
КОЛОНКА ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

П.С. Гуревич

ИГРА КАК ОДНА ИЗ ГРАНЕЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО БЫТИЯ

Аннотация. В статье делается попытка определить понятие граней человеческого бытия. Проводится различие между этим понятием «границ бытия» и экзистенциалами. Анализируются концепции Э. Финка и Й. Хейзинги. По мнению автора, игра в силу присущей ей страстности и азарта с особой силой выражает человеческую природу. Это дает возможность выделить в статье исторические формы игровой деятельности: агональность, коллективное участие в судьбе отдельного человека или семьи, проявление альтруизма, причудливые формы игровой деятельности в средневековье (турниры, ярмарки, карнавалы). Подчеркивается мысль о том, что игра старше культуры и является важным фактором культурогенеза. Выделяются особенности игры как специфической сферы человеческой активности.

В исследовании применены методы философско-антропологического анализа. Феноменология игры связывается с человеческой природой, с присущей людям азартностью и отношением к неожиданной судьбе. Используются и приемы исторического описания игровой деятельности.

Новизна статьи в том, что игра впервые в отечественной литературе рассматривается как одна из граней человеческого бытия. Обозначается водораздел в понимании экзистенциалов и их близости к феноменам человеческого бытия. Игровая активность анализируется как одна из форм социального утопизма.

Ключевые слова: психология, философская антропология, грани человеческого бытия, экзистенциалы, игра, культурогенез, человеческие страсти, азарт, спонтанность, жертвенность, трудовые игры.

Возможно ли выделить основные грани человеческого бытия? Вряд ли такая задача предполагает методы объективного, научного исследования. Однако более или менее условно можно определить отличие граней человеческого существования, допустим, от экзистенциалов. В последнем случае подразумеваются трепетные, эмоциональные переживания. Грани же характеризуют пределы человеческого существования. Без этих граней наличие человека как особого рода сущего немислимо.

Мы можем определить свободу или смысл жизни как экзистенциалы. Как показывает человеческая история, люди могут жить без свободы и даже стараться убежать от неё (Э. Фромм). Миллионы людей на Земле не задаются вопросом о смысле жизни. Огромные массивы населения стремятся прожить жизнь без страданий. В этих случаях мы говорим об экзистенциальных состояниях человека. Однако вряд ли человек мог быть выжить как живое существо без наличия труда. Грани человеческого бытия универсаль-

ны. Они пронизывают наиболее значимые формы жизнедеятельности человека. Игра в жизни людей — не частный случай, а выражение глубокой человеческой потребности. Нет, и не было на Земле культуры, где отсутствовала бы любовь, а воспроизведение жизни осуществлялось бы лишь на физиологическом уровне. Конечно, эти положения условны. У нас нет критерия, который позволил бы выстроить грани человеческого бытия в какой-то последовательности или иерархии. Разве есть основания утверждать, труд появился раньше, чем любовь, или что смерть «важнее», чем жизнь, хотя попытки такого подхода были в истории философии (А. Шопенгауэр, Ф. Ницше). В той же мере такая грань человеческого существования как любовь в конкретную эпоху и в определенной ситуации может с большей глубиной рассматриваться как экзистенциал.

Многие европейские философы и культурологи усматривают источник культуры в способности человека к игровой деятельности. Игра в этом смысле оказывается предпосылкой проис-

хождения культуры. Различные версии такой концепции находим в творчестве Г. Гадамера, Э. Финка, Й. Хёйзинги. В частности, Г. Гадамер анализировал историю и культуру как своеобразную игру в стихии языка, внутри которой человек оказывается в радикально иной роли, нежели та, которую он способен нафантазировать.

Голландский историк культуры Й. Хёйзинга (1872-1945) в книге «Homo Ludens» (1983 г.) отмечал, что многие животные любят играть. По его мнению, если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой. Вот почему автор считает, что человеческая культура возникает и разворачивается в игре. Сама культура носит игровой характер. Игра рассматривается в книге не как биологическая функция, а как выявление культуры и анализируется на языке культурологического мышления.

Хёйзинга считает, что игра старше культуры. Понятие культуры, как правило, сопряжено с человеческим сообществом. Человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака к общему понятию игры. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных. «Игра как таковая перешагивает рамки биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности. Игра — содержательная функция со многими гранями смысла»¹.

Каждый, по мнению Хёйзинги, кто обращается к анализу феномена игры, находит ее в культуре как заданную величину, существовавшую прежде самой культуры, сопровождающую и пронизывающую ее с самого начала до той фазы культуры, в которой живет сам. Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества переплетаются с игрой. Человечество все снова и снова творит рядом с миром природы второй, измышленный мир. В мифе и культе рождаются движущие силы культурной жизни.

