

Гл. XII ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Нам не хотелось бы тратить время на решение вопроса, что именно следует понимать под "современным". Само собой разумеется, что время, о котором мы говорим, всегда представляет собою уже некое историческое прошлое -- прошлое, распадающееся на куски позади нас, по мере того как мы уходим от него все дальше и дальше. События, которые в сознании более молодых обозначают существовавшее "раньше", для более пожилых произошли еще в "наше время" -- не потому, что они лично их помнят, но потому, что эти события входят составной частью в их собственную культуру. Однако это зависит не только от поколения, к которому мы принадлежим, но и от того, какими знаниями мы обладаем. Исторически направленный ум в своем представлении о "сегодняшнем", "современном" обыкновенно охватывает большой кусок прошлого в сравнении с теми, кто живет близорукой ограниченностью момента. Так что термин "современная культура" будет использоваться здесь с большими краевыми полями, простирающимися далеко в XIX столетие.

Итак, вопрос гласит, в какой степени культура, в которой мы живем, раскрывается в формах игры? В какой мере игровой дух властен над человеком, вовлеченным в переживание культурных феноменов? Минувший век, думалось нам, утратил многое из тех элементов игры, которые были свойственны прошлым столетиям. Выправился ли этот недостаток или стал еще больше?

На первый взгляд кажется, что утрату игровых форм в общественной жизни более чем возместило одно чрезвычайно значительное явление компенсирующего характера. Спорт как функция достижения общности постоянно расширял свою социальную значимость и втягивал все новые области в сферу своих владений.

Состязания в ловкости, силе и выносливости издавна занимали важное место во всякой культуре, либо будучи связаны с культом, либо как юношеские игры и праздничные увеселения. Феодалное общество Средневековья, собственно говоря, уделяло особое внимание только турнирам. Резко драматизированный и аристократически нарядный, турнир не может быть безоговорочно отнесен к спорту. Одновременно он выполнял театральную функцию. Лишь узкая элита участвовала в нем активно. Церковные идеалы вообще препятствовали признанию ценности телесных упражнений и радостей игр с применением силы, если это не было элементом аристократического воспитания, -- хотя этнология и предоставляет нам множество фактов того, как много и с каким удовольствием люди Средневековья состязались между собой во всяческих играх. Проникнутые эрудицией идеалы Гуманизма были так же мало, как и строго моралистические идеалы Реформации и Контрреформации, склонны признавать игру и телесные упражнения культурными ценностями. Резких сдвигов в их месте в жизни не наблюдается вплоть до XVIII в.

Основные формы спортивного состязания по самой своей сути являются древними и неизменными. В некоторых из них на первый план выступает соревнование в быстроте или силе как таковое. Это бег, в том числе и на коньках, гонки и скачки, поднятие тяжестей, стрельба по мишеням и т. д. Хотя люди всегда старались превзойти друг друга в беге, гребле или плавании, в продолжительности ныряния (вплоть до того, что намеренно удерживали под водой друг друга, как в Беовульфе), эти виды состязаний лишь в незначительной степени принимают характер организованных игр. И все же мы без колебаний именуем их играми именно из-за их агональных особенностей. При этом существуют и такие формы, что сами собой развиваются в организованные игры с

системою правил. Прежде всего это игры с мячом или же игры, когда участники убегают и ловят друг друга.

Перейдем теперь от состязаний как развлечений от случая к случаю -- к жестко организованным, клубным или внеклубным, соревнованиям. На картинах наших художников XVII в. можно видеть фигурки мужчин, ревностно гоняющих клюшками мяч, но об организованных согласованных играх или особо назначенных соревнованиях, насколько мне известно, слышно было тогда немного. Ясно, что подобная жесткая организация легче всего прививается в играх, где две группы играют друг против друга. И это тоже старо, как мир: деревня мерится силой с деревней, школа -- со школой, квартал -- с кварталом. Прежде всего это такие игры в мяч, которые требуют отработанной сыгранности постоянного состава команд, а это как раз то самое, что дает начало современному спорту. То, что обычай этот пришел к нам в XIX в. из Англии, до некоторой степени понятно, хотя такой фактор, как специфика английского национального характера, что здесь несомненно сказалось, остается невыраженным и неясным. Своеобразные же особенности английского общества внесли сюда вполне ощутимый вклад. Местное самоуправление укрепляло дух очевидной взаимосвязанности и общности интересов. Отсутствие всеобщей и обязательной военной подготовки создавало благоприятную возможность и даже потребность заниматься вольными физическими упражнениями. В том же направлении шло развитие и школьного воспитания; наконец, особое значение имели качество почвы да и сам английский ландшафт, с общинными угодьями, *common's*, предлагавшими превосходные лужайки для игр.

Развитие спорта начиная с последней четверти прошлого века движется в таком направлении, что отношение к игре становится все серьезнее. Правила делаются все более строгими и все более скрупулезными. Спортивные достижения продолжают расти. Каждому знакомы гравюры первой половины прошлого века, запечатлевшие игроков в крикет в цилиндрах. Такие изображения говорят сами за себя.

Теперь, со все большим систематизированием и все более строгой дисциплиной игры, что-то в ее чисто игровом содержании совершенно утрачивается. Это проявляется в разделении на любителей и профессионалов. Игровое сообщество различает тех, для кого игра уже не игра, и тех, кто, хотя и обнаруживает большие способности, занимает более низкий уровень по сравнению с настоящими игроками. Поведение профессионала -- это уже не игровое поведение, непосредственности и беспечности в нем уже нет. В современном обществе спорт мало-помалу отдалается от чисто игровой сферы и превращается в некий элемент *suí generis*: уже не игра, но и еще не серьезность. Спорт в нынешней общественной жизни занимает место в стороне от собственно культурных процессов, которые идут вне его. В архаических культурах состязания были частью культовых празднеств. Они были необходимы как священные и освящающие действия. В современном спорте такого рода связи совершенно исчезли. Это чисто мирское дело, не имеющее какой-либо органической связи со структурой общества, даже если занятия спортом и предписываются властями. Спорт является скорее самостоятельным выражением агональных инстинктов, чем фактором плодотворного чувства солидарности. Совершенство, с которым современные социальные механизмы умеют усиливать внешний эффект массовых мероприятий, ничего не меняет в том факте, что ни олимпиады, ни организация занятий спортом в американских университетах, ни шумно пропагандируемые соревнования между странами не могут возвысить спорт до уровня деятельности, творящей стиль и культуру. Каково бы ни было его значение для участников соревнований и зрителей, он остается бесплодной функцией, в которой древний игровой фактор по большей части уже успел отмереть.

Такое понимание идет вразрез с расхожим публичным мнением, считающим спорт важнейшим игровым элементом нашей культуры. На самом деле из своего игрового содержания он растерял самое лучшее. Игра обрела серьезность, игровое настроение из нее более или менее улетучилось. Заслуживает внимания, что этот сдвиг к большей серьезности затронул и неатлетические игры, в особенности основанные на умственном расчете, такие, как шахматы или карты.

В настольных играх на доске и играх с ходами, весьма значимых уже у первобытных народов, с самого начала, даже если это азартные игры (типа игры в рулетку), присутствует элемент серьезного. Атмосфера радостного веселья им вряд ли присуща, и прежде всего там, где случай не играет никакой роли, как например в шашках, шахматах, осаде замка, мельнице^{1*} и т.п. Тем не менее, эти игры сами по себе полностью подпадают под дефиницию игры. Лишь в самое последнее время общественное мнение благодаря общепризнанным чемпионатам, публичным соревнованиям, регистрации рекордов, газетным репортажам в присущем им стиле стало причислять к спорту все эти умственные игры, как на доске, так и карточные.

Игра в карты отличается от игр на доске прежде всего тем, что карты не исключают роль случая. В той мере, в какой карты являются азартной игрой, они граничат и по своему настроению, и как род духовного занятия с игрой в кости, не слишком подходящей для организации клуба или публичного соревнования. Умственные же виды игры в карты, напротив, допускают такое развитие. Здесь все возрастающая серьезность выглядит особенно убедительно. От ломбера и кадрили через вист и до бриджа карточная игра проходит процесс утончающейся усложненности, но только в бридже современные социальные механизмы полностью берут верх над игрою. Со своими учебниками и системами, крупными мастерами и профессиональными тренерами он превратился в убийственно серьезное дело. Недавнее газетное сообщение оценивало годовой доход четы Калбертсонов^{2*} более чем в 200.000 долларов. Как долгое и всеобщее *craze* [безумие] бридж ежедневно поглощает огромное количество духовной энергии -- будь то на благо или же во вред обществу. О благородном диагоге (диагоге) [препровождении времени] в том смысле слова, который придавал ему Аристотель, здесь едва ли может идти речь: это совершенно бесплодное умение, которое лишь односторонне оттачивает умственные способности и вовсе не обогащает душу, сковывает и растрчивает массу интеллектуальной и духовной энергии, которой можно было бы найти куда лучшее применение... хотя, впрочем, боюсь, что ее использовали бы еще хуже. Место, которое бридж занимает в нашей сегодняшней жизни, означает, казалось бы, неслыханное усиление игрового элемента в нашей культуре. Однако это вовсе не так. Чтобы действительно играть, человек должен, пока он играет, вновь стать ребенком. Но можно ли утверждать это, говоря об увлечении этой чрезвычайно рафинированной умственной игрой? А если нет, то игре здесь недостает ее самого главного качества.

Попытка исследовать нашу повседневную неразбериху на наличие в ней игрового содержания всякий раз приводит нас к заключениям, которые противоречат друг другу. В спорте следовало бы говорить о деятельности, осознаваемой и признанной в качестве игры, но при этом доведенной до такой степени технической организованности, материальной оснащенности и научного осмысления, что в коллективном и публичном занятии ею возникает угроза потери самого духа игры. Нынешней тенденции переходить от игрового к серьезному противостоят явления, казалось бы, противоположного свойства. Определенные занятия, вызванные материальным интересом, нуждой или потребностью и первоначально никак не проявляющиеся в игровых формах, приобретают затем некие вторичные качества, которые трудно назвать иначе, нежели игровыми.

Значимость действий ограничивается в них некоей замкнутой сферой, и распространяемые на них правила теряют свою всеобщую приложимость. В случае спорта -- это игра, все более жесткая в своей растущей серьезности, но при этом все так же считающаяся игрою; в другом случае -- серьезное занятие, вырождающееся в игру, но продолжающее считаться серьезным. Оба эти явления объединяет сильное агональное чувство, которое по-прежнему правит миром, хотя и в иных формах, чем раньше.

В распространении этого агонального чувства, увлекающего мир в сторону игры, присутствует чисто внешний фактор, в основе своей независимый от духа культуры, а именно то, что сообщение между людьми во всех областях и с использованием самых различных средств стало гораздо легче, чем раньше. Техника, публичность информации, пропаганда во всем подталкивают к конкуренции и делают возможным удовлетворение этого побуждения. Коммерческое соревнование не принадлежит к области изначальных древних, священных игр. Оно появляется, когда торговля начинает создавать зоны активности, внутри которых одни стараются одержать верх над другими и вывести их из игры. Ограничительные правила, то есть обычаи торговли, вскоре делаются в таких местах совершенно необходимыми. До сравнительно поздних времен торговая конкуренция оставалась на достаточно примитивном уровне. Лишь внедрение современных средств сообщения, коммерческой рекламы и статистики делает ее интенсивной. Не могло не случиться, что понятие рекорд, возникшее в спорте, завоевало себе место и в деловой жизни. Рекорд в его нынешнем обиходном значении первоначально означал отметку, которую пришедший первым конькобежец -- если не выходить из голландских понятий -- оставлял на балке в трактире. Сравнительная статистика торговли и производства сделала этот элемент спорта достоянием экономической и технической жизни. Всюду, где промышленные достижения обнаруживают свою спортивную сторону, царит погоня за рекордами: наибольшее водоизмещение почтового судна, голубая лента за самый короткий по времени трансатлантический рейс. Чисто игровой элемент полностью оттесняет здесь на задний план соображения пользы: серьезные вещи превращаются в игру. Крупное предприятие сознательно внедряет в среду своего персонала спортивный фактор, чтобы повысить производительность. Так процесс снова обращается вспять: игра переходит в серьезное. На церемонии присвоения почетной степени в Роттердамской высшей торговой школе доктор А. Ф. Филиппс заявил следующее: "Со времени моего вступления в ААОЗ* между техническим и коммерческим руководством шло соревнование в борьбе за первенство. Один старался производить столько, чтобы, как он полагал, коммерческое руководство не поспевало со сбытом, другой же пытался продать столько, чтобы производство не могло угнаться за сбытом, и это соревнование не утихало. То один был впереди, то другой одерживал победу; ни мой брат, ни я никогда, собственно говоря, не рассматривали наше дело как некую поставленную перед нами задачу, но скорее как спорт, навыки которого мы старались привить нашим сотрудникам и младшему поколению".

Чтобы повысить этот дух конкуренции, крупные предприятия формируют собственные спортивные общества и заходят даже столь далеко, что принимают людей на работу с оглядкой на возможный состав футбольной команды, а не только по их профессиональным способностям. Процесс вновь обращается вспять.

Не столь просто, как с агональным фактором в деловой жизни, обстоит дело с игровым элементом в современном искусстве. Выше было показано, что игровой элемент ни в коей мере не чужд самой сути и создания, и исполнения произведений искусства. Он заявлял о себе чрезвычайно отчетливо в мусических искусствах, где ярко выраженное игровое содержание можно прямо назвать основополагающим и существенно важным. В пластических искусствах причастность игре оказывалась присущей всему, что может быть

названо украшением, то есть игровой фактор при создании художественной формы прежде всего действует там, где дух и рука наиболее свободны в своем движении. Сверх того игровой фактор выступал здесь и повсюду в форме испытания на мастерство, так сказать, в форме кунштюка, в форме достижения, обретенного в состязании. Вопрос теперь в том, следует ли, оценивая роль игрового элемента в искусстве с конца XVIII в., говорить о приобретениях -- или же об утратах.

Культурный процесс, в ходе которого искусство постепенно порывало со своей основой -- витальной функцией общественной жизни и все более превращалось в свободную, самостоятельную деятельность индивидуума, тянется сквозь века. Одной из вех этого процесса было распространение обрамленной живописи, оттеснившей фрески на задний план, а также вытеснение книжной миниатюры -- гравюрой. Подобный сдвиг от социального к индивидуальному виден в перемещении центра тяжести в архитектуре в период, последовавший за Ренессансом. В качестве первоочередной задачи от нее требовались теперь не церкви и дворцы, но жилые дома, не роскошные галереи, но жилые квартиры. Искусство стало интимнее, но также и более изолированным, стало делом немногих. Подобным образом камерная музыка, в том числе и вокальная, произведения, рассчитанные на удовлетворение индивидуальных художественных потребностей, стали превосходить более публичные формы искусства по масштабу воздействия, так же как и силу выразительности.

В то же время функция искусства претерпела и еще одно изменение. Искусство все больше и больше обретало признание как совершенно самостоятельная и исключительно высокая культурная ценность. Вплоть до XVIII в. оно занимало на шкале этих ценностей, собственно говоря, весьма подчиненное место. Искусство было благородным украшением жизни привилегированного сословия. Эстетическое наслаждение испытывали от него так же, как и теперь, однако интерпретировали его или как религиозное вдохновение, или как нечто возвышенное и диковинное, доставляющее удовольствие или служащее для развлечения. Художник, всегда бывший ремесленником, оставался на положении слуги, тогда как научные упражнения были привилегией людей, которые не знали забот.

Громадные перемены во всем происходят как результат нового духовного оживления в художественной сфере, которое наступает во второй половине XVIII в. и принимает романтические и классические формы. Основное течение здесь все-таки -- романтическое, другое развивается параллельно. Из них обоих произрастает решительное повышение положения эстетического наслаждения на шкале жизненных ценностей, повышение поистине до небес -- ибо отныне оно должно будет открыто занимать место обессиленного религиозного сознания. От Винкельмана эта линия тянется до Джона Раскина и далее^{4*}. Только к концу XIX в., не без влияния техники фотографии, волна искусства докатывается до приобщившихся к образованию масс. Искусство становится сферой публичной жизни, любить искусство становится хорошим тоном. Представление о художнике как о существе высшего порядка проникает повсюду. Снобизм получает широчайшее распространение среди публики. В то же время судорожный поиск оригинальности становится главным импульсом создания художественной продукции. Эта постоянная потребность во всем новом, доселе неслыханном, устремляет искусство со ступеней импрессионизма к эксцессам XX столетия. В отношении пагубных факторов современного производственного процесса искусство оказалось уязвимее, чем наука. Механизация, реклама, погоня за внешним эффектом влияют на него больше, потому что оно более ориентировано на рынок и работает с привлечением технических средств.

Во всем этом не так просто найти игровой элемент. С XVIII в., когда искусство стали осознавать как фактор культуры, оно, по всей вероятности, больше потеряло, чем

приобрело в своем игровом качестве. Означало ли это подъем? Не трудно было бы показать, что для искусства было некогда благом в значительной мере не осознавать ни того смысла, который оно несет, ни той красоты, которую оно творит. Вместе с уверенностью сознания своего высокого назначения оно что-то утратило от своего вечно детского бытия.

Если же взглянуть на все это с другой стороны, определенное усиление игрового элемента в художественной жизни можно было бы увидеть, например, в следующем. Художник рассматривается как исключительное существо, возвышающееся над толпой своих соплеменников, и известное почитание должен поэтому принимать как нечто вполне заслуженное. Чтобы иметь возможность переживать это сознание своей исключительности, он нуждается в почитающей его публике или в группе собратьев по духу, ибо массы одаривают его почестями, которые, самое большее, сводятся всего-навсего к фразам. Как и поэтическому искусству древности, современному искусству необходима определенная степень эзотеричности. В основе всякой эзотеричности лежит некий уговор: мы, посвященные, будем считать это тем-то, понимать так-то, восхищаться таким-то. Все это требует наличия игрового сообщества, которое окапывается, прячется в своей тайне. Всюду, где пароль на -изм скрепляет воедино некое художественное направление, явно вырисовывается картина игрового сообщества. Современный аппарат организации общественной жизни, с литературно изощренной художественной критикой, с выставками и лекциями, призван к тому, чтобы повышать игровой характер художественных манифестаций.

Совершенно по-другому, чем в отношении искусства, обстоит дело с попыткой определить игровое содержание современной науки. Причина здесь в том, что последнее почти неизбежно возвращает нас к основному вопросу: "что такое игра?" -- тогда как мы до сих пор неизменно пытались исходить из категории игры как данности и величины общепринятой. В качестве одного из существенных условий и признаков игры мы с самого начала установили пределы игрового пространства, некий намеренно ограниченный круг, внутри которого и происходит действие в соответствии с провозглашенными правилами. Возникает склонность поэтому чуть ли не внутри каждой выгороженной территории уже заранее видеть игровое пространство. Нет ничего легче, как за каждой наукой, на основании ее изолированности в границах данного метода и определенных понятий, признать игровой характер. Если же мы постараемся придерживаться очевидного и приемлемого для непредвзятого мышления понятия игры, то чтобы квалифицировать то или иное явление как игру, понадобится нечто большее, чем всего лишь игровое пространство. Игра фиксируется во времени, она сама по себе исчерпывается и вне себя самой не имеет никакой собственной цели. Ее поддерживает сознание радостного отдохновения, вне требований обыденной жизни. Все это не подходит науке. Ибо она ищет прочного контакта с всеобщей реальностью, значимости для этой реальности. Ее правила -- в отличие от правил игры -- не являются незыблемыми раз и навсегда. Опыт постоянно изобличает ее во лжи, после чего она сама себе изменяет. Правила игры нельзя уличить во лжи. Игру можно варьировать, но в нее нельзя вносить изменения.

Таким образом, существуют все основания, чтобы заключение о том, что всякая наука есть лишь игра, пока что отложить в сторону как весьма дешевую истину. Другое дело вопрос, не может ли наука заниматься "игрою" внутри области, ограниченной ее же собственным методом. Так, например, со всякой склонностью к систематизации почти нерушимо связано влечение к игровому. Прежняя наука, недостаточно опиравшаяся на опыт, имела обыкновение пускаться в безбрежное систематизирование всех мыслимых свойств и понятий. Наблюдения и расчеты, бесспорно, здесь являются тормозом, но

отнодь не абсолютной гарантией. С терминами однажды разработанного специального метода все еще можно легко обращаться как с игровыми фигурами. В этом с Давних пор упрекали законоведов. Языкознание также заслуживало подобный упрек, поскольку оно безрассудно принимало участие в старинной игре толкования слов, бывшей в ходу со времен Ветхого Завета и Бед и до сих пор привлекающей каждого, кто не имеет и понятия о языкознании. Есть ли уверенность в том, что новейшие строго научные синтаксические школы не находятся на пути к новой игрофикации? Не вводится ли то одна, то другая наука в сферу игры слишком усердным применением фрейдистской терминологии сведущими и несведущими в ней людьми?

Не говоря о возможности для научного специалиста или дилетанта "играть" терминами своего предмета, сами научные занятия втягиваются в орбиту игры из-за жажды к соревнованию. Хотя конкуренция в науке не имеет столь непосредственно экономических оснований, как в искусстве, логическому развертыванию культуры, с другой стороны, противоречивый характер более свойствен по самой ее природе. Выше были приведены рассуждения по поводу истоков знания и науки в архаические периоды: они всегда лежали в области агонального. Не без оснований говорилось о полемичности науки. Но весьма неблагоприятный признак, когда в науке желание опередить в своем открытии другого или опровергнуть его доказательства решительно выдвигается на первый план. Подлинное стремление к познанию истины путем исследований невысоко ценит торжество над противником.

Подводя итог, можно, пожалуй, склониться к суждению, что современная наука -- коль скоро она придерживается строгих требований точности и любви к истине и поскольку, с другой стороны, нашим критерием остается понятие игры во всей его очевидности -- относительно малодоступна для игрового подхода и обнаруживает явно меньше игровых черт, чем в ранние годы ее возникновения или в период ее оживления со времен Ренессанса вплоть до XVIII столетия.

Если же мы, наконец, обратимся к определению игрового содержания нынешней общественной жизни вообще, в том числе и политической жизни, то здесь нужно будет с самого начала различать две возможности. Во-первых, есть основания полагать, что игровые формы более или менее сознательно используются для сокрытия намерений общественного или политического характера. В этом случае речь идет не о вечном игровом элементе культуры, который мы пытались выявить на этих страницах, а о притворной игре. Во-вторых, сталкиваясь с явлениями, на поверхности демонстрирующими видимость свойств игры, можно пойти по ложному следу. Повседневная жизнь современного общества во все возрастающей степени определяется свойством, которое имеет некоторые общие черты с чувством игры и в котором, как может показаться, скрыт необычайно богатый игровой элемент современной культуры. Это свойство можно лучше всего обозначить как пу-эрилизм, понятие, передающее наивность и ребячество одновременно. Но ребяческая наивность и игра -- это не одно и то же.

