

Н.А. ХРЕНОВ  
(Москва)

## ИГРА В ИСТОРИИ КУЛЬТУРЫ

**И**гра — это не просто отдельная сфера культуры, а одно из значимых ее свойств. Всякая культура разыгрывается: «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра»<sup>1</sup>. Особенно ярким игровым потенциалом обладают архаические и традиционные культуры. Однако в искусствознании давно замечено, что обращенные в будущее художественные новации XX в. нередко возвращаются в прошлое. А. Белый утверждал, что художники стали «мыслить витражами XIII века и орнаментом»<sup>2</sup>. В игровом самовыражении человека XX столетия многое свидетельствует о возвращении к архаике. Этот аспект остался за пределами внимания Й. Хейзинги, строившего свои выводы исходя исключительно из опыта элитарной, аристократической культуры поздних этапов истории. Игровая стихия в культуре XX в. позволяет сделать любопытные наблюдения над взаимоотношениями традиционной, архаической и современной культур.

Обратим внимание на игровой характер серьезных сфер культуры. Трудно противопоставлять игру деятельности, отождествляя ее лишь с первым членом оппозиции *игровое / серьезное*. Между игрой и деятельностью существуют самые разные отношения. Противопоставление — один из вариантов их взаимодействия, который не исключает сходства. Деятельность может одновременно быть игрой, игра — трансформироваться в серьезную деятельность. Не случайно Й. Хейзинга приходит к мысли, что в своей основе любая человеческая деятельность оказывается игрой<sup>3</sup>. Однако не стоит абсолютизировать это суждение. Существуют определенные ограничения, которые каждый раз вносят в него свои коррективы. Таким ограничением является *тип культуры*. Игровая стихия соотносится как с типом культуры, так и с этапом в ее истории. Иначе зачем бы Н. Бердяеву утверждать, что эпоха Ренессанса — эпоха свободной, избыточной игровой энергии, а в XIX в. ощущается иссякание игры<sup>4</sup>.

Совпадение игры с культурой можно оценивать как потенциальное. Реальным же его делает *стиль культуры* как игровой фактор. Некоторые исследователи справедливо полагают, что критерий стиля применим не только к искусству, но и к культуре в це-

лом. Сформировавшийся в искусстве стиль преобразуется в некое подобие сценария, к которому тяготеет поведение людей в придворных, военных, политических сферах. Стиль выступает неким ядром, стремящимся распространиться на всю реальность и, следовательно, трансформирующим все проявления бытия. Для барокко, например, существенно понятие роли, которую играет личность (личность здесь предстает в виде системы социальных ролей)<sup>5</sup>. Не случайно в барокко театр выдвигается на одно из первых мест, причем не только в системе искусств. Для этой эпохи характерно вторжение театра в саму жизнь, в стихию повседневности. Возникает театрализация образа жизни.

Утверждая, что «для людей нужны игрушки, костюмы, волшебные призраки, театральные перемены, представления, обмрачивания, церемонии, зрелища»<sup>6</sup>, журналист XIX в. отмечает, что обычно театрализуется сфера политики и государственной жизни. «Сделайте политику сценической, подымите завесу, двиньте декорации, займите народ, расставьте лица — и, с небольшим запасом ума, но с хорошею игрою, непременно достигните цели»<sup>7</sup>. Когда жизнь театрализуется, действия первых лиц государства, власти вообще приобретают сценический характер: «У Наполеона всё было рассчитано для разительности, для эффекта. Какой мастер! Какой гений! Его странный наряд, маленькая трехгранная шляпа, платье двусмысленное, застегнутое сверху и распахнутое внизу; неожиданные, резкие движения, умение вовремя улыбнуться и быть угрюмым; руки, сложенные с рассчитанною выразительностью; дневные приказы, характеристические бюллетени; постоянное внимание стать, одрапироваться, принять должное положение, даже в минуты бездействия: все обнаруживает глубину его видов и убеждение, что он, как лицо историческое, мог бы потерять часть своего могущества, пренебрегая сими наружными средствами, костюмом и приемами»<sup>8</sup>.

Именно в духе театрализации воспринимал Россию XIX в. маркиз де Кюстин. Он сравнивал Российскую Империю с «огромным театральным залом, в котором из всех лож следят лишь за тем, что происходит за кулисами»<sup>9</sup>, а ее столицу, задуманную и воплощенную Петром I, с огромным театром, где архитектура сливается со сценической декоративностью<sup>10</sup>. В этом же духе воспринимается им и придворная жизнь в России: «Русский двор напоминает театр, в котором актеры заняты исключительно генеральными репетициями. Никто не знает хорошо своей роли, и день спектакля никогда не



наступает, потому что директор театра недоволен игрой своих артистов. Актеры и директор бесплодно проводят всю свою жизнь, подготавливая, исправляя и совершенствуя бесконечную общественную комедию, носящую заглавие "Цивилизация Севера". Если одно лишь лицемерие этих усилий утомительно, то что должны при этом чувствовать исполнители ролей!»<sup>11</sup>.

Когда речь идет о поведении придворных, то использование понятия *театрализация* не вызывает сомнений. Но как быть с театрализацией повседневной жизни? Под этим углом зрения русскую культуру начала XIX в. пытался осмыслить Ю. Лотман. Фиксируя разрушение границы между искусством и бытовым поведением, он писал: «Театр вторгся в жизнь, активно перестраивая бытовое поведение людей. Монолог проникает в письмо, дневник и бытовую речь. То, что вчера показалось бы напыщенным и смешным, поскольку приписано было лишь сфере театрального пространства, становится нормой бытовой речи и бытового поведения»<sup>12</sup>. Что же означает театрализация жизни? Ведь дело не только в том, что игра перемещается из какой-то одной узкой сферы в общественную стихию. Смысл такого перемещения еще надо объяснить. Но если в театре игра осуществляется в драматических формах, то и в обществе должна существовать драматургия или что-то подобное ей. В этой связи чаще говорят о *фантазии* или *воображении*. Й. Хейзинга связывает игру с созданием «иного бытия», а не с «обыденной жизнью»<sup>13</sup>. Поскольку «иное бытие» нередко приобретает утопические признаки, эту драматургию и следует связывать с *утопией*.

Утопия не исключает ни фантазии, ни воображения, более того она их предполагает. В то же время утопия подразумевает перевоплощение в целые эпохи — не только в те, что наступят в будущем, но и, что бывает даже чаще, в уже существовавшие. Речь идет о социальной психологии, для которой существенны переходы в различные исторические состояния общества. Такие переходы предполагают неприятие существующего порядка, т.е. столкновение реальности настоящего с идеальной, некогда существовавшей или воображаемой реальностью.

В этом отношении показательна психология романтиков с присущим ей культом воображения: «Поистине нет ничего драгоценней воображения. Это очаровательнейшая из наших способностей. Все преобразуется благодаря ей, все освещается и сияет»<sup>14</sup>. В первых десятилетиях XIX в. воображение приобретает социальные формы.

Как свидетельствует Л. Мегрон, людям, столкнувшимся с революцией и проделавшим героические походы, свойственны грезы, соразмерные славным, но ставшим невозможными в реальности действиям прошлого. «Сыновья хотели в частной жизни делать жесты, которые их отцы делали на полях битв. Тем более, что тогда стояли "дни посредственности" и век обуржуазивался самым жалким образом»<sup>15</sup>. В этой ситуации искусство начинает играть значительную роль: «Все эти "отставные", охваченные лихорадкой героических воспоминаний, еще с дрожью последней битвы, обладают в области эмоций аппетитом ужасным и требованиями необычайными, которые литература вынуждена удовлетворять. Сыновей гренадеров не увлечешь маленькими политическими эффектами и не расстрогаешь их приемами, которые заставляли биться сердца шеголих и маркиз. Началось неслыханное потребление безумнейших преувеличений. Романтизм с самого начала осужден был на преувеличения, так как в действительных событиях революции и империи заключалось нечто чрезмерное»<sup>16</sup>.

Если иметь в виду консервативную утопию (утопию, обращенную в прошлое), то очевидно, что она, в соответствии с Ф. Ницше, нужна тому, «кто ведет великую борьбу, кто нуждается в образцах, учителях, утешителях и не может найти таковых между своими современниками и в настоящем»<sup>17</sup>. В России начала XIX в. театрализация жизни, отмеченная Ю. Лотманом, связана с перевоплощением в античность. Такое перевоплощение стало основой одного из универсальных художественных стилей — *классицизма*. Культ античности определил, в частности, культ военной славы, что в начале XIX в. проявилось в гипнотической притягательности фигуры Наполеона. Итак, в основе каждого художественного стиля оказывается утопия, т.е. отрицание настоящего и перевоплощение в прошлое, будущее или воображаемое. А значит, *основой художественного стиля является игра*.

