

## Предисловие — введение

Когда мы, люди, оказались далеко не столь мыслящими, каковыми век более радостный счел нас в своем почитании Разума<sup>1\*</sup>, для наименования нашего вида рядом с *homo sapiens* поставили *homo faber*, человек-делатель. Однако термин этот был еще менее подходящим, чем первый, ибо понятие *faber* может быть отнесено также и к некоторым животным. Что можно сказать о делании, можно сказать и об игре: многие из животных играют. Все же мне кажется, *homo ludens*, человек играющий, указывает на столь же важную функцию, что и делание, и поэтому наряду с *homo faber* вполне заслуживает права на существование.

Есть одна старая мысль, свидетельствующая, что если продумать до конца все, что мы знаем о человеческом поведении, оно покажется нам всего лишь игрою. Тому, кто удовлетворится этим метафизическим утверждением, нет нужды читать эту книгу. По мне же, оно не дает никаких оснований уклониться от попыток различать игру как особый фактор во всем, что есть в этом мире. С давних пор я все более определенно шел к убеждению, что человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра. Следы этих воззрений можно встретить в моих работах начиная с 1903 г. При вступлении в должность ректора Лейденского университета в 1933 г. я посвятил этой теме инаугурационную речь под названием: *Over de grenzen van*

*spel en ernst in de cultuur*<sup>1</sup> [О границах игры и серьезности в культуре]. Когда я впоследствии дважды ее перерабатывал — вначале для научного сообщения в Цюрихе и Вене (1934 г.), а затем для выступления в Лондоне (1937 г.), я озаглавливал ее соответственно *Das Spielelement der Kultur* и *The Play Element of Culture* [Игровой элемент культуры]. В обоих случаях мои любезные хозяева исправляли: *in der Kultur, in Culture* [в культуре] — и всякий раз я вычеркивал предлог и восстанавливал форму родительного падежа. Ибо для меня вопрос был вовсе не в том, какое место занимает игра среди прочих явлений культуры, но в том, насколько самой культуре присущ игровой характер. Моей целью было — так же дело обстоит и с этим пространственным исследованием — сделать понятие игры, насколько я смогу его выразить, частью понятия культуры в целом.

Игра понимается здесь как явление культуры, а не — или во всяком случае не в первую очередь — как биологическая функция, и рассматривается в рамках научного мышления в приложении к изучению культуры. Читатель заметит, что от психологической интерпретации игры, сколь важной такая интерпретация ни являлась бы, я стараюсь воздерживаться; он также заметит, что я лишь в весьма ограниченной степени прибегаю к этнологическим понятиям и толкованиям, даже если мне и приходится обращаться к фактам народной жизни и народных обычаев. Термин *магический*, например, встречается лишь однажды, термин *мана*<sup>2</sup> и подобные ему не употребляются вовсе. Если свести мою аргументацию к нескольким положениям, то одно из них будет гласить, что этнология и родственные ей отрасли знания прибегают к понятию игры в весьма незначительной степени. Как бы то ни было, повсеместно употребляемой терминологии по отношению к игре мне недостаточно. Я давно уже испытывал необходимость в прилагательном от слова *spel* [*игра*], которое просто-напросто выражало бы «то, что относится

к игре или к процессу игры». *Speelsch* [игривый] здесь не подходит из-за специфического смыслового оттенка. Да позволено мне будет поэтому ввести слово *ludiek*. Хотя предлагаемая форма в латыни отсутствует, во французском термин *ludique* [игровой] встречается в работах по психологии.

Предавая гласности это мое исследование, я испытываю опасения, что, несмотря на труд, который был сюда вложен, многие увидят здесь лишь недостаточно документированную импровизацию. Но таков уж удел того, кто хочет обсуждать проблемы культуры, всякий раз будучи вынужден вторгаться в области, сведения о которых у него недостаточны. Заранее заполнить все пробелы в знании материала было для меня задачей невыполнимой, но я нашел удобный выход из положения в том, что всю ответственность за детали переложил на цитируемые мною источники. Теперь дело сводилось к следующему: написать — или не написать. О том, что было так дорого моему сердцу. И я все-таки написал.

*Лейден, 15 июля 1938 г.*

## ГЛАВА ПЕРВАЯ

### Характер и значение игры как явления культуры

Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют — точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне заметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: все это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячьи игры и шалости — лишь один из самых простых видов того, как играют животные. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.

