

Три лика игры

Игра сопротивляется попыткам философского категориально-понятийного схватывания в различных формах: видо-родового определения, различения, диалектической спекуляции. Причина заключается в многоликости, изменчивости и всеохватности феномена. Очень не просто понять то, где начинается и заканчивается игра, или что общего у различных типов игр, или где проходят границы между игровым и неигровым и др. **При этом конкретные определения феномена игры имплицитно или эксплицитно зависят от оценки значимости феномена.**

В советской философской и психолого-педагогической традиции игра понималась в качестве особой формы деятельности (видо-родовое определение), которая (форма) воспринималась как что-то недостаточно серьёзное по сравнению с трудом или учёбой. В этом смысле ей приписывались атрибуты непроизводительности и детскости¹. Однако если мы понимаем нечто в качестве своего рода «недо-» мы, скорее, показываем то, чем является для нас эталонный феномен, чем проясняем определяемую сущность. Такой подход предполагает форматирование того языкового порядка бытия, которым по крайней мере пользуемся мы – русские. Например, в повседневном дискурсе мы можем говорить об игре актёра, музыканта, профессионального футболиста, карточного шулера и пр., то в рамках такой парадигмы речь уже идёт о трудовой, спортивной или преступной деятельности, но уже не об игре.

В противовес такой «трудоцентричной» позиции можно вспомнить и обратный полюс – концепцию И. Хёйзинги. Согласно нидерландскому философу, человеческая культура во многом основывается на игровом начале (игровом духе), которое само же имеет докультурную природу². При этом до конца определить его в логических формах, а значит и достаточно чётко выразить в языке – невозможно. В его весьма длинном определении игры фиксируются следующие атрибутивные характеристики (выделение шрифтом – В.В.): свобода, **отличие от обыденности («ненастоящность»)**,

¹ Достаточно вспомнить, например, теорию А.С. Макаренко, в которой игра рассматривалась как воспитательное средство для формирования трудовой личности. См.: Макаренко А.С. О воспитании молодёжи: игра // Хронос. URL: http://www.hrono.ru/libris/lib_m/makarnk_igra.php (дата обращения: 01.05.2018). В рамках советской теории деятельности (Выготский Л.С., Леонтьев А.Н. и др.) игра понималась как ведущая деятельность характерная для детского возраста.

² Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 22–57.

захват, **недетерминированность прямыми материальными интересами, наличие специального пространства, организованного по правилам, наличие специальных сообществ, часто тяготеющих к покрытию своей игровой деятельностью завесой тайны и/или к подчёркиванию своей инаковости**³. Важно также выделенные нидерландским философом трёх возможных смыслов (функциях) игры: 1. борьба, 2. показ или же 3. борьба за лучший показ.

Важно, что не всегда можно увидеть в игре игру, даже имея на вооружении опыт языковой игры, в которой есть этот концепт. В частности, это происходит, когда мы говорим о действиях человека, которые не являются игрой в узком смысле, но несут в себе игровой характер. Первичным для понимания здесь окажется то, как мы определим его **отношение**. Для этого необходимым является понимание характера действий и интенций в качестве игровых или не игровых.

В данном смысле игра может быть промаркирована **в качестве одного из типов отношения человека к миру**. Игровое начало может проявляться в совершенно разных практиках, и, напротив, игровая практика может превращаться в нечто другое (например, в труд, ритуал и др.). При этом сама жизнь зачастую понимается именно в связи со своей игровой характеристикой («Что наша жизнь? – Игра»).