В барокко игра связана и с утопией, и с мифом. Последний предполагает выход за пределы не только повседневности, но и истории вообще — во времена предков. Поведение современников соотносится с поведением предков: «Воспроизводя ритуал или важное действие (охота и т.п.), люди всякий раз имитируют архетипическое деяние бога или предка; деяние, совершившееся в начале времен, т.е. в мифическое время»<sup>18</sup>. Обычно такой выход происходит в праздничное время. Придворная жизнь конца XVI — начала XVII в. культивировала

это пра-  
связанс  
лизаци  
воссозд  
торой в  
чайно  
стремле  
пическ  
являют  
мест, Г.  
живут с  
фрукта  
бимыми  
редких  
ставлят  
тя быв  
жат охо  
это не р  
Для  
светско  
Прогул  
времени  
ной жиз  
рокко. «  
дали слу  
валторн  
тому что  
во всем  
гольц, —  
мом со с  
стол на  
торые се  
рал и нем  
Райский  
ных птиц  
птичник,  
красных  
ревьев («  
сада алл  
гораздо  
величине  
ревья, взя  
тях Ревел  
лею в эт  
мые отли  
хорошо»  
лы и устр  
Поско  
относено  
в барокко  
стью, т.е.  
типа куль  
им в обще  
ровольно  
мя, от кот  
Здесь нель  
верждавш  
является  
сколько вн  
сознание о  
ем и котор

это праздничное измерение бытия, что было связано не только с потребностью в театрализации. Придворная жизнь предполагала воссоздание атмосферы блаженства, в которой все противоречия снимаются. Не случайно придворную жизнь сопровождает стремление разводить сады. Сад — архетипический образ рая<sup>19</sup>. Сады неизменно появляются при описании райских мест или мест, где обитают души умерших: «Они живут среди лотосов и бананов, увешанных фруктами вплоть до земли, питаются любимыми плодами и кушаньями из самых редких птиц»<sup>20</sup>. Именно так древние представляли загробную жизнь, где пищи и питья бывает в изобилии, где развлечением служат охота и танцы. Таким образом, двор — это не реальные люди, а предки.

Для иллюстрации реальности архетипа в светской жизни обратимся к России XVIII в. Прогулки по саду в русской культуре того времени — значимая подробность придворной жизни, как и вообще всей культуры барокко. «Покамест мы гуляли по саду и издали слушали в аллеях музыку на трубах и валторнах (которая шла превосходно, потому что один из трубачей, говорят, лучший во всем Петербурге), — пишет Ф. Берхгольц, — на галерее, устроенной перед домом со стороны сада, накрыли небольшой стол на восемь или десять приборов, за которые сели его высочество, великий адмирал и некоторые кавалеры нашей свиты»<sup>21</sup>. Райский сад предполагал наличие диковинных птиц («...Царь показывал герцогу сад, птичник, в котором было множество прекрасных редких птиц»<sup>22</sup>) и экзотических деревьев («Здесь видишь не только вокруг сада аллеи из больших деревьев, которые гораздо выше домов, но и значительной величины фиговые и другие плодовые деревья, взятые из лучших садов в окрестностях Ревеля и пересаженные с корнями и землею в этот сад, где они, благоприятствуемые отличным грунтом, принялись очень хорошо»<sup>23</sup>). В таких садах накрывали столы и устраивали танцы.

Поскольку мы затронули проблему соотношенности личности с социальной ролью в барокко, возникает вопрос, как личностью, т.е. представителем определенного типа культуры, воспринимается играемая им в обществе социальная роль — как добровольно и свободно принятая или как бремя, от которого стремятся освободиться. Здесь нельзя не вспомнить Д.Г. Мида, утверждавшего, что то, чем мы себе кажемся, является не столько нашей сущностью, сколько внедренным окружающими в наше сознание образом, к которому мы привыкаем и который, как нам начинает казаться,

выражает наше сокровенное «я». Мы играем навязываемую нам другими — обществом, а точнее, социальной группой, частью которой мы являемся, — роль. Иначе говоря, то, что представляет нашу самость, имеет игровую природу. По Д.Г. Миду, наше «я» — это созданный другими и принятый нами образ нашего «я». Самость личности в такой же степени зависит от нашей личностной неповторимости, в какой и от ценностных ориентаций группы. «Лишь постольку он (индивид. — Н.Х.) принимает установки организованной социальной группы, к которой он принадлежит, по отношению к организованной кооперативной социальной деятельности или набору таких деятельностей, в которые эта группа как таковая вовлечена, постольку он развивает завершенную самость или обладает самостью такого уровня развития, какого ему удалось достичь»<sup>24</sup>. Однако полное слияние самости личности с социальными установками группы возможно лишь в благополучных и стабильных обществах (например, в американском обществе, в котором эта концепция оказалась авторитетной). Иначе обстоит дело в других культурах, что проявляется в альтернативных теоретических представлениях.

Обратимся к аналитической психологии, представители которой придерживаются несколько иной точки зрения на личность. Так, К. Юнг фиксирует внимание на стирании обществом личностного своеобразия человека. В этой драме участие принимают два основных «персонажа» — персоне и самость. Персоне в индивиде — следствие коллективного сознания или поглощающей индивида социальности. По мере развертывания истории происходит развитие личного начала. Если иметь в виду эту закономерность, то персоне все меньше выражает суть индивида, функционируя как роль, которую индивид, существуя в обществе, вынужден исполнять. Однако чем виртуознее индивид играет социальную роль, т.е. соответствует персоне, тем активнее в нем индивидуальное начало, которое, по К. Юнгу, и есть самость. Конечно, нельзя утверждать, что в персоне индивидуальное начало совсем отсутствует. Однако здесь оно социально деформировано и трансформировано (из этого образования и исходил Д.Г. Мид). Способность индивидуального соединиться с социальным не снимает проблемы самости, активность которой связана не столько с сознанием, сколько с бессознательным. «Несмотря на то, что Я-сознание пока идентично персоне — этому компромиссному образованию, — пишет К. Юнг, — в качестве которого “кто-то” вы-

ступает перед коллективностью и постольку играет роль, — бессознательная самость все же не может быть вытеснена до такой степени, чтобы не давать о себе знать. Ее влияние сказывается прежде всего в особой разновидности контрастирующих и компенсирующих содержаний бессознательного»<sup>25</sup>. В силу этого имеет место постоянный конфликт между персоной и самостью, активность которого в современной культуре не угасает, а наоборот, повышается. Однако если персоне нами осознается, то осознать самость во всей полноте ее проявлений нам не дано, ибо современная культура вытесняет ее в глубины подсознания<sup>26</sup>. Загнанная в подсознание самость неистребима и требует актуализации, происходящей опять-таки в форме игры (т.е. в форме перевоплощения в «я» других, каждое из которых способно актуализировать какую-то одну грань личности). Конечно, ни одно из этих перевоплощений не является идентичным самости, но при этом затрагивает и актуализирует некоторую ее грань.

Таким образом, как объект коллективного сознания *персона* обрекает человека на социальное лицедейство. Существовая в обществе, он неизбежно вынужден играть навязанную ему другими и им интернализуемую роль. *Самость* тоже может проявляться исключительно в формах игры. При этом игра способна иметь не только личное содержание. Бунт против иерархического общества или против «структуры», как выражается В. Тэрнер<sup>27</sup>, может носить не индивидуальный, но, скажем, субкультурный или контркультурный характер, т.е. иметь групповой или коллективный смысл. Более того, этот бунт против «структуры» может иметь архетипический смысл и разворачиваться в формах утопии.

В связи с этим нельзя не коснуться проблемы *карнавализации* или *антиповедения*<sup>28</sup>. Обозначаемое с помощью этих понятий явление представляет один из элементов оппозиции *игровое / серьезное*. В данном случае следует внимательнее присмотреться к носителю смехового мировосприятия или трикстеру, который когда-то не имел самостоятельности, а представлял лишь второй лик мифологического персонажа или культурного героя<sup>29</sup>. Соотнесенность игры с трикстериадой значима потому, что последняя была тесно связана с утопией. Имея в виду плутов, шутов и дураков, М. Бахтин пишет: «Им присуща своеобразная особенность и право — быть чужими в этом мире, ни с одним из существующих жизненных положений этого мира они не солидаризируются, ни одно их не устраивает, они видят изнанку и ложь каждого положения»<sup>30</sup>.

Иначе говоря, бытие этих фигур является «отражением какого-то другого бытия». Это важное замечание, поскольку трикстер как игровая фигура предвосхищает рождение в игре философии (на что обращал внимание и Й. Хейзинга). О. Фрейденберг указывает, что, например, Сократ был одновременно и фольклорным и реальным философом, и персонажем философского мифа, и маской балаганного шута<sup>31</sup>.