Здесь нам сразу же приходится сделать одно очень важное замечание. Уже в своих наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто боль-

шее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. И как таковая, игра переходит границы чисто биологической или по крайней мере чисто физической деятельности. Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом — было бы слишком; назвать же его инстинктом — было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самую сущность игры.

Психология и физиология занимаются тем, чтобы наблюдать, описывать и объяснять игры животных, а также детей и взрослых. Они пытаются установить характер и значение игры и указать место игры в жизненном процессе. То, что игра занимает там весьма важное место, что она выполняет необходимую, во всяком случае полезную функцию, принимается повсеместно и без возражений как исходный пункт всех научных исследований и суждений. Многочисленные попытки определить биологическую функцию игры расходятся при этом весьма значительно. Одни полагают, что источник и основа игры могут быть сведены к высвобождению избыточной жизненной силы. По мнению других, живое существо, играя, следует врожденному инстинкту подражания. Или удовлетворяет потребность в разрядке. Или нуждается в упражнениях на пороге серьезной деятельности, которой потребует от него жизнь. Или же игра учит его уметь себя сдерживать. Другие опять-таки ищут это начало во врожденной потребности что-то мочь, чему-то служить причиной, в стремлении к главенству или к соперничеству. Некоторые видят в игре

невинное избавление от опасных влечений, необходимое восполнение односторонне направленной деятельности или удовлетворение некоей фикции желаний, невыполнимых в действительности, и тем самым поддержание ощущения собственной индивидуальности<sup>1</sup>.

Все эти объяснения совпадают в исходном предположении, что игра совершается ради чего-то иного, что она отвечает некоей биологической целесообразности. Они спрашивают: почему и для чего происходит игра? Приводимые здесь ответы ни в коей мере не исключают друг друга. Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если бы хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как некое высшее единство, охватывало их и вбирало в себя. В большинстве случаев все эти попытки объяснения отводят вопросу: что есть игра сама по себе и что она означает для самих играющих — лишь второстепенное место. Эти объяснения, оперируя мерилami экспериментальной науки, спешат проникнуть в самое тело игры, ничуть не проявляя ни малейшего внимания прежде всего к глубоким эстетическим особенностям игры. Собственно говоря, именно изначальные качества игры, как правило, ускользают от описаний. Вопреки любому из предлагаемых объяснений остается правомочным вопрос: «Хорошо, но в чем же, собственно, сама суть игры? Почему ребенок визжит от восторга? Почему игрок забывает себя от страсти? Почему спортивные состязания приводят в неистовство многотысячные толпы народа?» Накал игры не объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство. Логика рассудка, казалось бы, говорит нам, что Природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные

функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью и ее *potexой* [*grap*].

Этот последний элемент, *aardigheid* [*забавность*] игры, сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации. Само слово *aardigheid* здесь многозначно. Своим происхождением от *aard* [*природа, род, вид, характер*] оно как бы признает, что далее упрощать уже нечего. Для нашего современного чувства языка это свойство неупрощаемости нигде не выражено столь разительно, как в английском *fun* [*шутка, веселье, забава, развлечение*], сравнительно недавнем в его нынешнем смысле. Нидерландским *grap* и *aardigheid* вместе примерно соответствуют, хотя и в несколько ином соотношении, немецкие *Spaß* [*шутка, забава, потеха, удовольствие, развлечение*] и *Witz* [*юмор, шутка, остроумие*]. Во французском языке, как ни странно, эквивалент этому понятию отсутствует. А ведь именно этот элемент и определяет сущность игры. В игре мы имеем дело с тотчас же узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей *тотальностью*, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени. В этой ее целостности и должны мы попытаться понять игру и дать ей оценку.

Реальность, именуемая Игрой, осязаемая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее — мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возьмет перед глазами эту реальность: игру, участие

в игре — как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя.

Но вместе с игрою, хотя бы того или нет, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное. Уже в мире животных она вырывается за границы физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное. Лишь через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную детерминированность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым. Существование игры непрерывно утверждает, и именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе. Животные могут играть, следовательно, они суть уже нечто большее, нежели механизмы. Мы играем и знаем, что мы играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна.

Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают. Игра в культуре предстанет тогда как некая данность, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель. Он всюду обнаруживает присутствие игры как определенной особенности или качества поведения, отличного от *обыденного* поведения в жизни. Он может оставить без внимания, насколько удастся научному анализу выразить это качество в количественных соотношениях. Дело здесь для него именно в этом качестве, в том,



насколько оно присуще той жизненной форме, которую он именует игрою. Игра как некая форма деятельности, форма, наделенная смыслом, и как социальная функция — вот предмет его интереса. Он больше не ищет естественных побуждений, которые определяют игру вообще, но рассматривает игру в ее многообразных конкретных формах и подходит к ней как к социальной структуре. Он пытается понять игру так, как воспринимает ее сам играющий, в ее первичном значении. Если он придет к выводу, что игра основывается на обращении с определенными образами, на некоем образном претворении действительности, тогда он прежде всего попытается понять ценность и значение этих образов и этого претворения в образы. Он захочет понаблюдать за тем, как они проявляются в самой игре, и таким образом попытаться понять игру как фактор культурной жизни.

Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою. Возьмем язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править. Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, короче говоря, именуется, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворяющий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы. Или обратимся к мифу, который тоже есть образное претворение бытия, только более подробно разработанное, чем отдельное слово. С помощью мифа люди пытаются объяснить земное, помещая основание человеческих деяний в область божественного. В каждом из тех причудливых образов, в которые миф облакает все сущее, изобретательный дух

играет на грани шуточного и серьезного. Возьмем, наконец, культ. Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова.

В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий.

Цель настоящего исследования — показать, что возможность рассматривать культуру *sub specie ludi*<sup>1\*</sup> есть нечто гораздо большее, нежели стремление к чисто риторическому сравнению. Мысль эта отнюдь не нова. Вообще-то она уже была однажды в большой моде. Это произошло в начале XVII столетия. На свет появился великий мировой театр. В блистательной чреде имен от Шекспира, Кальдерона и до Расина драма господствовала в поэтическом искусстве века. Каждый из поэтов, в свою очередь, сравнивал мир с подмостками, где всякому приходится играть свою роль. В этом, казалось бы, заключается повсеместное признание игрового характера культурной жизни. Тем не менее, если как следует вникнуть в это расхожее сравнение жизни с театральной игрою, нетрудно заметить, что оно, восходя к платоновским представлениям<sup>2\*</sup>, как кажется, обращено почти исключительно к области нравственного. Все это было одной из вариаций на старую тему *vanitas*<sup>3\*</sup>, тяжким вздохом о бренности всего земного, не более. Действительное переплетение игры и культуры было здесь не осознано и не выражено. На сей раз мы хотели бы показать, что истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры.

В нашем сознании игра противостоит серьезности. Пока что это противопоставление остается столь же невы-

раженным, как и само понятие игры. Но если взглядеться чуть пристальней, то в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства. Мы можем сказать: игра — это несерьезность. Но помимо того, что такое суждение ничего не говорит о положительных свойствах игры, оно вообще весьма шатко. Стоит нам вместо «игра — это несерьезность» сказать «игра — это несерьезно», как наше противопоставление лишается смысла, ибо игра может быть чрезвычайно серьезной. Более того, мы тут же наталкиваемся на различные фундаментальные жизненные категории, которые также подпадают под определение несерьезного и все же никак не соотносятся с понятием игры. Смех определенно противопоставляют серьезности, но с игрой он никоим образом прямо не связан. Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьезностью, без малейшей склонности к смеху. Примечательно, что как раз чисто физиологическая способность смеяться присуща исключительно человеку, тогда как, если говорить о смысле игры, то эта функция является у него общей с животными. Аристотелево *animal ridens* [животное смеющееся] характеризует человека, в противоположность животному, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*.

Все, что касается смеха, касается и комического. Комическое равным образом подпадает под понятие несерьезного, оно стоит в несомненной связи со смехом, оно возбуждает смех, но его взаимосвязь с игрой носит второстепенный характер. Игра сама по себе не комична ни для игроков, ни для зрителей. И зверята, и дети за игрою временами комичны, но взрослые собаки, гонящиеся друг за другом, уже не кажутся или почти не кажутся таковыми. Если фарс и потешное представление мы называем комическими, то это не из-за игрового действия самого по себе, но из-за его содержания. Мимику клоуна, комичную и вызывающую смех, можно лишь в самом общем смысле этого слова назвать игрою.

Комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, отнюдь не глупа. Она вне противопоставления *мудрость — глупость*. Но и понятие *глупости* может послужить тому, чтобы выразить громадное различие между обоими жизненастроениями. В позднесредневековом словоупотреблении словесная пара *folie et sens* [безумие и разум] довольно хорошо отвечала нашему различению игры и серьезности.

Все термины этой неопределенно взаимосвязанной группы понятий, к которым относятся игра, смех, забава, шутка, комическое и глупость, отличает несводимость к чему-то иному, особенность, которую нам уже довелось признать за игрой. Их *ratio*<sup>4</sup> лежит в очень глубоком слое нашей духовной сущности.