Здесь можно провести параллель с философско-антропологическим подходом Е. Финка⁴. С точки зрения немецкого философа, игра понимается в качестве одного из пяти основных феноменов человеческого бытия, которые включают в себя: игру, смерть, труд, власть, эрос⁵. Эти формы жизни определяются в качестве ко-экзистенциалов. Они, с одной стороны, связаны со структурой индивидуальной экзистенции, а с другой, имеют интерсубъективный характер. Важно, что связь игры с другими формами существования человека не похожа на простое соседство. Игра отчасти объемлет, а отчасти пронизывает их⁶. Например, мы можем говорить об игровом отношении к труду или о любовной игре, также как и об игре в любовь или об игре в карьеру. В чистом же виде игра понимается Е. Финком в аспекте **удвоения реальности**. Важно, что он понимает игру преимущественно в качестве игры воображения, приводя в качестве примеров в основном театральную игру актера или игры детей. В этом смысле игровое отношение понимается немецким философом как нечто единое.

На наш же взгляд, игровое отношение человека к миру нужно разделить на три модуса.

³ Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. С. 39.

⁴ В практике перевода работ этого немецкого философа существуют три варианта передачи его имени Eugen на русский язык: Евгений, Ойген, Эйген.

⁵ Обоснование несводимости этих феноменов друг другу и прояснение самого принципа отбора. См.: Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+РООИ «Реабилитация». С. 404–405.

⁶ Финк Е. Указ. соч. С. 380.

Во-первых, **игра выступает в качестве противопоставления серьёзности.** В этом смысле игровое может быть понятно как то, что делается «не всерьёз», а «понарошку». Вариации такой несерьёзности могут быть различны: от невинного желания развеяться и подурочиться до сознательно выстраиваемых схем и комбинаций обмана своих ближних. Важно, что граница серьёзности и игры, часто не осознаётся заранее, а скорее проясняется в ситуациях предельного выбора.

Во-вторых, **игру можно понять как создание особого игрового мира** («поля для игры»), который синхронно или диахронно сосуществует с неигровым миром. Здесь мы можем говорить не просто об уходе из серьёзной реальности в специальное пространство (физическое или ментальное) как в отдушину, а скорее об удвоении реальности. Очень точно эта ситуация проявляется как раз в актерской игре, которая во многом строится на принятии «предлагаемых обстоятельств», т.е. условий жизни театрального персонажа, теле- или киногероя. Такое удвоение является своеобразной серединой между имитацией и провалом в воображаемый мир. Помимо синхронной двойственности мира, которую может дать нам игра, можно говорить и о диахронной. В этом смысле показателен образ профессионального спортсмена⁷, который полностью погружён в спорт в период соревнований и подготовки, но может рассматривать свой игровой мир в качестве чего-то отдельного от мира повседневной жизни. При этом вопрос сравнительной значимости этих миров в каждом конкретном случае остаётся открытым. Решение этого вопроса возможно в широком диапазоне от чисто утилитарного подхода к игровому (средство для жизни вне игры) до явного преобладания значения игрового над неигровой жизнью.

В-третьих, **игра раскрывается как мания, одержимость и провал в игровой мир.** В этом смысле играющий как бы теряет себя и ныряет в определённый порядок бытия как в некую тотальность. Можно привести много примеров разных ситуаций заигрывания, «занесения» человека. Так, периодически заносит сына «турецко-поданного» – великого комбинатора Остапа Бендера. Игра в данном смысле это то, что может тотально или на время захватить и подчинить себе человеческое существо. Хорошая поэтическая иллюстрация этого захвата представлена в стихотворении Н. Гумилёва «Крест». Лирический герой, проигравший всё и оставшийся только с золотым крестом, вроде бы решает жить нищенством и заклинать людей «святыней креста». Однако вместо этого золотой крест становится очередной (последней?) ставкой:

⁷ В широком смысле любой спорт – это игра. Тяжелоатлеты и пауэрлифтеры – соревнуются (т.е. играют в игру) кто сильнее, бегуны – кто быстрее, поединки единоборцев подчинены правилам и помимо результата ориентированы на «показ» и др. Не говоря уже о том, что серьёзный спорт пронизан духом азарта со стороны всех заинтересованных сторон: участников, зрителей, комментаторов, букмекеров, спонсоров и др. Примечательно, например, то, что неплохой знаток бокса своего времени – Джек Лондон назвал свою повесть, посвящённую этому спорту, – “The Game” (Игра).