Вопрос о соотношении персоны и самости, роли и личности зависит не только от особого в каждом типе культуры восприятия судьбы, от того, ощущает ли носитель культуры полную зависимость от неподвластных ему иррациональных сил или, даже отдавая отчет в том, что такие силы существуют и что от них зависит жизнь каждого человека, он все-таки способен на активные и самостоятельные действия. В этом случае возникает нечто вроде игрового контакта человека с судьбой, когда человек сам выбирает судьбу, а сделав выбор, вступает с ней в игру, «нередко намеренно уступая ей инициативу и передавая ей право первого хода в ожидании раскрытия ее планов»<sup>32</sup>. Давление судьбы характерно и для христианской культуры. Касаясь этой темы, И. Ильин пишет: «Перед этой "силой" человек чувствует себя обычно беспомощным: он не владеет ей и не может подчинить ее себе; он не понимает ни ее, ни ее законов; не знает, что она такое, откуда она берется, как действует и куда ведет. Он видит только, что из его намерений, планов и предвидений выходит не то, что он имел в виду; он видит, что его усилия преломляются о таинственный механизм мирового движения и что в результате возникает нечто непредвиденное и неизбежное, какая-то своеобразная, навязчивая лично-жизненная "кривая"»<sup>33</sup>. Тем не менее идея духа и его господства в христианстве способна освободить человека от крайнего фатализма, помочь ему продемонстрировать личную духовную силу, активность и творчество. Однако в разных культурах это происходит по-разному.

Таким образом, игровые проявления личности зависят от степени фатализма в культуре. Применительно к русской культуре этот вопрос поставлен Ю. Лотманом, отмечавшим, что характерная для нескольких поколений русских людей XIX в. страсть к игре свидетельствовала о пробуждении иррациональной, мистической стихии. Сама игра воспринималась не как единоборство с партнерами, а как поединок со случаем или, точнее, с судьбой<sup>34</sup>. Характеристика особенностей игры в русской культуре подводит к мысли о несходстве игро-

вых п  
иметь  
ловек  
стрем  
жду  
час»;  
то осс  
плекс

Те  
роват  
понят  
мифол  
культ  
и анти  
статус  
опреде  
Бывак  
игров  
театра  
нальн  
стает в  
форма  
в какн  
ных, т  
альным  
тался)  
послед  
сто ее  
да игра  
дах. Э  
рубежа

В н  
театра  
реннов  
игры Й  
рована  
не сокр  
обраща  
ляет см  
нию Н.  
никнов  
атраль  
челетия  
стков. С  
неприят  
здать и  
ровать  
маске»  
ставляк  
личност

Каж  
том случ  
собны к  
ровую с  
временн  
понять,  
XX в. и п  
туре, суд  
ал, позво  
в будущ  
чен, и ру

вых проявлений России и Запада. Если иметь в виду игровое сознание русского человека, то здесь на первый план выходит стремление выразить с помощью игры надежду на чудо, на перемену судьбы «в один час»; если речь идет о западном человеке, то особую актуальность приобретает комплекс расчета и накопительства.

Театрализация жизни помогает расшифровать игровой смысл культуры, который понятен лишь в соотнесенности с утопией, мифом, судьбой, антиповедением и с типом культуры, в котором утопия и миф, судьба и антиповедение могут получать различный статус. В понимании театрализации многое определяет также этап в истории культуры. Бывают эпохи, когда традиционные формы игрового самовыражения личности, вроде театральных направлений и профессиональных систем, разрушаются и игра предстает в непосредственных, т.е. социальных, формах. Она начинает функционировать не в каких-то отдельных сферах (художественных, театральных), а пронизывать социальные процессы бытия. Й. Хейзинга пытался увидеть средневековую культуру в ее последней жизненной фазе, когда имеет место ее «высыхание» и «отверждение»<sup>35</sup> и когда игровая стихия замыкается в узких средах. Эта ситуация характерна для России рубежа XIX—XX в.

В начале XX в., т.е. в период кризиса театра в России, появились работы Н. Евреннова, предвосхитившего концепцию игры Й. Хейзинги. В них была сформулирована парадоксальная точка зрения: автор не сокрушался по поводу кризиса театра, а обращал внимание на то, что театр составляет смысл общественного бытия. По мнению Н. Евреннова, театр обязан своим возникновением исключительно инстинкту театральности, который имел место за тысячелетия до появления театральных подмоств. Смысл театральности заключается в неприятии реальности и возможности создать иную реальность, а также демонстрировать свое второе «я» (отсюда тяготение к маске)<sup>36</sup>. Следовательно, маска и театр представляют необходимый элемент истории личности и индивидуализации культуры.

Каждая культура имеет перспективу в том случае, если ее творцы и носители способны к игре, а сама она культивирует игровую стихию. Интересно обратиться к современной отечественной культуре, чтобы понять, что происходило на протяжении XX в. и происходит сегодня в русской культуре, существует ли в ней игровой потенциал, позволяющий оптимистически смотреть в будущее, или же такой потенциал утрачен, и русская культура оказывается в си-

туации «высыхания» и «отверждения». С поставленными вопросами связан еще один, а именно: в чем проявляются особенности игрового самовыражения личности в русской культуре на разных этапах истории? Предпринимаемые нами ретроспекции имеют смысл лишь в том случае, если помогают на эти вопросы ответить.

Поиск формулы для выявления своеобразия России заставил Г. Флоровского обратиться к проблематике игры. По его мнению, в русской культуре есть не только достоинства, но и недостатки, причем среди последних Г. Флоровский фиксирует максимальное проявление в русском человеке игровой стихии. Она возникает из-за отсутствия исторической ответственности, неприятия истории как подвига, как систематической деятельности, мужества раз и навсегда сделать исторический выбор и ему следовать. Речь идет о той же хейзинговской оппозиции игрового и серьезного только применительно к социальной психологии русского человека. «Слишком привыкли русские люди празднично томиться на роковых перекрестках, у перепутных крестов... И есть в русской душе даже какая-то особенная страсть и притяжение к таким перепутям и перекресткам. Нет решимости сделать выбор. Нет воли принять ответственность. Есть что-то артистическое в русской душе, слишком много игры»<sup>37</sup>.

Максимальную проявленность в русском человеке игровой стихии нередко фиксируют и представители других культур. Пытаясь показать несходство между психологией русского и западного человека, В. Шубарт пишет, что последний больше ценит материальное начало. Что касается русского, то он вкушает земные блага, пока они ему даются, но не страдает, если их лишается или если ему приходится ими жертвовать. «По сути, русский играет с миром. Ему неведома западная земная серьезность. Иначе русские эмигранты, в большинстве своем низвергнутые со своих жизненных высот, не выдержали бы постигшей их участи»<sup>38</sup>. Исключительная игровая стихия проявляется в особом отношении к театру в русской культуре. «Актерское дарование русских находится выше всех сравнений, — пишет он. — Кто ни разу не видел русского театра, тот не представляет себе, какое прямо-таки сакральное воздействие может исходить со сцены. Русские не играют свои роли — они живут в них с безыскусственной естественностью, которая захватывает зрителя. По сравнению с русским сценическим искусством европейское даже в высшей точке своих

достижений кажется чем-то искусственным, даже дилетантским»<sup>39</sup>. Эта постановка вопроса имеет прямое отношение к зависимости игровой стихии от типа культуры. Если исходить из В. Шубарта, то оппозиция *игровое / серьезное* оказывается выражением отношений между Россией и Западом. Запад здесь ассоциируется с серьезным, а Россия — с игровым началом. Это последнее не ускользало от взора путешественников по России иностранцев<sup>40</sup>.

Подобную точку зрения разделяют не все исследователи. Максимальную выраженность игровой стихии Н. Бердяев связывает исключительно с Ренессансом, причем в его западных формах. Что касается России, то ее история разворачивалась по другой логике, и Ренессанс ею не был пережит. «В начале XIX века, в эпоху Александра I, быть может, в самую культурную во всей нашей истории, на мгновение блеснуло что-то похожее на Возрождение, была явлена опьяняющая радость избыточного творчества в русской поэзии. Таково светозарное, преизбыточное творчество Пушкина. Но быстро угасла эта радость творческого избытка, в самом Пушкине она была отравлена. Великая русская литература XIX века не была продолжением творческого пути Пушкина, — вся она в муках и страдании, в боли о мировом спасении, в ней точно совершается искупление какой-то вины»<sup>41</sup>. Иначе говоря, в России творят не в творческой избыточности ренессансного духа, а в боли и в муках. «Шипучей игре сил» нет места в этой культуре. Гении русской литературы XIX в. — Толстой и Достоевский — поражены религиозной мукой и стремятся к спасению. Здесь преобладает не игра, а серьезное — не антиповедение, а хилиазм.

В другой своей книге Н. Бердяев все же вынужден констатировать присутствие в русской культуре природной, языческой, дионисийской стихии: «В русской стихии всегда сохранялся и сохраняется и донныне дионисический, экстатический элемент. Один поляк сказал мне в разгаре русской революции: Дионизос прошел по русской земле. С этим связана огромная сила русской хорошей песни и пляски»<sup>42</sup>. Русских гениев философ тоже воспринимал сквозь призму присущего им дионисизма. У Ф. Достоевского он видит оргийность, экстатичность мысли, дионисийскую природу диалектики его идеи<sup>43</sup>. Однако переоценивать дионисийскую стихию в русской культуре было бы ошибкой. Как утверждал С. Франк, «совершенно неверно, что русскому духу, как это часто приходится слышать, не свойственно то, что Ницше называл "аполлоническим"

элементом, и что в нем господствует лишь "дионисийский" элемент»<sup>44</sup>. Собственно, приведенные ранее суждения Н. Бердяева тоже связаны с констатацией этой мысли.

Всё сказанное относится к прошлым состояниям русской культуры. Однако в нашем столетии складывается иная ситуация. XX век — это период перехода, когда разрушается имевший место в прошлом культурный канон, в границах которого функционировала игровая стихия. Приводит ли эта переходная ситуация к угасанию или возрождению игры? С точки зрения Й. Хейзинги, чем ближе к XX в., тем очевиднее иссякание игровой стихии. На страницах своей книги он прежде всего дает характеристику игрового потенциала XVIII и XIX вв., а уже потом пытается перенести выявленные закономерности на XX в.

Й. Хейзинга подчеркивает исключительно игровой характер XVIII в.: «На каждой странице истории культурной жизни XVIII века мы встречаемся с наивным духом честолобивого соперничества, создания клубов и таинственности, который проявляет себя в организации литературных обществ, обществ рисования, в страстном коллекционировании раритетов, гербариев, минералов и т.д., в склонности к тайным союзам, к разным кружкам и религиозным сектам, — и в подоплеке всего этого лежит игровое поведение»<sup>45</sup>. XIX век предстает антагонистом XVIII века. «XIX век оставляет, судя по всему, немного места для игровой функции как фактора культурного процесса. Всё больший перевес получают тенденции, которые по всей видимости ее исключают»<sup>46</sup>. Духом общества завладевает культ пользы — об этом свидетельствует идея, согласно которой ход истории определяет экономический фактор, что еще больше утверждает идеал рационализма и утилитаризма<sup>47</sup>. Исключительным XIX век предстает в том смысле, что воспринимает всерьез всё сущее и самого себя.

Таким образом, игру Й. Хейзинга связывает не только с культурой. Он не просто сопоставляет XVIII и XIX вв. в плане игры. Его постановка вопроса конструктивна тем, что в игровое поведение человека он вводит критерий историзма. Конечно, с Й. Хейзингой можно спорить, не принимая его отдельных положений (например, В. Розин считает, что, находя игру в ритуале, культе, карнавале, празднике, спорте и даже в философии, Й. Хейзинга утерял то особенное, что присуще лишь игре<sup>48</sup>). Однако примененный им к игре критерий историзма бесспорен.

Выделяемые Й. Хейзингой века хотелось бы соотнести с фазами цивилизации<sup>49</sup>.

поста  
кому  
же? П  
денци  
стран  
же X)  
сущая  
гораз  
ше с т  
рой? М  
зрени  
X)  
культ  
Утрач  
элиты  
Разру  
нон», с  
в гран  
Однак  
нение  
привы  
рованы  
сублим  
ситуац  
стать в  
ных, ф  
культу  
субкул  
«на пре  
печат  
ходяще  
го и пер  
чинств  
хия спо  
дицион  
даже до  
ханческ  
Выходя  
дочивас  
Друг  
ражения  
ного эн  
таких ма  
литичес  
было за  
можно т  
ной Евр  
начина  
царей, со  
и первого  
ное" был  
степенн  
юность н  
возмужал  
были "бр  
ках, минн  
и проч. (...  
стью как  
"где-то гу  
ние этажи  
вом, вступ

поставив при этом следующий вопрос: к какому из предшествующих веков XX век ближе? Продолжается ли в нашем столетии тенденция, проявившаяся в XIX в., — распространение утилитарных ориентаций? Или же XX век ближе XVIII? Может быть, присущая ему игровая стихия ассоциируется с гораздо более удаленными эпохами, вообще с традиционной и архаической культурой? Мы придерживаемся последней точки зрения. Попробуем аргументировать ее.

XX век утратил не только присущие культуре XVIII и XIX вв. элементы игры. Утрачена сама культура, развивавшаяся в элитарных и аристократических кругах. Разрушен прежде всего «культурный канон», созданные поздней культурой формы, в границах которых функционирует игра. Однако игровая стихия не иссякла. Сохранение игровой стихии в условиях, когда привычные ей культурные формы аннулированы, приводит к тому, что механизмы сублимации перестают срабатывать. В этой ситуации игровой инстинкт способен предстать в непосредственных, т.е. разрушительных, формах, не имеющих отношения к культуре. Так, исследователь молодежной субкультуры 1920-х годов утверждал, что «на проявлениях хулиганства тех лет лежит печать "забавы", "потехи" или "игры", выходящей из границ общественно принятого и переходящей в настоящее буйство и бесчинство»<sup>50</sup>. В таких ситуациях игровая стихия способна проявляться не просто в традиционных, а в архаических, может быть даже докультурных формах. Память об архаических формах культуры не исчезает. Выходя из подсознания, эта архаика упорядочивает, организует игровую стихию.

Другой важный для игрового самовыражения XX в. момент — взрыв *молодежного энергетизма*. В XX в. он предстает в таких масштабах, что даже вторгается в политическую историю. Это обстоятельство было зафиксировано В. Розановым: «Невозможно того отрицать, что в целой Западной Европе и во всей европейской истории, начиная от рыцарей, и еще задолго до рыцарей, собственно, начиная от монастырей и первого монашества, все "юное и деятельное" было, как говорят в театре, "на второстепенных ролях", и до первых ролей юность не допускалась; не допускался даже возмужалый, бодрый возраст, но именно все были "брады" и "власа", в первосвященниках, министрах, королях, советниках и проч. и проч. [...] С XVIII века "мальчишки", частью как выпоротый Вольтер, частью как "где-то гулявший" Руссо, побежали в верхние этажи, зашумели, наскандалили и, словом, вступили в самый неотвязчивый "раз-

говор" со старцами, и тем пришлось отвечать, — и вообще начался диалог и диалоги, после чего история быстро получила более юный вид, юный и надеющийся (основная движущая психическая способность) и отсюда естественно уже республиканский»<sup>51</sup>.

Молодежь не успевает ассимилировать культурный канон. Ее поведение, часто воспринимаемое как отклонение от культуры, в действительности является самым непосредственным выражением молодежного энергетизма, проявлявшегося в архаических культурах в игровых формах и с их помощью изживавшегося. Молодежный энергетизм вторгается в политическую историю именно потому, что разрушены ритуальные формы его изживания и игровой инстинкт начинает проявляться в непосредственных формах.

Имея в виду обряды перехода, предполагающие усвоение новой возрастной и половой идентичности (в частности, отрыв от матери), А. ван Геннеп пишет, что во время этих обрядов посвящаемые находятся вне общества, предстая такими же сакральными, как, например, чужеземцы. Отсюда существование в архаических культурах допущения, в соответствии с которым «во время испытательного срока посвящаемые могут безнаказанно воровать и грабить, угощаться, обогащаться за счет общества»<sup>52</sup>. При этом их поведение не воспринимается как правонарушение.

Изживание молодежной агрессии в традиционной культуре происходило с помощью специальных ритуалов. Т. Бернштам констатирует, что община предоставляла молодым «возможность в течение *игры*-перехода выплескивать избыток жизненной энергии, проявлять агрессивные (разрушительные) наклонности, пробовать брачные силы — словом, *дозреть* и *избывать* свою биологическую и социальную неопределенность»<sup>53</sup>. Молодежный энергетизм вписывался в мифологическую картину мира. Темные, «нечистые» силы символизировали стихийно-природные, полудикие свойства молодежного возраста. «Ритуализация разгула "нечисти", которую молодежь в святки как бы олицетворяла, допускала крайние формы поведения: воровство, хулиганство (разваливали поленницы, ломали ворота, заваливали дворы и улицу хламом, сваливали грязь в печные трубы и т.п.), драки со взрослыми»<sup>54</sup>.

Э. Эриксон обозначил этот молодежный энергетизм как *кризис идентичности*, а игру соотнес с эдиповым комплексом. Для него серьезное — это следование отцовскому авторитету, т.е. реальность фрейдовского

Сверх-я, а игровое — бунт против этого Сверх-я и выход за пределы внедренной отцом нормы в реальность, называемую З. Фрейдом «Оно». Данный пример любопытен, ибо показывает, что рассматривать *игровое / серьезное* как оппозицию типов культуры (в данном случае русской и западной) недостаточно, поскольку такая оппозиция существует внутри каждой культуры. Исходя из теории Э. Эриксона, можно прийти к выводу, что в западной культуре, в которой конфликт с отцом — универсальное выражение юношеской психологии, предполагающей неизбежность бунта или подчинения<sup>55</sup>, серьезное отождествляется с фигурой отца-диктатора, а следовательно, с подчинением, а игровое — с бунтом против отцовского авторитета. Такова психоаналитическая интерпретация игры. Если толковать ее расширительно, то можно утверждать, что Сверх-я начинает формироваться в семье, затем оно приобретает формы религии и культуры. Бунт против культуры может тоже происходить в игровых формах. Именно это и демонстрирует художественный авангард в начале XX в. (например, футуризм).

Бунт в формах молодежной субкультуры или контркультуры развертывается не только против отцовского авторитета, но и культуры в целом. Поэтому молодежь привлекают общественные акции, направленные на разрушение установленного порядка, и призывающие к такому разрушению харизматические вожди. «Тот факт, что человек начинает свою жизнь как играющий ребенок, проявляется затем в ролевых действиях и ролевых играх вплоть до того, что он считает своими высшими целями. Поэтому он любит мысленно переноситься и в славное историческое прошлое, и в более совершенное будущее: поэтому его привлекают торжественные церемонии настоящего со всеми их правилами, ритуалами, которые санкционируют агрессивную инициативу так же, как и смягчают вину подчинением более высокому авторитету»<sup>56</sup>. Для иллюстрации этого суждения достаточно вспомнить включение молодежного энергетизма в фашистское движение или в большевизм. Что касается первого, то в фильме «Амаркорд» Ф. Феллини продемонстрировал экстаз молодых во время демонстрации с участием Муссолини. Для второго показателен попытка Л. Троцкого разработать «новый курс» партии на активизацию молодых для преодоления бюрократизации партии, происшедшей, как он считал, по вине старой гвардии большевиков<sup>57</sup>.

Однако реабилитация молодежного энергетизма началась раньше, в частности

в сфере философии. В этом направлении многое сделано Ф. Ницше. Его обращение к молодым связано с неприятием современной культуры, которая, по мнению философа, выродилась, с одной стороны, под воздействием христианства и демократических преобразований, а с другой — под воздействием императивов существующей культуры, слишком слепо следующей сформировавшимся в истории традициям и в связи с этим мало внимания уделяющей бессознательному стихийному творчеству новых форм жизни. Чувство таких новых форм присуще именно молодым, не успевшим ассимилировать тяжелого груза прошлого, который, по Ф. Ницше, может оказаться не только полезным, но и вредным. Иначе говоря, необходима новая коллективная идентичность, и лучше, чтобы ее рождение осуществилось в среде не обремененных традицией молодых. Ф. Ницше доказывает мысль об опасности отрыва слишком развитого исторического чувства не только от личности, но и от культуры; предупреждает о существовании такой степени развития исторического чувства, «которая влечет за собой громадный ущерб для всего живого и в конце концов приводит его к гибели, будет ли то отдельный человек, или народ, или культура»<sup>58</sup>. В конце XIX в. Ф. Ницше диагностирует то, что позднее по отношению к эпохе заката средневековой культуры зафиксирует Й. Хейзинга — «высыхание» и «отверждение» культуры Нового времени.

С точки зрения Ф. Ницше, история и культура становятся причиной паралича жизненной силы и спонтанного творчества. Сопоставляя человека конца XIX в. с древним римлянином, он утверждает, что в окружении элементов разных эпох и культур, не объединенных в высшем синтезе, римлянин себя потерял. «Римлянин императорского периода, зная, что к услугам его целый мир, перестал быть римлянином и среди нахлынувшего на него потока чуждых ему элементов утратил способность быть самим собой и выродился под влиянием космополитического карнавала религий, нравов и искусств»<sup>59</sup>. Человека рубежа XIX—XX вв. можно уподобить римлянину, ведь он тоже «устраивает себе при помощи художников истории непрерывный праздник всемирной выставки»<sup>60</sup>. В этой ситуации современный человек теряет свою личность, как и способность к спонтанному творчеству. Здесь Ф. Ницше формулирует философскую основу разрушительного по отношению к традиции художественного авангарда, который не замедлит появиться в

нача  
го тв  
вами  
дифи  
диль  
ного,  
го тв  
Х  
рова  
тори  
стве  
тей и  
Позд  
ко пр  
это яв  
оно у  
мышл  
ного  
эпоха  
туры,  
серьез  
лось в  
филос  
лу: «Е  
Это оз  
нает ст  
ности  
время  
стран  
потоп  
редов  
заголо  
скольз  
всегда  
прекра  
да как  
старен  
его раз  
пает в  
означа  
ценнос  
XX в. д  
ности о  
метно  
ствоват  
ся в игр  
Нов  
ма в ко  
мах мол  
сти зат  
который  
формах,  
себя как  
ных посл  
ности. К  
ников и  
ра и мыс  
решающ  
ния. Эта  
ется в фо  
лодые вк



начале XX в. Приходя к культу спонтанного творчества, не сдерживаемого императивами культуры и истории, философ слагает дифирамб молодости. Именно она — бродильная стихия свободного, бессознательного, внеисторического, а потому истинного творчества.

XX век продемонстрировал сформулированное Ф. Ницше явление — прорыв в историю молодежного энергетизма как следствие распада некогда стабильных ценностей и наступления переходного периода. Позднее Х. Ортега-и-Гассет будет не только прогнозировать, но и комментировать это явление, ибо в первые десятилетия XX в. оно уже станет реальностью. Он будет размышлять о соотношении в истории сакрального и спонтанного, о смене эпох старчества эпохами юности. Что касается новой культуры, то она будет все больше утрачивать серьезность, реабилитируя то, что осуждалось в предшествующей культуре. Поэтому философ и позволит себе известную формулу: «Европа вступает в эпоху ребячества»<sup>61</sup>. Это означает, что молодое поколение начинает стимулировать в культуре дух спонтанности и непосредственности. «За короткое время мы увидели, насколько поднялась на страницах газет волна спортивных игрищ, потопив почти все корабли серьезности. Передовицы вот-вот утонут в глубокомыслии заголовков, а на поверхности победоносно скользят яхты регаты. Культ тела — это всегда признак юности, потому что тело прекрасно и гибко лишь в молодости, тогда как культ духа свидетельствует о воле к старению, ибо дух достигает вершины своего развития лишь тогда, когда тело вступает в период упадка. Торжество спорта означает победу юношеских ценностей над ценностями старости»<sup>62</sup>. Очевидно, что в XX в. дух непосредственности и спонтанности охватывает и искусство, которое заметно изменяется. В нем начинает торжествовать дух игры, искусство превращается в игру.

Новый прорыв молодежного энергетизма в конце 1960-х годов проявился в формах молодежной контркультуры, что отчасти затронуло и Россию. Бунт молодых, который также разворачивается в игровых формах, начинается с семьи и утверждает себя как бунт детей против отцов и созданных последними форм культуры и социальности. Контркультура предстает в лице битников и хиппи как альтернативная культура и мыслится как культура будущего, разрешающая проблему социального отчуждения. Эта новая культура опять же проявляется в формах театрализации: нередко молодые включаются в политические акции,

трансформируя их в «политический карнавал»<sup>63</sup>.

Суждения Х. Ортеги-и-Гассета противоречили выводам Й. Хейзинги, согласно которым в XX в. игра и спонтанность свертываются. Й. Хейзинга не отрицает, что XX век насыщен игровыми формами. Он лишь сомневается в том, что они сохраняют игровой дух предшествующей аристократической культуры. В культуре, в которой культивируется серьезное, существует опасность принять за игру что-то другое. «Между тем различие игры и не-игры в явлениях цивилизации, — пишет он, — становится все труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему собственному времени»<sup>64</sup>. И наконец, его решительный и недвусмысленный приговор XX в.: «Все больше и больше напрашивается вывод, что игровой элемент культуры с XVIII века, где мы имели возможность наблюдать его в полном расцвете, утратил свое значение почти во всех областях, где он раньше чувствовал себя "дома". Современная культура едва ли еще "играется"; там же, где кажется, что она играет, игра эта фальшива»<sup>65</sup>.

Снять противоречие этих выводов об игре в XX в. нам поможет подход, предполагающий, что всякая культура разыгрывается, развивается и функционирует прежде всего в субкультурных формах, каждая из которых имеет особую картину мира<sup>66</sup>. Культуры как некоего монолита не существует. В одной и той же культуре имеют место субкультуры, предрасположенные к игровому, и субкультуры, предрасположенные к серьезному. Примером ярко выраженного игрового духа в его современных формах может служить анализ солдатских альбомов, предложенный В. Блажесом<sup>67</sup>. Игровая атмосфера культуры в целом зависит от статуса и степени авторитетности той или иной субкультуры. Если видное место занимает субкультура, ориентирующаяся на игру, то культура в целом демонстрирует ярко выраженную игровую стихию. Говоря о прорыве в культуру ценностных ориентаций молодых, мы уже поставили вопрос о субкультурном равновесии. В начале XX в. молодежная субкультура, которую в какой-то мере можно назвать «контркультурой», оказывается весьма притягательной и оставляет заметный след в культуре. Эта стихия не отменяет выводы Й. Хейзинги, но значительно уточняет их.