Чем больше мы пытаемся отграничить игровые формы от других, по видимости родственных им форм в нашей жизни, тем более очевидной становится их далеко идущая самостоятельность. И мы можем пойти еще дальше в этом выделении игры из сферы основных категориальных противоположностей. Если игра лежит вне различения *мудрость — глупость*, то она в той же степени находится и вне противопоставления *правда — неправда*. А также и вне пары *добро и зло*. Игра сама по себе, хотя она и есть деятельность духа, не причастна морали, в ней нет ни добродетели, ни греха.

Если же игру не удастся прямо связать с добром или истиной, не лежит ли она тогда в области эстетического? Здесь суждение наше колеблется. Свойство быть прекрасной не присуще игре как таковой, однако она обнаруживает склонность сочетаться с теми или иными элементами прекрасного. Более примитивные формы игры изначально радостны и изящны. Красота движений человеческого тела находит в игре свое высочайшее выражение. В своих наиболее развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими

проявлениями эстетической способности, дарованными человеку. Связи между красотой и игрою прочны и многообразны.

Все сказанное означает, что в игре мы имеем дело с такой функцией живого существа, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически или этически. Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни. Поэтому для начала мы вынуждены будем ограничиться описанием основных признаков игры.

Здесь нам будет на руку то, что предмет нашего интереса, взаимосвязь игры и культуры, позволяет нам не подвергать рассмотрению все существующие формы игры. Мы можем ограничиться главным образом играми социальными по характеру. Если угодно, их можно назвать более высокими формами игры. Их удобнее описывать, чем более примитивные игры младенцев или зверенышей, ибо они более развиты и разносторонни, их отличительные признаки более заметны и многогранны, тогда как при определении сущности примитивной игры мы почти тотчас наталкиваемся на невыводимое качество *игрового*, что мы полагаем недостаточным для логического анализа. Поэтому мы будем говорить о таких вещах, как единоборство и состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Среди признаков, которые мы постараемся перечислить, некоторые имеют отношение к игре вообще, другие характеризуют преимущественно социальные игры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что — вынужденное воспроизведение игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы

чисто природного процесса. Она присоединяется к нему, она накладывается на него как некое украшение. Разумеется, свободу здесь следует понимать в том несколько вольном смысле, при котором не затрагиваются вопросы детерминизма. Можно предположить следующее рассуждение: мол, для детеныша животного или человеческого младенца этой свободы не существует; они должны играть, ибо к этому их побуждает инстинкт, а также из-за того, что в игре раскрываются их телесные и избирательные способности. Но, вводя термин *инстинкт*, мы прячемся за некое неизвестное, а заранее принимая предположительную полезность игры, опираемся на *petitio principii*<sup>57</sup>. Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода.

Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра — то, без чего он мог бы и обойтись. Игра, по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в *свободное время*. Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными.

Вот, следовательно, первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй ее признак.

Игра не есть *обыденная* или *настоящая* жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Уже ребенок прекрасно знает, что он «ну просто так делает», что все это «ну просто, чтоб было весело». Сколь глубоко такого рода созна-

ние коренится в детской душе, особенно выразительно иллюстрирует, на мой взгляд, следующий эпизод, о котором поведал мне как-то отец одного ребенка. Он застал своего четырех годовалого сына за игрой в поезд, восседающим во главе выстроенных им друг за другом нескольких стульев. Отец хотел было приласкать мальчика, но тот заявил: «Папа, не надо целовать паровоз, а то вагоны подумают, что все это не взаправду». В этом «ну просто» всякой игры заключено осознание ее неполноценности, ее развертывания *понарошку* — в противоположность *серьезности*, кажущейся первичной. Но мы уже обратили внимание, что это сознание *просто игры* вовсе не исключает того, что *просто игра* может происходить с величайшей серьезностью, с увлечением, переходящим в подлинное упоение, так что характеристика *просто* временами полностью исчезает. Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление *игра — серьезность* всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью, и серьезность — игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади. Мы вернемся к этим трудным вопросам, как только пристальнее взглянем в соотношение игры и священнодействия.