Когда я несколько лет тому назад пытался охватить ряд внушающих опасение явлений современной общественной жизни термином пуэри-лизм^{1 5*}, я имел в виду сферы деятельности, в которых человек нашего времени, прежде всего как член того или иного организованного коллектива, ведет себя словно бы по мерке отроческого или юношеского возраста. Это касается большей частью навыков, вызванных или поддерживаемых техникой современного духовного общения. Сюда попадает, например, легко удовлетворяемая, но никогда не насыщаемая потребность в банальных развлечениях, жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам. На несколько более

глубоком уровне к ним примыкают: бодрый дух клубов и разного рода объединений с их обширным арсеналом броских знаков отличия, церемониальных жестов, лозунгов и паролей (ключей, возгласов, приветствий), маршированием, ходьбой строем и т.п. Свойства, психологически укорененные еще глубже, чем вышеназванные, и также лучше всего подпадающие под понятие пуэрилизма, это недостаток чувства юмора, вспыхивающая реакция на то или иное слово, далеко заходящая подозрительность и нетерпимость к тем, кто не входит в данную группу, резкие крайности в хвале и хуле, подверженность любой иллюзии, если она льстит себялюбию или групповому сознанию. Многие из этих пуэрильных черт более чем достаточно представлены в ранних культурных эпохах², но никогда с такой массовостью и жестокостью, с какими они распространяются в общественной жизни нашего времени. Здесь не место для обстоятельного исследования исходных причин и дальнейшего роста данного явления культуры. К числу факторов, которые в нем участвуют, относятся, во всяком случае, такие, как приобщение к духовным контактам широких полуграмотных масс, ослабление моральных стандартов и чрезмерно завышенная роль провожатого, которую техника и организация предоставили обществу. Состояние духа, свойственное подростку, не обузданное воспитанием, привычными формами и традицией, пытается получить перевес в каждой области и весьма в этом преуспевает. Целые области формирования общественного мнения пребывают в подчинении темпераменту подрастающих юнцов и мудрости, не выходящей за рамки молодежного клуба. Приведем один из многих примеров официального пуэрилизма. Газета Правда от 9 января 1935 г. сообщала, что в Курской области местная советская власть за недостачу в поставках зерна переименовала три колхоза -- Имени Буденного, Имени Крупской и Красная Нива -- в Лодырь, Саботажник и Бездельник. Хотя это свидетельство *trop de zele* [усердия не по разуму] вызвало порицание по адресу соответствующего органа власти со стороны центрального комитета партии и названная мера была отменена, сама духовная атмосфера выглядит от этого не менее красноречиво. Манипуляции с именами типичны для периодов политической экзальтации -- как в дни Конвента³, так и в сегодняшней России, которая решила заново окрестить большие старинные города именами святых своего нынешнего календаря. Лорд Бей-ден-Поуэлл, которому принадлежит честь первооткрывателя в осознании социальной силы духовной организации подростков, преобразил ее в удивительное творение -- движение бойскаутов. Здесь уже речь идет не о пуэрилизме, ибо мы имеем дело с воспитательной игрой для подростков, которая с замечательным талантом была рассчитана на склонности и привычки этого возраста и которая продемонстрировала умение использовать их с полезным эффектом. Устав движения именуется его игрой. Все, однако, выглядит по-другому, когда те же обычаи проникают в занятия, претендующие на то, чтобы считаться строго серьезными, и вбирают в себя заряд злобных страстей социальной и политической борьбы. Тогда-то и встает вопрос, от которого все здесь зависит: нужно ли рассматривать пышно разрастающийся в современном обществе пу-эрилизм как игровую функцию или нет?

На первый взгляд кажется, что ответ будет: да, -- и в этом смысле я интерпретировал это явление в моих прежних рассуждениях о связи между игрой и культурой⁴. Но теперь я считаю, что должен более резко очертить понятие игры и на этом основании отказать пуэрилизму в подобной квалификации. Играющее дитя ведет себя не по-детски. Ребячливость проявляется лишь тогда, когда игра ему надоедает или когда ребенок не знает, во что играть. Если бы всеобщий пуэрилизм нашего времени действительно был игрою, тогда мы видели бы перед собою общество, устремленное вспять, к архаическим формам культуры, где игра была живым творческим фактором. Вероятно, многие склонны приветствовать в этой продолжающейся "рекрутизации" общества первый этап такого пути назад. И как нам кажется, совершенно ошибочно. Во всех этих явлениях духа, добровольно жертвующего своей зрелостью, мы в состоянии видеть лишь знаки

грозящего разложения. В этих явлениях отсутствуют существенные признаки настоящей игры, пусть даже пуэрильные манеры и соответствующее поведение большей частью внешне выступают в игровой форме. Чтобы вернуть себе вновь освященность, достоинство, стиль, культура должна идти другими путями.

Все больше и больше напрашивается вывод, что игровой элемент культуры с XVIII в., где мы еще могли наблюдать его в полном расцвете, утратил свое значение почти во всех областях, где он раньше чувствовал себя "как дома". Современную культуру едва ли уже играют, а там, где кажется, что ее все же играют, игра эта притворна. Между тем различать между игрой и не-игрой в явлениях цивилизации становится все труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени. Еще совсем недавно организованная политическая жизнь в ее парламентарно-демократическом виде была полна несомненных игровых элементов. В дополнение к отдельным разрозненным замечаниям из моей речи 1933 г.⁵ недавно одна из моих учениц в своей работе о парламентском красноречии во Франции и Англии⁶ убедительно показала, что дебаты в Нижней палате с конца XVIII в. весьма существенно отвечали нормам игры. На них постоянно оказывают воздействие моменты личного состязания. Это нескончаемый матч, в ходе которого те или иные мастера своего дела время от времени пытаются объявить друг другу шах и мат -- не затрагивая при этом интересов страны, службу которой несут они с полной серьезностью. Атмосфера и нравы парламентской жизни в Англии всегда были вполне спортивными. Равным образом все это еще действует в странах, которые до некоторой степени сохраняют верность английскому образцу. Дух товарищества еще и сегодня позволяет даже самым ожесточенным противникам обмениваться дружескими шутками сразу же после дебатов. Лорд Хью Сесил, с юмором заявив о нежелательности епископов в Верхней палате⁷, как ни в чем ни бывало продолжал приятную беседу с архиепископом Кентерберийским. В игровой сфере парламентаризма пребывает и фигура *gentlemen's agreement* [джентльменского соглашения], иной раз понимаемая превратно одним из джентльменов. Не кажется диким видеть в этом элементе игры одну из самых сильных сторон ныне столь поносимого парламентаризма, по крайней мере для Англии. Это обеспечивает гибкость отношений, допускающую напряжения, которые иначе были бы невыносимы; отмирание юмора -- именно оно-то и убивает. Вряд ли нужно доказывать, что наличие игрового фактора в английской парламентской жизни не только явствует из дискуссий и из традиционных форм организации собраний, но связано и со всей системой выборов.

Еще более ярко, чем в британском парламентаризме, игровой элемент проявляется в американских политических нравах. Задолго до того, как двухпартийная система в Соединенных Штатах приняла характер почти что двух противостоящих спортивных команд, чье политическое различие едва ли уловимо для постороннего, предвыборная кампания здесь уже напоминала по своему облику большие национальные игры. Президентские выборы 1840 г. задали тон всем последующим. Кандидатом тогда был популярный генерал Харрисон. Программы у его сторонников не было, но случай снабдил их символом -- *log-cabin*, грубой бревенчатой хижинкой пионеров, и с этим знаком они победили. Выдвижение кандидата силою большинства голосов, то есть всей мощью крика, завершилось инаугурацией на выборах 1860 г., когда Линкольн получил пост президента. Эмоциональный характер американской политики заложен уже в самых истоках национального темперамента; да никогда и не скрывалось, что своим происхождением он обязан примитивным отношениям среди пионеров. Слепая верность партии, тайные организации, массовый энтузиазм в сочетании с ребяческой жадью внешних символов придают игровому элементу американской политики нечто наивное и непосредственное, чего лишены более молодые массовые движения Старого Света.

Менее простой, чем в обеих названных странах, выглядит игра в политике Франции. Несомненно, есть повод рассматривать под знаком игры практику многочисленных политических партий, которые большей частью представляют интересы отдельных личностей или групп и, вопреки всяким государственным интересам, своей тактикой свержения кабинетов то и дело подвергают страну опасностям политических кризисов. Однако слишком очевидные корыстные цели коллективной или индивидуальной выгоды в деятельности партий, видимо, плохо согласуются с сущностью настоящей игры.

Если следы игрового фактора достаточно заметны во внутренней политике нынешних государств, то их внешняя политика на первый взгляд дает мало поводов думать о сфере игры. И все же сам по себе факт, что политические отношения между нациями пали до неслыханных крайностей насилия и самого опасного риска, еще не является основанием заранее исключать здесь фактор игры. Мы уже видели, что игра может быть жестокой и кровавой, а также что она нередко бывает притворной. Всякое правовое или политическое сообщество по своей природе обладает рядом признаков, которые связывают его с сообществом игровым. Система международного права поддерживается взаимным признанием принципов и правил, которые, сколь бы ни были основания их укоренены в метафизике, на практике действуют как правила игры. Выразительное утверждение *pacta sunt servanda* [договоры должны выполняться]^{7*} фактически содержит в себе признание, что целостность системы покоится лишь на воле к совместному участию в общей игре. Как только одна из причастных сторон перестает соблюдать правила этой системы, тогда или рушится вся система международного права (пусть даже временно), или нарушитель должен быть как шпильбрехер изгнан за пределы сообщества. Соблюдение норм международного права всегда в высокой степени зависело от следования понятиям чести, приличия и хорошего тона. Не зря в развитии европейского военного права значительная доля принадлежала кодексу рыцарских понятий о чести. В международном праве действовало молчаливое допущение, что побежденное государство должно вести себя как *good loser* -- джентльмен, умеющий "красиво проигрывать", -- хотя делало оно это достаточно редко. Обязанность официального объявления войны, хотя она нередко и нарушалась, входила в нормы поведения воюющих государств. Одним словом, старые игровые элементы войны, которые нам повсюду встречались в архаические эпохи и на которые в значительной части опиралась безусловная обязательность правил ведения войн, в какой-то степени существовали вплоть до недавнего прошлого и в европейских войнах Нового времени.

Обиходное немецкое словоупотребление наступление состояния войны именует *Ernstfall* [серьезным случаем]. В чисто военном понимании это можно считать совершенно правильным. Мнимым сражениям на маневрах и военной муштре настоящая война действительно противостоит так, как игре противостоит серьезность. Иное дело, если термин *Ernstfall* понимать политически. Ибо тогда он должен означать, что, собственно, вплоть до начала войны деятельность в сфере внешней политики не достигает полной серьезности, целесообразности в собственном смысле слова. И действительно, некоторые придерживаются именно такой точки зрения⁷. Для них все дипломатические сношения между государствами, пока они протекают в русле переговоров и соглашений, расцениваются лишь как введение к состоянию войны или как переходный период между двумя войнами. Логично, что приверженцам теории, считающим серьезной политикой только войну, включая, разумеется, и ее подготовку, приходится тем самым отказывать ей в каком бы то ни было характере состязания, то есть игры. В прежние эпохи, говорят они, агональный фактор мог быть в войне мощным и действенным, -- современная же война носит такой характер, который возвышает ее над поединками древности. Она держится на принципе "друг - или враг". Согласно этому взгляду, все реальные политические отношения между государствами подчиняются этому принципу⁸. Другие -- всегда или ваши друзья, или ваши враги. Враг -- это не *inimicus*, эхтрос: (эхтрос), то есть лично

ненавидимый, тем более злой, но лишь *hostis*, полемиос (полемиос), то есть чужой, тот, кто стоит у вас на пути или хочет вам помешать. Шмитт^{8*} не хочет рассматривать врага даже как партнера или соперника. По его мнению, это противник, противостоящий в самом буквальном смысле слова, то есть тот, кого нужно убрать с дороги. Если этому принудительному сведению понятия вражда к почти механическим взаимоотношениям сторон и в самом деле что-либо как-то соответствовало в истории, то это именно архаическое противостояние фратрий, кланов или племен, в котором игровой элемент имел столь преобладающее значение и над которым постепенно мы сумели подняться с ростом культуры. Если в этой бесчеловечной бредовой идее Шмитта и есть проблеск истины, то вывод должен быть следующий: не война -- *Ernstfall*, а мир. Ибо лишь преодолевая это горестное отношение "друг -- или враг", человечество оказывается вправе претендовать на полное признание своего достоинства. Война, со всем тем, что ее вызывает и ей сопутствует, неизменно оказывается опутанной демоническими сетями игры.

Здесь еще раз обнажается ошеломляющая неразрешимость проблемы: "игра -- или серьезность". Мы шли исподволь к убеждению, что культура укоренена в благородной игре и что она не должна утрачивать свое игровое содержание, если желает развивать свои лучшие качества в рамках стиля и достоинства. Ведь нигде не является столь необходимым придерживаться установленных правил, как в общении между народами и государствами. Нарушение их ввергает общество в варварство и хаос. С другой стороны, именно в войне должны мы, казалось бы, видеть возврат к тому агональному поведению, которое наделяло формой и содержанием первобытную игру во имя престижа.

Однако именно современная война, кажется, утратила всякое сопряжение с игрою. Высокоцивилизованные государства полностью покинули сообщество тех, кто уважает международное право, и бесстыдно исповедуют принцип *pacta pop sunt servanda* [договоры не должны выполняться]. Мир, собственное устройство которого все более вынуждает страны искать политические пути для того, чтобы договориться друг с Другом, не прибегая к высшим мерам разрушительных средств насилия, не может существовать без спасительных ограничительных условий, которые в случае конфликта отвращают опасность и поддерживают возможность сотрудничества. Благодаря совершенству применяемых средств война из *ultima ratio* [крайнего довода] превратилась в *ultima rabies* [крайнюю дикость]. В политике наших дней, которая основывается на крайней степени подготовленности и -- если придется -- крайней степени готовности к войне, едва ли можно узнать даже намек на игровое поведение в древности. Все, что связывало войну с культом и празднеством, исчезло из войн нашего времени, и с этим отчуждением от игры война также утратила и свое место в качестве элемента культуры. И все-таки она остается тем, чем назвал ее Чемберлен^{9*} в своем выступлении по радио в первые дни сентября 1939 г., -- азартной игрой, а *gamble*.

Мысль об игре не может прийти в голову, если стать на позицию подвергшихся нападению, тех, кто борется за свои права и свободу. Но почему нет? Почему в этом случае невозможна ассоциация между борьбой и игрою? -- Потому что здесь борьба обладает нравственной ценностью и потому, что именно нравственное содержание является тем пунктом, где квалификация игры теряет свое значение. Разрешить извечное сомнение "игра -- или серьезность" можно в каждом отдельном случае лишь с помощью критерия этической ценности. Тому, кто отрицает объективную ценность права и нравственных норм, никогда не удастся разрешить это сомнение. Политика всеми своими корнями глубоко уходит в первобытную почву состязательно-игровой культуры. Освободиться от нее и подняться над нею политика может лишь через этос, который

отвергает правомочность подхода "друг -- или враг" и не принимает притязаний собственного народа за наивысшую норму.

Шаг за шагом мы приблизились к заключению: подлинная культура не может существовать без некоего игрового содержания, ибо культура предполагает определенное самоограничение и самообуздание, определенную способность не воспринимать свои собственные устремления как нечто предельное и наивысшее, но видеть себя отгороженной некоторыми добровольно принятыми границами. Культура все еще хочет, чтобы ее в некотором смысле играли -- по взаимному соглашению относительно определенных правил. Подлинная культура требует всегда и в любом отношении *fair play* [честной игры], а *fair play* есть не что иное, как выраженный в терминах игры эквивалент добропорядочности. Шпильбрехер разрушает самое культуру. Чтобы это игровое содержание культуры было культуросозидающим или -способствующим, оно должно оставаться чистым. Оно не должно состоять в оболванивании или в отступничестве от норм, предписываемых разумом, человечностью или верой. Оно не должно быть ложным фантомом, маскирующим замысел осуществления определенных целей с помощью намеренно культивируемых игровых форм. Подлинная игра исключает всякую пропаганду. Ее цель -- в ней самой. Ее дух и ее настроение -- атмосфера радостного воодушевления, а не истерической взвинченности. В наши дни пропаганда, которая хочет проникнуть в каждый участок жизни, действует средствами, рассчитанными на истерические реакции масс, и поэтому -- даже там, где она принимает игровые формы -- не в состоянии выступать как современное выражение духа игры, но всего лишь -- как его фальсификация.

В обсуждении нашей темы мы старались так долго, как только возможно, придерживаться понятия игры, которое исходит прежде всего из позитивных и вполне очевидных ее признаков. Другими словами, мы брали игру в ее наглядном повседневном значении и хотели удержаться от короткого замыкания ума, все объясняющего с позиций игры. Тем не менее к концу нашего изложения именно это подстерегает нас и понуждает к отчету.

"Игрою детей называл он людские мнения", -- гласят в позднейшем изложении слова Гераклита⁹. В начале нашего рассмотрения¹⁰ мы приводили слова Платона, достаточно важные, чтобы прозвучать еще раз. "Хотя дела человеческие не стоят большой серьезности, но приходится быть серьезным, пусть и нет в этом счастья". Найдем же наиболее подходящее применение этой серьезности. "Серьезным следует быть в том, что серьезно, а не наоборот. По самой природе вещей Божество достойно всяческой благословенной серьезности. Человек же сотворен, дабы служить игрушкой Бога, и это, по существу, самое лучшее для него. Посему должен он проводить свою жизнь, следуя своей природе и играя в самые прекрасные игры, хотя полагать это и противоречит тому, что ныне принято". Поскольку игра есть наисерьезнейшее, "следует проводить жизнь, играя в определенные игры, с жертвоприношениями, пением и танцами, дабы снискать милость богов и победить в битвах". Поэтому "люди должны жить согласно свойствам своей природы, ибо во многих отношениях они куклы и лишь в малой степени причастны истине"¹¹.