Кроме молодежной в любой культуре существует множество других субкультур. Обратиться к их изучению в связи с расширением в западной культуре сферы серьезного попытался А. Вебер. В поисках ответа на вопрос, почему в XX в. тоталитаризм



получил такое распространение, он исследовал способы сопротивления тоталитаризму в разных культурах. В качестве такого средства сопротивления он рассматривает игровую стихию. Что касается *серьезного*, то под ним А. Вебер понимает гигантский бюрократический аппарат, подчиняющий себе ранее свободно и естественно развивающиеся различные области человеческого существования и растворяющий верхние, средние и низшие слои общества. На протяжении XIX в. массовое производство втягивало в себя низшие слои населения. Следующий этап этого процесса заключался в том, чтобы «отнять свободу существования еще и у средних и высших слоев общества, включить и их в качестве рабочей силы в большой рациональный механизм и согласно их природе... использовать их как такой персонал, который, исполняя функции технических и торговых специалистов, делопроизводителей и управляющих, образует бюрократическую вершину целого»<sup>68</sup>. Имея в виду Германию, А. Вебер констатирует: средние и высшие слои общества оказались втянутыми в функционирование мертвого механизма, что способствовало утверждению тоталитаризма. Однако процесс такого поглощения бюрократическим аппаратом разных слоев в каждой культуре происходит по-разному.

Мировой истории известны общества, обладающие иммунитетом против такого аппарата. А. Вебер, пытаясь аргументировать точку зрения, согласно которой существуют народы, отторгающие аппарат, и народы, к нему предрасположенные, дает социологическое обоснование мысли Й. Хейзинги о присутствии в истории эпох, в которых игра максимально выражена или не выражена совсем. Так, выясняется, что исключительный дух игры сопровождает не весь XVIII в., как утверждает Й. Хейзинга, а именно культуру Англии и Франции, о которой чаще идет речь в его работе. В этих странах дух игры, развившись в высших слоях общества, благодаря авторитету последних успел распространиться. Именно поэтому здесь формируется особая, способная сопротивляться бюрократизации коллективная идентичность, которая и вырабатывает иммунитет против гигантского, разрастающегося аппарата. «...Есть народы, чьи формы выражения, обусловленные их исторической участью, гораздо лучше оберегают их от поглощения аппаратом, нежели присущий нам характер личности; народы, у которых процесс становления культурного облика их высших слоев был отмечен благосклонностью провидения, потому что им рано было суждено создать

в лице этих высших слоев массовый тип, свободный от мелочности и ограниченности во взглядах; столь рано, что они, вступая в опасный с точки зрения развития культуры период социальных революций, охвативший собою XIX век, уже могли располагать им как чем-то достаточно прочно сложенным и опирающимся на широкий фундамент. [...] Таковы французы, таковы англичане; в их столицах в XVII—XVIII вв. сложился характерный для больших городов универсальный тип культуры, сформированный из элементов древней аристократии, буржуазного духа предпринимательства и придворной утонченности, который породил в обеих странах и у обоих народов такой образ, в соответствии с которым строят жизнь; на него ориентируются в жизни ныне, как и тогда, пусть даже его внутреннее содержание уже стало иным»<sup>69</sup>.

Однако не все народы успели сформировать такой культурный пласт, поэтому они оказались не защищены от бюрократического отупения. Вместо придворной утонченности и аристократической образованности у них был сильно выражен дух мещанства и самодовольной ограниченности. К таким народам А. Вебер относит немцев. Возможно, в данном случае философ несколько преувеличивает, ибо опасность оказалась реальной не только для Германии. Как свидетельствует Э. Тоффлер, бюрократизация была следствием универсального в мировой истории процесса — процесса возникновения массовых обществ<sup>70</sup>. Массовизация явилась характерным признаком целой эпохи, которую Э. Тоффлер связывает со становлением цивилизации особого типа, называемой им индустриальной. Ее начало было положено в XVII в., т.е. практически в тот период истории, который известен как Новое время. Становление индустриальной цивилизации происходило на фоне угасания предшествующей цивилизации — земледельческой, ценности которой в Новое время начинали восприниматься как устаревшие. «Этот подход был обусловлен мнением, что общества второй волны представляют собой вершину эволюционного прогресса и что для решения своих проблем любое общество должно повторить путь индустриальной революции в точно таком же виде, в каком его проделали Запад, Советский Союз или Япония. Прогресс заключается в перемещении миллионов людей из сельского хозяйства в массовое производство. Это требует урбанизации, стандартизации и всего остального набора второй волны»<sup>71</sup>. В индустриальной цивилизации ритм машины начал определять стиль жизни, а также отношение ко времени. След-

ств  
руш  
мой  
Маш  
систе  
не бы  
этни  
ленн  
лась  
ей, а  
В  
альн  
прия  
крат  
вали  
ком п  
зинга  
предс  
чале  
терес  
и Ф. I  
одно  
игре,  
ма, ра  
но, пр  
ской  
момен  
ется в  
Та  
ры и  
зинге,  
ческим  
вытесн  
ется в  
туры,  
ром иг  
придво  
сни од  
предст  
оппози  
альна,  
культи  
тельнос  
угощен  
безгран  
покупа  
дукты, в  
но напо  
глашали  
числе со  
висть к х  
успехе, с  
де. Одна  
зовать от  
у кого пр  
образом,  
этой куль  
значение  
Органи  
осуществ

ствием синхронизации времени стало разрушение стихии спонтанности (столь значимой для земледельческой цивилизации). Машинизация жизни воздействовала на систему государственности, которая отныне была склонна к недооценке своеобразия этнических и социальных групп. Промышленная и экономическая интеграция оказалась связанной с политической интеграцией, а следовательно, с бюрократизацией.

Возникновение и утверждение индустриальной цивилизации оказалось неблагоприятным для игровой стихии. Как бюрократизация, так и массовизация способствовали иссяканию игры в ее аристократическом понимании, что и констатирует Й. Хейзинга. Иссякание игры не помешало ей предстать в этот период, т.е. в XVIII—начале XIX в., предметом философского интереса, что выразилось в работах И. Канта и Ф. Шиллера<sup>72</sup>. Однако Шиллер, создавая одно из самых интересных сочинений об игре, постоянно говорит о духе утилитаризма, распространяющемся в мире. Возможно, превращение игры в предмет философской рефлексии происходит именно в тот момент, когда в самой жизни она оказывается в дефиците.

Таким образом, отождествление культуры и игры, которым мы обязаны Й. Хейзинге, в полной мере присуще лишь архаическим культурам. В поздней истории игра вытесняется в отдельные сферы и замыкается в отдельные среды, группы и субкультуры, что и демонстрирует XVIII в., в котором игровая стихия характерна лишь для придворной или дворянской среды. В России одной из самых игровых субкультур предстает дворянская субкультура. Для нее оппозиция *игровое / серьезное* не только реальна, но и существенна. Русский дворянин культивировал праздность и избегал деятельности. Это была культура обильных угощений и пиров, свидетельствующая о безграничном расточительстве. Дворянин покупал самые дорогие вина и лучшие продукты, ведь их потребление было рассчитано напоказ. К столу богатого вельможи приглашались многочисленные гости, в том числе соперники. Именно они, испытав зависть к хозяину, затем разносили весть о его успехе, о превзошедшем все ожидания обеде. Однако их обязанностью было организовать ответный пир, чтобы пригласить тех, у кого приходилось бывать в гостях. Таким образом, демонстративность потребления в этой культуре приобретала самодовлеющее значение<sup>73</sup>.

Организация пиров в дворянской среде осуществлялась в соответствии с архаичес-

кими ритуалами потлача, когда в основе безграничного гостеприимства оказывалось соперничество в его наиболее архаических формах. Как известно, соперничество и состязательность — наиболее репрезентативные признаки игры. Дворянская субкультура культивировала не просто игру, но такие архаические формы сознания, в которых игру можно обнаружить во взаимодействии с утопией, мифом и судьбой. Как свидетельствует исследователь потлача в архаических культурах М. Мосс, состязание разворачивается и с помощью праздничных подарков, пиршеств, свадеб, балов и застолий<sup>74</sup>, в процессе которых происходит демонстративное уничтожение богатств. Причем он фиксирует внимание не только на расточительности, но и на разрушении: «... индивидуальный престиж вождя и престиж его клана не связаны так тесно с расходами и точным ростовщическим расчетом при возмещении принятых даров, с тем чтобы превратить в должников тех, кто сделал вас должниками. Потребление и разрушение при этом действительно не знает границ. В некоторых видах потлача от человека требуется истратить все, что у него есть, и ничего не оставлять себе. Тот, кому предстоит быть самым богатым, должен быть также самым безумным расточителем. Принцип антагонизма и соперничества составляет основу всего»<sup>75</sup>.

Обращаясь к А. Веберу и Э. Тоффлеру, мы до сих пор пытались расшифровать логику свертывания игры в поздней истории, сформулированную, но, к сожалению, не доказанную Й. Хейзингой. Однако действительно ли массовизация как наиболее очевидный признак индустриальной цивилизации противостоит игре? Когда Х. Ортега-и-Гассет задумывается о массовизации, имеющей место в XIX—XX вв., он исходит из того, что отношения между элитой и массой успели радикально измениться: границы элитарной культуры разрушены, и масса больше не идет на поводу у элиты. Происходит закат элитарной культуры, а вместе с ней и игровой стихии. Мысль испанского философа на первый взгляд повторяет тезис Й. Хейзинги. Однако, по Х. Ортега-и-Гассету, эпоха масс может свидетельствовать не столько о вырождении, закате и упадке, сколько наоборот — о подъеме и даже взрыве жизненной витальности, о «небывалом приливе жизненных сил и возможностей»<sup>76</sup>. Разрыв с игровыми формами, возникшими некогда в придворных и дворянских кругах, не повлек за собой тотальное вырождение игры. Культура XX в. вернула человечество к более традиционным и, еще точнее, архаическим игровым формам, кар-

динально переосмыслив процесс преемственности в истории.