Хёйзинга делает допущение, что в игре мы имеем дело с функцией живого существа, которая в равной степени может быть детерминирована только биологически, только логически или только этически. Игра — это прежде всего свободная деятельность. Она не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Все исследователи подчеркивают незаинтересованный характер игры. Она необходима индивиду как биологическая функция. А

социуму нужна в силу заключенного в ней смысла, своей выразительной ценности.

Голландский историк культуры был убежден в том, что игра скорее, нежели труд, была формирующим элементом человеческой культуры. Раньше, чем изменять окружающую среду, человек сделал это в собственном воображении, в сфере игры. «Хёйзинга оперирует широким понятием культуры. Она не сводится к духовной культуре, не исчерпывается ею, тем более не подразумевает преобладающей ориентации на культуру художественную. Хотя в силу глубокого идеализма в вопросах истории Хёйзинга генезис культуры трактует односторонне, видя основу происхождения культурных форм во все времена в духовных чаяниях и иллюзиях человечества, в его идеалах и мечтах, тем не менее функционирующая культура рассматривается Хёйзингой всегда, во все эпохи, как целое, система, в которой взаимодействует все: экономика, политика, быт, нравы, искусство»².

Понятное дело, уязвимость концепции Хёйзинги не в идеализме как таковом. Правильно подчеркивая символический характер игровой деятельности, Хёйзинга обходит главный вопрос *культуроге́неза*. Все животные обладают способностью к игре. Откуда же берется «тяга к игре»? Л. Фробениус отвергает истолкование этой тяги как врождённого инстинкта. Человек не только увлекается игрой, но создает также культуру. Другие живые существа таким даром почему-то не наделены.

Пытаясь решить эту проблему, Хёйзинга отмечает, что архаическое общество играет так, как играет ребенок, как играют животные. Внутри игры мало-помалу проникает значение священного акта. Вместе с тем, говоря о сакральной деятельности народов, нельзя ни на минуту упускать из виду феномен игры. «Как и откуда поднимались мы от низших форм религии к высшим? С диких и фантастических обрядов первобытных народов Африки, Австралии, Америки наш взор переходит к ведийскому культу жертвоприношения, уже беременному мудростью упанишад, к глубоко мистическим гомологиям египетской религии, к орфическим и элевсинским мистериям»³.

Когда Хёйзинга говорит об игровом элементе культуры, он вовсе не подразумевает, что игры занимают важное место среди различных форм жиз-

¹ Хёйзинга Й. Homo Ludens. М., 1992. С. 10.

² Тавризян Г.М. О. Шпенглер, Й. Хёйзинга: две концепции кризиса культуры. М., 1989. С. 206.

³ Хёйзинга Й. Homo Ludens. М., 1992. С. 39.

недеятельности. Не имеется в виду и то, что культура происходит из игры в результате эволюции. Не следует принимать концепцию Хёйзинги в том смысле, что первоначальная игра преобразовалась в нечто, игрой уже не являющееся, и только теперь может быть названа культурой.

Культура возникает в форме игры. Вот исходная предпосылка названной концепции. Культура первоначально разыгрывается. Те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей (например, охота), в архаическом обществе предпочитают находить себе игровую форму. Человеческое общение поднимается до супербиологических форм, придающих ему высшую ценность посредством игр. В этих играх, по мнению Хёйзинги, общество выражает свое понимание жизни и мира.

«Стало быть, не следует понимать дело таким образом, что игра мало-помалу перерастает или вдруг преобразуется в культуру, но скорее так, что культуре в ее начальных фазах свойственно нечто игровое, что представляется в формах и атмосфере игры. В этом двуединстве культуры и игры игра является первичным, объективно воспринимаемым, конкретно определяемым фактом, в то время как культура есть всего лишь характеристика, которую наше историческое суждение привязывает к данному случаю»⁴.

В поступательном движении культуры гипотетическое исходное соотношение игры и не-игры не остается неизменным. По словам Хёйзинги, игровой момент в целом по мере развития культуры отступает на задний план. Он в основном растворяется, ассимилируется сакральной сферой, кристаллизуется в знании и в поэзии, в правосознании, в формах политической жизни. Тем не менее во все времена и всюду, в том числе и в формах высокоразвитой культуры, игровой инстинкт может вновь, как полагает голландский историк, проявиться в полную силу, вовлекая отдельную личность или массу людей в вихрь исполинской игры.