Пока что речь идет об определении формальных признаков, свойственных тому роду деятельности, который мы именуем игрою. Все исследователи подчеркивают не обусловленный посторонними интересами характер игры. Не будучи *обыденной жизнью*, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом и совершается ради удовлетворения, доставляемого самим этим свершением. Такой,

во всяком случае, представляется нам игра и сама по себе, и в первом к ней приближении: как интермеццо в ходе повседневной жизни, как отдохновение. Но уже этой своей чертой регулярно повторяющегося разнообразия она становится сопровождением, дополнением, частью жизни вообще. Она украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней *смысла*, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, — короче говоря, как культурная функция. Она удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения — и общественной жизни. Она располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания — спаривания — самозащиты. Этим суждением мы входим в кажущееся противоречие с тем фактом, что в жизни животных брачные игры занимают столь важное место. Но разве так уж абсурдно было бы такие вещи, как пение, танцы, брачное великолепие птиц, равно как и человеческие игры, поместить вне чисто биологической сферы? Как бы то ни было, человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-либо *означает* или *торжественно знаменует*, обретает свое место в сфере праздника или культа, в сфере священного.

Лишает ли тот факт, что игра необходима, что она подвластна культуре, более того, сама становится частью культуры, — лишает ли это ее признака незаинтересованности? Нет, ибо конечные цели, которым она служит, сами лежат вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей.

Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак — замкнутость, отграниченность. Она *разыгрывается* в опре-



деленных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

Итак, вот новый и позитивный признак игры. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она «разыгрывается». Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас — как детские игры, партия в триктрак, бег наперегонки — либо после длительного перерыва. Эта повторяемость — одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрен, чередование как нечто само собой разумеющееся.

Еще разительней временного ограничения — ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотличимо от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия.

Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же — новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра, говорили мы, норовит быть красивой. Этот эстетический фактор, быть может, есть не что иное, как навязчивое стремление к созданию упорядоченной формы, которое пронизывает игру во всех ее проявлениях. Термины, пригодные для обозначения элементов игры, большей частью лежат в сфере эстетики. С их помощью мы пытаемся выражать и эффекты прекрасного. Это напряжение, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка и, наконец, разрешение. Игра связывает и освобождает. Она приковывает к себе. Она пленяет и зачаровывает. В ней есть те два благороднейших качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония.

Среди характеристик, применимых к игре, было названо напряжение. Причем элемент напряжения занимает здесь особенное и немаловажное место. Напряжение — свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. В нем сказывается и стремление к расслаблению. Что-то «удается» при определенном усилии. Присутствие этого элемента уже заметно в хватательных движениях грудного младенца, у котенка, который возится с катушкой ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Элемент напряжения преобладает в одиночных играх на ловкость

или сообразительность, таких как головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени, и возрастает в своем значении по мере того, как игра в большей или меньшей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях напряжение доходит до крайней степени. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного. Присущие игре свойства порядка и напряжения подводят нас к рассмотрению игровых правил.

В каждой игре — свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Поль Валери как-то вскользь обронил, и это была необычайно дальновидная мысль, что по отношению к правилам игры всякий скептицизм неуместен. Во всяком случае, основание для определения этих правил задается здесь как незыблемое. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рухнет. Никакой игры больше нет. Свисток судьи снимает все чары, и «обыденный мир» в мгновение ока вступает в свои права.

Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, *шпильбрехер*<sup>6</sup>. С манерой игры теснейшим образом связано понятие *fair*<sup>7</sup>, — играть надо *честно*. Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он всего-навсего делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру про-

щает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими. В игре он убивает иллюзию, *inlusio*, буквально *в-изрывание*, слово достаточно емкое по своему смыслу<sup>8</sup>. Поэтому он должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества. Фигура шпильбрехера яснее всего проступает в играх мальчишек. Это маленькое сообщество не задается вопросом, уклоняется ли он от игры из-за того, что ему не велят, или из-за того, что боится. Или, вернее, такое сообщество не признает никаких «не велят» и называет это «боится». Проблема послушания и совести для него, как правило, не выходит за рамки страха перед наказанием. Шпильбрехер разрушает магию их волшебного мира, поэтому он трус и должен быть подвергнут изгнанию. Точно так же и в мире высокой серьезности плуты, жулики, лицемеры всегда чувствуют себя гораздо уютней шпильбрехеров: отступников, еретиков, вольнодумцев, узников совести.

Разве что эти последние, как то нередко случается, тут же не создают, в свою очередь, новое сообщество со своими собственными, уже новыми правилами. Именно *outlaws*<sup>9</sup>, революционеры, члены тайного клуба, еретики, необычайно тяготеют к созданию групп и вместе с тем почти всегда с ярко выраженными чертами игрового характера.

Игровое сообщество обладает вообще склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И все же присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает