.). Однако досуговая деятельность требует выхода за пределы логико-механического состояния сознания; это наблюдается уже в танце. Винопитие в греческом дионисизме появилось не случайно, поскольку греки без винопития были не в состоянии перейти к досуговой деятельности даже в условиях свободного времени. Свободное время само по себе, как отмечал Аристотель, не гарантирует досуга (ограничиваясь бездельем) и нуждается в особых усилиях, например, в образовании (грамотность, гимнастика, танцы, музыка, литература).

В основе «измененных состояний сознания», исторически подготовленными транссовыми ритуалами первобытной культуры, лежит та или иная «техника экстаза» (М. Элиаде), то есть буквально «выход-из-себя». В России эта проблема была подробно изучена еще в конце XIX века Д. Н. Овсяннико-Куликовским (1853–1920). В своей публикации «Опыт изучения вакхических культов индоевропейской древности в связи с ролью экстаза на ранних ступенях развития общественности»<sup>1</sup> он интересовался экстатическим воздействием речи на психику. В итоге автор пришел к выводу, что у всякого народа есть собственная норма экстатических состояний, которые он подразделил на нормальные и острые. Как только социальная норма экстатичности не выполняется, так она начинает добираться девиантными формами поведения. К обычным экстатическим состояниям автор относил язык жестов, речевые жанры, а к острым такие, как культ, праздники, искусство и т. д. Как следует из теории экстаза Овсяннико-Куликовского, игра в обществе не является обязательным элементом культуры в том случае, если социальная норма экстатических состояний исполняется другими средствами (религия, спорт, гражданская активность, творчество). В противном случае присутствие в культуре игровых форм деятельности является обязательным, а отсутствие игры чревато алкоголизмом, наркоманией, сексуальными девиациями, рукоприкладством. «Оскудение стихии экстаза нормального, вытекающего из самой сути психического воздействия, — писал русский автор теории экстаза, — вызывает страдание, неудовольствие, неудовлетворенность, скуку и заставляет прибегать к суррогатам, например, к вину» [Овсяннико-Куликовский 1883, 229].

<sup>1</sup> Тракта́т Д. Н. Овсяннико-Куликовского «Опыт изучения вакхических культов...» имел настолько малый тираж, что остался полностью неизвестным общественности. Например, филолог Вяч. Иванов, защищая в 1923 году диссертацию о дионисизме, не знал об этой работе. Мной эта работа была обнаружена в специальном хранилище Российской публичной библиотеки в Москве при подготовке докторской диссертации на тему «Экста́з как феномен культуры: философский анализ „трансцендентального субъекта“» (Тюмень, 1996), в которой взглядам Д. Н. Овсяннико-Куликовского посвящена специальная глава.

Социальная роль игры и ее место в культуре полностью определяются в отношении игры к экстазу, к нормам экстатичности в разных культурах. В работах Й. Хейзинги нет и намек на эту тему. В трактате «Человек играющий» автор связал игру и со спортом, и с политикой, и с животными — единственный момент, пропущенный голландским культурологом, это связь игры и экстаза. Между тем без отношения игры к формам экстатичности понимание игры в искусстве останется более чем проблематичным. В свою очередь, и игра по-разному обнаруживает себя в различных видах деятельности. Однако при всех различиях у игры есть общая функция — подготовка экстатичности, феноменология которой наиболее ярко проявляется в самозабвении и вдохновенности. Игровое состояние сознания является промежуточным звеном между нормальным и измененным состоянием сознания, востребованным, например, как для музыки или театра, так и для боя или изобретения. В силу промежуточного состояния между состояниями сознания — нормальным и измененным — игра выступает модальностью деятельности, но не самой деятельностью. Боги в греческой олимпийской религии всегда пребывали в игровом состоянии сознания. Именно по этой причине никаких особых игр богам не требовалось: они все превращали в игру, как в золото царя Мидаса.