В последние годы в связи с некоторыми постмодернистскими и постструктуралистскими концепциями много внимания уделяется так называемой *интертекстуальности*, успевшей с легкой руки Ю. Кристевой превратиться в одно из ключевых понятий современного искусствознания<sup>77</sup>. В свое время особое видение этой проблемы предложил М. Бахтин, обнаружив в структурах романа XIX в. традиции литературного жанра, который в эпоху поздней античности называли «мениппеей»<sup>78</sup>. Мениппея сохранила в себе черты архаического мировосприятия, связанного с принципом карнавализации. Минуя игровую атмосферу Нового времени, связанную с придворными и аристократическими слоями, М. Бахтин обнаруживает гораздо более древнюю игровую традицию, которая в XX в. вновь возрождается к жизни. Именно эта, а не имеющая место в Новое время элитарная традиция игрового самовыражения личности, в гораздо большей степени соответствует этапу в истории культуры, когда в результате процессов дестратификации и массовизации человечество оказалось вне аристократических салонов. Актуальность открытых М. Бахтиным архаических форм игры заключается в том, что они в большей степени, чем салонные формы, обращены в будущее и способны включаться в реальность, названную П. Сорокиным «интегральной» культурой, становление которой происходит на протяжении XX в.<sup>79</sup>

Таким образом, в изучении игры намечаются две парадигмы: одна, восходящая к Й. Хейзинге, связывавшему игру с аристократическими субкультурами, другая — к М. Бахтину, обратившемуся к архаике. Можно утверждать, что традиция карнавала, обнаруженная М. Бахтиным в античности и проанализированная им в средневековых и ренессансных формах, была не менее сильным противоядием против тоталитарной идеологии, нежели аристократическая и придворная традиция. Массовизация, апогей которой совпадает с XIX и XX вв., разумеется, подтверждает тезис Й. Хейзинги о свертывании игры, но игры лишь в аристократических, а точнее, аполлонических формах. Это свертывание игры свидетельствовало о кризисе культуры Нового времени, представшем в таких универсальных стилях, как барокко и романтизм. Но, вырываясь из традиционного культурного канона, игра оказывается основой формирования принципиально новой культуры, чувствительной к архаическим, т.е. карнаваль-

ным, игровым формам, которые XX век реабилитирует, преодолевая ренессансный культурный канон. Игровой инстинкт, еще не успевший обрести новые культурные формы, ощущается в модерне и в выражающем эпоху перехода художественном авангарде. Следующий прорыв игрового инстинкта — постмодерн. Как утверждают исследователи, уже постструктурализм предполагает перенос акцента со смысла на игровое действие<sup>80</sup>. В постмодернизме потребность в игре также заявляет о себе, и для ее удовлетворения привлекаются все когда-либо существовавшие в истории формы: «В наше время чуть ли не каждый исследователь в царстве вакхического или, лучше сказать, дионисийского постмодернизма просто в обязательном порядке примеряет на себя карнавальную форму «человека играющего» Хейзинги, создавая себе модный имидж *theoreticus ludens*»<sup>81</sup>. Эта потребность, предстающая в постмодернистских формах, слишком эстетизирована и присуща лишь узкому кругу способных использовать языки самых разных культур интеллектуалов. Постмодернистская игра слишком подчеркивает уязвимое место эпохи: неспособность предложить принципиально новую игровую форму, рожденную исторической реальностью XX в., а не взятую напрокат у прошлого — в античности или эпохе Ренессанса. Таким образом, игровая стихия, свойственная XX в., может быть выявлена лишь при условии, что мы знаем, какая культура приходит на смену сегодняшней, испытывающей кризис, и можем прогнозировать ее развитие и отношение к предшествующим культурам.

В связи с этим заслуживает внимания мысль Э. Тоффлера, согласно которой в XX в. происходит смена индустриальной цивилизации постиндустриальной. Эта переходная эпоха приводит к возрождению духовных ценностей, имевших место в доиндустриальной, т.е. земледельческой, цивилизации, хотя первоначально это происходит в вульгарных формах. «Загнивание системы мышления второй волны оставляет миллионы людей безгранично жаждущими чего-то такого, что их чем-то захватит, от техасского таоизма до шведского суфизма, от филиппинских целителей до кельтских колдунов. Вместо создания новой культуры, соответствующей новому миру, они пытаются перенести и оживить старые идеи, присущие другим временам и местам, или оживить фанатичную веру в их собственных предков, которые жили в совершенно других условиях»<sup>82</sup>. Однако, несмотря на эти тиражируемые массовой коммуникацией

вульт  
несет  
ной,  
О. То  
кура:  
С его  
типа  
вивал  
зано с  
его ут  
нание  
опыт  
вызы  
мы (в  
ход в  
глубж  
тради  
культ

Пр

<sup>1</sup> Х  
ший): С  
туры. Е  
<sup>2</sup> Б  
М., 199  
<sup>3</sup> Х  
<sup>4</sup> Б  
ному к  
духовн  
Берлин  
<sup>5</sup> Ч  
поняти  
рокко в  
331.

<sup>6</sup> Те  
скоп. 18

<sup>7</sup> Та

<sup>8</sup> Та

<sup>9</sup> М  
М., 1990

<sup>10</sup> Та

<sup>11</sup> Та

<sup>12</sup> Л

строе кул

Избрани

<sup>13</sup> Хе

<sup>14</sup> Ме

С. 43.

<sup>15</sup> Та

<sup>16</sup> Та

<sup>17</sup> Ни

С. 169.

<sup>18</sup> Эл

СПб., 198

<sup>19</sup> Са

мя. В пон

<sup>20</sup> Та

С. 294.

<sup>21</sup> Дне

Ч. 1—4. М

<sup>22</sup> Там

<sup>23</sup> Там

вульгаризмы, цивилизация третьей волны несет в себе черты сходства с первой волной, т.е. с земледельческой цивилизацией. О. Тоффлер фиксирует циклическую логику развертывания исторического процесса. С его точки зрения, завершение каждого типа цивилизации, история которого развивалась на протяжении многих веков, связано с актуализацией всего того, что по мере его утверждения было вытеснено в подсознание культуры, на периферию духовного опыта. Именно это и происходит в XX в., вызывая к новой жизни архаические формы (в том числе и игровые). Выявляя переход в истории от цикла к циклу, мы можем глубже представить процесс реабилитации традиционных ценностей в современной культуре.

### Примечания

- <sup>1</sup> Хейзинга Й. Homo ludens (Человек играющий): Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 7.
- <sup>2</sup> Белый А. Символизм как миропонимание. М., 1994. С. 172.
- <sup>3</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. С. 7.
- <sup>4</sup> Бердяев Н.А. Конеч Ренессанса (К современному кризису культуры) // София. Проблемы духовной культуры и религиозной философии. Берлин, 1923. С. 31.
- <sup>5</sup> Чечот И. Барокко как культурологическое понятие. Опыт исследования К. Гурлита // Барокко в славянских культурах. М., 1982. С. 328, 331.
- <sup>6</sup> Театральный дух на сцене жизни // Телескоп. 1833. № 1. С. 89.
- <sup>7</sup> Там же. С. 93.
- <sup>8</sup> Там же. С. 96.
- <sup>9</sup> Маркиз де Кюстин. Николаевская Россия. М., 1990. С. 64.
- <sup>10</sup> Там же. С. 57.
- <sup>11</sup> Там же. С. 83.
- <sup>12</sup> Лотман Ю.М. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3 т. Т. 1. Таллин, 1992. С. 272.
- <sup>13</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. С. 41.
- <sup>14</sup> Мегрон Л. Романтизм и нравы. М., 1914. С. 43.
- <sup>15</sup> Там же. С. 45.
- <sup>16</sup> Там же. С. 123.
- <sup>17</sup> Ницше Ф. Сочинения: В 2 т. Т. 1. М., 1990. С. 169.
- <sup>18</sup> Элиаде М. Трактат по истории религий. СПб., 1999. Т. 2. С. 295.
- <sup>19</sup> Савельева И., Полетаев А. История и время. В поисках утраченного. М., 1997. С. 312.
- <sup>20</sup> Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989. С. 294.
- <sup>21</sup> Дневник камер-юнкера Ф.В. Берхгольца. Ч. 1—4. М., 1902. С. 56.
- <sup>22</sup> Там же. С. 46.
- <sup>23</sup> Там же. С. 80.