В эволюционном плане игра тождественна культуре. Она же способна объяснить все виды соперничества, соревнования, спора, поединка. Й. Хейзинге казалось, что средневековье было «золотым веком» игры. Люди играли во все: в шарлатанство и рыцарство, набожность и учёность, в разумность и глупость, в деловитость и карнавальность.

Игра сопряжена с человеческой страстью. Играющий человек пребывает в азарте, на пределе эмоциональных ожиданий. В упоении этой страстью раскрывается специфически человеческое. Игра в своих лучших образцах предполагает наличие благородства и самоотверженности. В ней человек оказывается на развилке двух противоположных желаний — «сбить» противника и поддержать его. Вероятно, игра лежала в основе давних агональных отношений, которые выражали соревновательность, но отличались от конкуренции тем, что «сильнейший» оказывал помощь слабому, недостойному рекорда.

Что же такое игра в системе философско-антропологических знаний? Прежде всего, она выражает человеческую спонтанность, неодолимую потребность человека избежать диктата чужой воли. В игре есть правила, она не может состояться при отсутствии определённых предварительных договоренностей. Но во всех случаях играющий человек обладает самостоятельностью, самостоятельностью. В этом смысле он субъект, а не объект.

Игра даёт ключ к пониманию феномена коллективного труда. Если работу выполняют двое, то нет оснований единолично прекратить совместную деятельность. Играть в одиночку неинтересно и невыгодно. Хотя игра предполагает наличие материального интереса, есть такие виды игровой деятельности, которые не сопряжены с прямой выгодой. Да и в игре на выгоду всегда есть элемент нейтрального интереса.

Современная эпоха с подозрением относится к игре. В век всеобщей прагматики игра загнана в глубокое подполье. За это люди расплачиваются зловещими играми наших дней — мятежами и бунтами. Бунт — это празднество своеволия, азарт победы и жертвенности. Однако если взглянуть на нашу эпоху из будущего, то не исключено, что оно покажется временем неистощимой игры и страстности. Может быть, более впечатляющим, чем средневековые ярмарки и турниры.

Эксперты анализируют доиндустриальные формы игры, в том числе традиционные трудовые мероприятия. Имеются в виду такие события, когда вся деревня отправляется помочь бедствующей семье. Традиционные трудовые игры — это стремление сделать что-то для всех. Может быть, построить дорогу, очистить лес или запрудить реку. Общественно-полезный характер этих действий, разумеется, был связан с особенностями культуры. Такой вид игр возможен в закрытых

⁴ Там же. С. 39.

малых группах с личным общением, взаимообозримостью поступков, непосредственностью санкций. Иначе говоря, с высоким уровнем предсказуемости, взаимообозримости и вовлечения. Эти три категории могут служить своеобразным тестом на социальность.

Игровые стимулы древнего человека носили преимущественно социальный характер. Это тоже была «игра на выигрыш». Однако победитель получал не материальное вознаграждение, а дивиденды в виде общественного уважения и поклонения. По мере продвижения истории эти

внематериальные стимулы стали утрачивать свою значимость.

Феномен игры рассматривается как мощный фактор, который может противостоять прагматике капитализма и быть моделью для социального эксперимента. Так Б. Скиннер в свое время обратил внимание на американскую коммуну «Братя-дубы», которую он анализировал как групповую игру против общества. Эта коммуна была создана в 1967 г. в Вирджинии и просуществовала пять лет. Сегодня игровая природа человека нередко рассматривается как вариант социального утопизма.

Список литературы:

1. Бубер М. Два образа веры. М., 1995.
2. Гайденок П.П. Человек и история в свете «философии коммуникации» К. Ясперса // Человек и его бытие как проблема современной философии. М., 1978.
3. Демидов А.Б. Феномены человеческого бытия: учебное пособие. Минск, 1999.
4. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства. М., 1991.
5. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм — это гуманизм // Сумерки богов. М., 1989.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.

References (transliteration):

1. Buber M. Dva obraza very. M., 1995.
2. Gaidenko P.P. Chelovek i istoriya v svete «filosofii kommunikatsii» K. Yaspersa // Chelovek i ego bytie kak problema sovremennoi filosofii. M., 1978.
3. Demidov A.B. Fenomeny chelovecheskogo bytiya: uchebnoe posobie. Minsk, 1999.
4. Ortega-i-Gasset Kh. Degumanizatsiya iskusstva. M., 1991.
5. Sartr Zh.-P. Ekzistentsializm — eto gumanizm // Sumerki bogov. M., 1989.
6. Kheizinga I. Homo Ludens. M., 1992.