При анализе видов искусства уже в силу лингвистических причин возникает вопрос об их «игровой природе». Конечно, пианист не играет на инструменте, а исполняет произведение, равно как артист не играет роль, а исполняет ее. Язык, во всяком случае, прав в том, что пианист переводит себя и публику в игровое состояние сознания. То же делает артист или танцовщица. Танец может быть игрой, может не быть игрой. Сам по себе танец не есть игра, поскольку игра не является какой-либо деятельностью (а является видом модальности). Искать игру в танце аналогично поискам сознания человека в его мозге. В танце нет игры как некоей натуральной «деятельности», но в танце есть максимальные возможности переводить себя и публику в игровое состояние сознания, без которого, собственно, увидеть в танце танец просто невозможно. Герменевтика танца состоит в том, что танец уже своими костюмами и исходными позами формирует игровое состояние сознания, после чего игровому сознанию подчиняются все телодвижения. Значительная доля игривости танца обусловлена костюмом, причем многие танцы настолько связаны с костюмом, обувью, платками и шляпами, что без них танец оказывается невозможным. Искусство танца держится не только на технике танца, но и на степени формирования игрового состояния сознания. Не случайно на балетных спектаклях всегда находятся скучающие зрители, для которых балетные па артистов не воспринимаются игрой, тем более игрой рук или ног. Без игрового настроения невозможно увидеть, как балерина «то стан сошьет, то разовьет, и быстрой ножкой ножку бьет» (А. Пушкин), а, к примеру, не дурачится.

Вопрос о связи танца с игрой с философской точки зрения является самым провокационным в теории игры по причине навязчивой самоочевидности этой связи. Танец есть искусство, но не все в искусстве сводится к игре. Для того чтобы выразить связь танца и игры, надо предварительно ответить на три вопроса: Что есть искусство? Что есть игра? Что есть танец? Й. Хейзинга не отвечает на эти вопросы, он их даже не ставит. В трактате Хейзинга игра вводится в рассмотрение посредством резвящихся щенков [Хейзинга 1992, 9–10], образ которых закрепляется брачными танцами птиц [Хейзинга 1992, 62], а впоследствии танец определяется через игру, то есть те же брачные танцы петухов и павлинов (токующих тетеревов, если говорить по тексту). И все, образами резвящихся щенков и танцующих птиц понимание игры и танца заявленными «средствами культурологического мышления» в концепции Хейзинги исчерпывается, и только указательный палец автора продолжает блуждать по миру в поисках аналогий. Насколько мышление игры у Хейзинга привязано к красочным картинам из жизни птиц и зверьков, может свидетельствовать отношение к шахматам: «...шахматы за-

хватывают окружающих, хотя это занятие остается бесплодным в отношении культуры и, кроме того, не содержит в себе видимых признаков красоты» [Хейзинга 1992, 63]. Автор этого высказывания, очевидно, не видит в шахматах игру позиций, аналогичную игре поз в хореографии. В шахматах нет дурачества, без которого в хейзинговской теории игры концы не сходятся с концами. По той же причине Й. Хейзинга никогда не обращается со своим видением игры к математикам, у которых сложилось свое видение игры еще двести или более лет тому назад. Математики аппроксимируют игровое состояние сознания, интуитивно им присущее, на систему отношений, комбинаций, вариаций, вероятностей и ожиданий. Очевидно, что материальная, деятельностная составляющая игры и танца вполне соответствует представлениям математиков об игре. Между тем существует герменевтический разрыв между игровым состоянием сознания и соответствующей ему деятельностью: на этом основаны «Черный квадрат» в живописи К. Малевича и «Четыре минуты тридцать три секунды для любых инструментов» в музыке Дж. Кейджа. В творчестве этих художников акцент сделан на игровое состояние сознания при обращении деятельной, предметной стороны произведения в ничто.

Культурный генезис танца представляет собой крайне непростой процесс. Танец, например, легко увязать с архаичными ритуалами, но это будет ошибкой. Ритуал не является искусством по той причине, что в нем нет ни публики, ни личности (актера, автора); назначение ритуала состоит в организации определенного состояния сознания, приуроченного, как правило, к определенным видам деятельности (промысла, войны, брака, лечения). По телодвижениям самим по себе невозможно определить, представляют ли они собой ритуал, дурачество или искусство. Если речь идет об искусстве, то обязательно должен присутствовать момент управления публикой в интересах танцующих (или постановщика танцев). В гаремах искус танца состоял в том, чтобы управлять вниманием властелина на пользу себе: выделиться, очаровать, привязать к себе, склонить на свою сторону, в конечном счете повелевать повелителем. О дурачестве или свободе в условиях гарема не могло идти и речи — танец возник как точный творческий расчет. Изначально в танце, в отличие от ритуалов, полностью отсутствовал момент неистовства. Игра танца имела место, но состояла лишь в том, что танец презентовался в форме, скрывавшей сам танец: например, под видом игры в мяч или подбрасывания вверх шелкового платка. Занятие имело спортивный характер, но позы в изгибах женских тел меняли состояние сознания вооруженных мужчин, взгляд которых знал цену позы на примере поединков. Искусство танца возникло в условиях куртуазной культуры, как бытие-под-взглядом и как «мягкая сила». Именно эти условия сформировали то явление, которое позднее будет известно в образе «искусства». В архетипе искусства изначально есть обман, есть приключение, есть власть, но практически нет игры. Игра появится лишь после того, как возникнет рефлексия в понимании искусства, когда танец из творческого угадывания того, какими средствами повлиять на властелина, превратится в сознательный процесс воздействия с гарантированными последствиями. Игра выводит искусство из рискованной зоны творчества в границы гарантированной манипуляции сознанием. Соответственно, танец, возникнув как искусство в рискованной зоне творчества (под взглядом властелина), опускается до игры по стандартным правилам, так что искусство хореографа состоит уже в том, чтобы покинуть сферу игры переходом в приключение с его рисками и творческим поиском «мягкой силы». В искусстве танца игровые моменты остаются, исполняя служебную роль в формировании игрового состояния сознания (то есть подготовительного, переводящего нормальное сознание в аффективно-окрашенное в соответствии с некоей «идеей доброго»). Творческая составляющая танца представлена не игрой, не виртуозностью телодвижений (эта составляющая неизменно тяготеет к спорту или