- <sup>24</sup> Мид Д. Интернализированные другие и самость // Американская социологическая мысль. М., 1994. С. 229.
- <sup>25</sup> Юнг К. Психология бессознательного. М., 1994. С. 217.
- <sup>26</sup> Там же. С. 240.
- <sup>27</sup> Тэрнер В. Символ и ритуал. М., 1983. С. 179.
- <sup>28</sup> Успенский Б.А. Антиповедение в культуре Древней Руси // Успенский Б.А. Избранные труды. Т. 1. Семиотика истории. Семиотика культуры. М., 1994.
- <sup>29</sup> От комического элемента, т.е. трикстера, культурный герой обособился лишь на поздних этапах истории (Мелетинский Е.М. Первобытные истоки словесного искусства // Ранние формы искусства. М., 1972. С. 178).
- <sup>30</sup> Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М., 1975. С. 309.
- <sup>31</sup> Фрейдберг О.М. Миф и литература древности. М., 1978. С. 240.
- <sup>32</sup> Топоров В.Н. Судьба и случай // Понятие судьбы в контексте разных культур. М., 1994. С. 41—42.
- <sup>33</sup> Ильин И.А. Аксиомы религиозного опыта. М., 1993. С. 419.
- <sup>34</sup> Лотман Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3 т. Т. 2. Таллин, 1992. С. 400.
- <sup>35</sup> Хейзинга Й. Осень Средневековья. М., 1988. С. 5.
- <sup>36</sup> Евреинов Н.Н. Театр для себя. Пг., 1915. С. 37.
- <sup>37</sup> Флоровский Г.В. Пути русского богословия. Киев, 1991. С. 501.
- <sup>38</sup> Шубарт В. Европа и душа Востока. М., 1997. С. 81.
- <sup>39</sup> Там же. С. 105.
- <sup>40</sup> А. Гакстгаузен отмечает артистичность русских, находя щеголей даже в крестьянской среде: «Крестьянские щеголи, в особенности ловкие ямщики, прищипливают еще к шляпе розу, или павлинье перо, или какое другое украшение» (Гакстгаузен А. Исследование внутренних отношений народной жизни и в особенности сельских учреждений России. М., 1869. С. 15). Отдает должное «своеобразному изяществу, присущему славянской расе», и маркиз де Кюстин (Маркиз де Кюстин. Николаевская Россия. С. 31).
- <sup>41</sup> Бердяев Н.А. Философия творчества, культуры и искусства. Т. 2. М., 1994. С. 20.
- <sup>42</sup> Бердяев Н.А. Русская идея: Основные проблемы русской мысли XIX века и начала XX века. М., 1997. С. 8.
- <sup>43</sup> Бердяев Н.А. Мирозерцание Достоевского // Бердяев Н.А. Философия творчества, культуры и искусства. Т. 2. С. 23.
- <sup>44</sup> Франк С.Л. Духовные основы общества. М., 1992. С. 476.
- <sup>45</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. С. 210.
- <sup>46</sup> Там же. С. 216.
- <sup>47</sup> Там же. С. 217.
- <sup>48</sup> Розин В.М. Природа и генезис игры // Вопросы философии. 1999. № 6. С. 26.

- <sup>49</sup> Гумилев Л. Н. От Руси к России. М., 1992. С. 16.
- <sup>50</sup> Краснушкин Е. К психологии хулиганства // Хулиганство и поножовщина. М., 1927. С. 151.
- <sup>51</sup> Розанов В. Ослабнувший фетиш (Психологические основы русской революции). СПб., 1906. С. 23.
- <sup>52</sup> Ван Геннеп А. Обряды перехода. М., 1999. С. 106.
- <sup>53</sup> Бернштам Т. А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX—начала XX в. Л., 1988. С. 247.
- <sup>54</sup> Там же.
- <sup>55</sup> Эриксон Э. Детство и общество. СПб., 1996. С. 447.
- <sup>56</sup> Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М., 1996. С. 132.
- <sup>57</sup> Троицкий Л. Новый курс. М., 1924. С. 9.
- <sup>58</sup> Ницше Ф. Сочинения. Т. 1. С. 163.
- <sup>59</sup> Там же. С. 186.
- <sup>60</sup> Там же.
- <sup>61</sup> Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. М., 1991. С. 257.
- <sup>62</sup> Там же.
- <sup>63</sup> Социология контркультуры (Инфантилизм как тип мировосприятия и социальная болезнь). М., 1980. С. 19.
- <sup>64</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. С. 233.
- <sup>65</sup> Там же.
- <sup>66</sup> Художественная жизнь современного общества: В 4 т. Т. 1. Субкультуры и этносы в художественной жизни. СПб., 1996.
- <sup>67</sup> Блажес В. В. Солдатский юмор // Традиционная культура. № 1. М., 2000. С. 53—61.
- <sup>68</sup> Вебер А. Избранное: Кризис европейской культуры. СПб., 1999. С. 109.
- <sup>69</sup> Там же. С. 114.
- <sup>70</sup> Тоффлер Э. Третья волна. М., 1999. С. 527.
- <sup>71</sup> Там же.
- <sup>72</sup> Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения: В 6 т. Т. 5. М., 1966. С. 219; Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М., Л., 1935. С. 188, 240, 245, 281, 291 и др.
- <sup>73</sup> Хренов Н. А. Мифология досуга. М., 1998. С. 173.
- <sup>74</sup> Мосс М. Очерк о даре. Форма и основание обмена в архаических обществах // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М., 1996. С. 92.
- <sup>75</sup> Там же. С. 141.
- <sup>76</sup> Ортега-и-Гассет Х. Избранные труды. М., 1997. С. 53.
- <sup>77</sup> Kristeva J. Narration et transformation // Semiotica. The Hague, 1969. № 4. P. 422—448.
- <sup>78</sup> Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. М., 1972. С. 192.
- <sup>79</sup> Сорокин П. Человек. Цивилизация. Общество. М., 1992. С. 427.
- <sup>80</sup> Ильин И. П. Постмодернизм. От истоков до конца столетия. М., 1998. С. 46.
- <sup>81</sup> Там же. С. 202.
- <sup>82</sup> Тоффлер Э. Третья волна. С. 499.

И. А. МОРОЗОВ  
(Москва)

## «ИГРА» И «РИТУАЛ» В СОВРЕМЕННОМ НАУЧНОМ ДИСКУРСЕ

Игра, будучи одним из ключевых понятий фольклорно-этнографического дискурса, до сих пор не имеет удовлетворительного определения<sup>1</sup>. Часто этим термином обозначаются явления внешне напоминающие игру, но не игровые по сути. Данная проблема неоднократно служила предметом полемики в этологии, поскольку «игра животных» на самом деле представляет собой лишь метафорическое определение филогенетически очень разнородных явлений<sup>2</sup>. С этой же проблемой сталкиваются и специалисты по детской психологии. Например, педагог и психолог П. П. Блонский полагал, что понятие игры существенно только для взрослых, для ребенка же — всё серьезно; поэтому понятия *игры вообще* не существует, как не существует вида деятельности, который однозначно можно было бы связать с таким понятием. Л. С. Выготский, ссылаясь на мнение Д. Б. Эльконина, также присоединяется к этой точке зрения. Он считает, что «игру нужно рассматривать как совершенно своеобразную деятельность, а не как соборное понятие, объединяющее все виды детских деятельностей», и предполагает, что «экспериментальные» игры (ср.: ребенок открывает и закрывает крышку много раз подряд) и игры в собственном смысле слова находятся между собой в таком же отношении, как лепет в отношении речи<sup>3</sup>.

Итак, существует проблема различения игры по форме и по содержанию, т. е. собственно игры и игроподобных феноменов. Этот вопрос постоянно дебатруется и в фольклорно-этнографических исследованиях последних десятилетий. В частности, он затрагивается в монографиях А. К. Байбурина и Л. М. Ивлевой, работах В. Н. Топорова<sup>4</sup>.

Одна из глав книги Л. М. Ивлевой «Ряженье в русской традиционной культуре» называется «Ряженье как тип игры»<sup>5</sup>. Определяя ряжение как «универсальный компонент обрядового поведения» и «особое обрядовое действие», исследовательница рассматривает «игровую роль» ряженья в структуре обряда с позиций театроведения (отсюда опора на такие понятия, как «первоплощение», «роль», «маска»). Вывод, который делает Л. М. Ивлева, достаточно

парад  
верси  
(разво  
по сод  
лис В. I  
из негс  
равно  
началс  
ма рит  
логике  
— И. М.  
способ  
ления (с  
которь  
Тем са  
иные «I  
обрядо  
и под.)  
частью  
природ  
подход  
А. К.  
нальны  
отличи  
ситуати  
выбора  
зации, и  
ленност  
«сам пр  
жет был  
лям, зри  
заучива  
бо следу  
ность»  
однове  
ный», не  
алу. «Дв  
место ли  
ри (а ри  
зрения) с  
ская риту  
потому,  
данной  
наиболее  
«между б  
зывается  
деннем (с  
на посиде  
ной степе  
см»<sup>6</sup>.

Таким  
нографы  
игру, в де  
ется. К пр  
и троицко  
вижные иг  
ют собой н  
ющих обря  
варяют бра  
бу»<sup>7</sup>. Свято