Мгновенье... и в зале веселой и шумной
Все стихли и встали испуганно с мест,
Когда я вошел, воспаленный, безумный,
И молча на карту поставил мой крест⁸.

«Законченному» азартному игроку («игроку до мозга костей») интересна именно сама игра, а не выигрыш или проигрыш. Можно сказать, что нас в той или иной степени притягивается сама постоянная ситуация обнуления, риска, азарта.

Используя эвристическую метафору глубины можно сказать, что различие трёх модусов игрового отношения состоит в глубине погружения в игру. При этом «фишка» заключается в том, что в любом случае мы можем говорить о некоей попытке разрыва с ситуацией повседневности – т.е. с ситуацией пребывания в усреднённом здесь-бытии.

Здесь – это то, что подручно, т.е. находится под рукой и, наоборот, то, что под рукой, то и находится здесь⁹. Экзистенциал подручности и определяет наше отношение к повседневности. При этом не важно под рукой ли находятся вещи с точки зрения владения и контроля или же ситуация не владения ими допекает нас своей назойливостью. Однако всегда ли человек находится «здесь» в пространственном смысле? Например, где мы находимся, когда предаёмся мечтам? «Здесь» мы или «Там»? В этом смысле интересен опыт некоторых художников, связанный с ситуациями переживания резкого смещения зрительного восприятия. В игровых практиках мы также смещаемся из ситуации «Здесь» в ситуацию «Там». Сложно, например, сказать, где в большей степени находится человек, сильно увлечённый компьютерной игрой, в доме или в игре. Игра воображения, также создаёт некое пространство там-бытия. Актёр оперирует и с предметами, и с другими людьми, видя их одновременно в двух планах бытия. То же происходит и в играх ребёнка. Зрители представления также оказываются в этом «миксте» игрового и неигрового мира.

«Неподручность» игрового проявляется в трёх игровых модусах разной степени от возрастания доли случая и случайности (чистая игра случайности – игра орёл/решка) до полного потери себя в игре, и в этом смысле мы скорее становимся подручным для игры.

Хронотопичность нашей жизни означает, что игровое смещение происходит не только в пространственно-вещественном, но и во временном смысле. Игра конституирует своё время – «время игры», которое может вступать в разные отношения со временем жизни: поглощая, раскрашивая, изменяя его. В предельных примерах на игровую «карту» может ставиться само время нашей жизни. Здесь достаточно вспомнить такую игру, как

⁸ Гумилев Н. Крест (июнь 1906) // Николай Гумилёв: электронное собрание сочинений. URL: <https://gumilev.ru/verses/410/> (дата обращения: 10.05.2018).

⁹ См. анализ экзистенциалов «подручность», «мирность», «бытие-в...» и аналитику пространственного смысла Da-sein (здесь-бытия) в «Бытии и времени». См.: Хайдеггер М. Бытие и время. СПб.: Наука, 2006. С. 66–113.

русская рулетка, которая может идти как в компании, так и в полном одиночестве (в таких случаях человек играет один на один со смертью).

Резюмируя, надо сказать, что **игровое отношение в любой степени глубины – это тип экстатического отношения к действительности.** Экстатичность, которую дарует нам игра, может иметь совершенно разные выражения: от подъёма к вершинам духа, мужества, телесной ловкости, интеллекта и пр., до провала ещё и в смысле обнажения темных сторон и слабостей нашей натуры.

Экстатика игры, таким образом, это обнажение предельных возможностей жизни, которые часто скрыты от нас (иногда до поры до времени) усреднённой повседневностью здесь-бытия. В свою очередь, будет ли в параметрах нашего существования место для игрового выхода из поля обыденности и повседневности зависит от того насколько мы готовы из неё выйти, в то время форма этого выхода зависит от того насколько мы готовы остановится.