цирковой акробатике), а выразительностью поз (пауз телодвижений на пике их выразительности) и властью над публикой и «общественным сознанием».

Й. Хейзинга утверждает, что в трактате «Человек играющий» танцу вообще не стоит отводить никакого места, поскольку «взаимосвязь танца и игры не составляет проблемы» [Хейзинга 1992, 187]. «...Танец есть сама Игра, более того, представляет собой одну из самых совершенных форм игры» [Хейзинга 1992, 186]. Тавтология по поводу того, что танец есть игра, а игра есть танец, не позволяет Й. Хейзинге анализировать не только танец, но и музыку. Голландскому культурологу не удастся даже начать свой разговор о музыке, ограничившись популярным пересказом Платона. Для придания величия бессодержательному разговору о музыке Й. Хейзинга просто пишет слова «игра» и «танец» с «большой буквы».

Микроскопические разделы трактата «Человек играющий», посвященные танцу и музыке, явно дают понять, что серьезная критика концепции Й. Хейзинги просто неуместна. Трактат Й. Хейзинги не имеет отношения ни к философии, ни к культурологии, ни к науке вообще. Это блестящий образец классической риторики, посвященной хвалебной речи Игре. Так писал Горгий в «Похвале Елене», Цицерон «В защиту Марка Целия Руфа», Лукиан в «Похвале родине», Эразм Роттердамский в «Похвале Глупости». В классической риторике речи «за» и «против» не пишутся в жанре диалога, раздумий, сомнений. Патетика речи искусственно подогревается абсолютной уверенностью в своей правоте, без тени сомнения — такова техника организации речи в риторических произведениях. Если бы Й. Хейзинга в качестве названия своему трактату взял фразу «Похвальное слово Игре», то степень мистификации с его стороны снизилась бы до уместных — литературных — пределов. Однако Й. Хейзинга претендовал, причем без достаточных оснований, на большее, и это стало реальностью на многие десятилетия благодаря странной любви образованной публики к авторитетным мистификациям в форме «воли к власти», «экзистенции», «методологии науки», «общественно-экономических формаций», призванным проложить новый путь человечества к светлому будущему. Поэтому не исключено, что и Й. Хейзинга мистифицировал игру из благородных побуждений: как путь человечества к новому образу жизни. Однако в реальности «массовой культуры» «воля к игре» и интенция к «игровой общественной формации» обернулись игровым сбросом «десяти заповедей», снятием серьезных табу с сексуальности, мошенничеством в демократии и декадансом в искусстве. Театр все-таки стал господином над искусством, а театр абсурда стал господином над современной европейской цивилизацией, — и произошло это не без мистификации игры со стороны Й. Хейзинги.

## Литература

Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: СПбГУ, 2003.

Гегель Г. Работы разных лет. Т. 1. М.: Мысль, 1972.

Кант И. Сочинения. Т. 3. М.: Мысль, 1979.

Костецкий В. В. Метафизика игры: от представления к понятию // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. СПб., 2002, № 2. С. 22—35.

Кривко-Апинян Т. А. Мир игры. СПб.: СПбГУ, 1992.

Овсяннико-Куликовский Д. Н. Опыт изучения вакхических культов индоевропейской древности в связи с ролью экстаза на ранних ступенях развития общественности. Ч. 1. Одесса, 1883.

Хейзинга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-академия, 1992.