"Ты полностью принижаешь род человеческий, чужеземец", -- возражает другой. На что тот отвечает: "Прости меня. Взирая на Бога и взволнованный этим, сказал я эти слова. Если тебе угодно, не будем считать наш род ничтожным, но достойным некоторой серьезности"

Из заколдованного круга игры человеческий дух может вырваться, устремляя взгляд в наивысшее. Продумывая вещи чисто логически, слишком далеко он не уйдет. Когда человеческая мысль проникает во все сокровища духа и испытывает все великолепие его могущества, на дне всякого серьезного суждения она всякий раз обнаруживает некий остаток проблематичного. Любое высказывание решающего суждения признается собственным сознанием как не вполне окончательное. В том пункте, где суждение колеблется, исчезает сознание полной серьезности. И старинное "все -- суета" вытесняется, пожалуй, более позитивно звучащим "все есть игра". Это кажется дешевой метафорой и каким-то бессилием духа. Но это -- мудрость, к которой пришел Платон, называя человека игрушкой богов. В чудесном образе мысль эта возвращается в Книге притчей Соломоновы¹². Там Премудрость, источник справедливости и владычества, говорит, что прежде начала творения, играя пред Богом, была она Его радостью и, играя в земном кругу Его, разделяла радость с сынами человеческими.

Тот, у кого голова пойдет кругом от вечного обращения понятия игра -- серьезное, найдет точку опоры, взамен ускользнувшей в логическом, если вернется к этическому. Игра сама по себе, говорили мы в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Сама по себе она не может быть ни дурной, ни хорошей. Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное -- или же разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть незамедлительно предоставит ему должный критерий. Как только в решении действовать заговорят чувства истины и справедливости, жалости и прощения, вопрос лишается смысла. Капли сострадания довольно, чтобы возвысить наши поступки над различениями мыслящего ума. Во всяком нравственном сознании, основывающемся на признании справедливости и милосердия, вопрос "игра - или серьезное", так и оставшийся нерешенным, окончательно умолкает.

Примечания

1 In de Schaduwen van morgen¹ [В тени завтрашнего дня]. P. 159- 174 (Verz. Werken. VII).

2 Ср., например, в: Herfstty der Middeleeuwen, hoofdstuk XVII: De Denkvormen in bet praktische leven (Veiz. Werken. III. P. 279 ff.) - [Осень Средневековья, т. I настоящего издания, гл. XVII: формы мышления в практической жизни, с. 228-246].

3 Террорист Бернар (Адриан Антуан) де Сент заменил свое второе и третье имя, воспользовавшись атрибутами двух этих святых - киркой (pioche) и подковой (for), - как это уже было сделано в революционном календаре со св. Адрианом и св. Антонием, на Пюшефер^{1*}.

4 См.: Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur. P. 25 (Verz. Werken. V. P. 24); In de schaduwen van morgen (Verz. Werken. VII).

5 Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur (Verz. Werken. V. P. 3 sq.).

6 Oudendijk J. K. Een cultuurhistorische vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering. Utrecht, 1937. 7 См.: In de schaduwen van morgen. P. 104-- 113 (Verz. Werken. VII).

8 Sctimitt Carl. Der Begriff des Politischen. 3e Ausg. Hamburg, 1933 (1e Ausg. 1927).

9 Fragm. 70.

10 См. выше, с. 37.

11 Leges, 803, 804; ср. также: 685. Слова Платона, неоднократно подхваченные другими, приобрели мрачный оттенок у Лютера: "Alle Creaturen sind Gottes Larven und Mummereien" ["Все твари суть личины и маски Господа"]. Erianger Ausg. XI. S. 115.

12 Притч. 8, 30-31.

Комментарии

1* Мельница -- одна из старейших игр в Европе, особенно популярная во времена Средневековья. Двое игроков пытаются взять или запереть расставленные на особо расчерченной доске шашки друг друга.

2* Американец Эли Калбертсон изобрел особо популярную систему игры в бридж.

3* N. V. (Naamloze Vennootschap) -- Анонимное акционерное общество. -- Примеч. пер.

4* Немецкий деятель Просвещения Иоахим Иоганн Винкельман выпустил в свет в 1764 г. Историю искусств древности, в сущности, первый историко-искусствоведческий труд (до того существовали лишь жизнеописания художников), в котором античное искусство объявлялось абсолютным идеалом, притом не только сугубо эстетическим:

"благородная простота и спокойное величие" античного искусства выполняли и выполняют жизнестроительные задачи -- облагораживают действительность, умирляют страсти и тревоги. Английский эссеист, писатель и теоретик искусств XIX в. Джон Раскин настаивал на необходимости преодолеть отчуждение человека через приобщение к творчеству, его идеалом было Средневековье, когда производственная деятельность, ремесло, была и искусством.

5* Хейзинга производит это слово от лат. *puer* -- "отрок". Пуэрилизм для голландского мыслителя есть нечто противоположное самозабвенной игре ребенка -- это поведение безответственного, несдержанного юнца.

6* В британской Палате лордов кроме пэров, заседающих по праву наследования (в середине XX в. появились пожизненные пэры из числа видных деятелей науки и искусства, известных отставных политиков), присутствуют пэры по должности: так называемые "судебные" (члены высших судов) и "духовные" лорды (члены высшей иерархии англиканской Церкви -- архиепископ Кентерберийский, являющийся духовным главой англикан, архиепископ Йоркский и 40 епископов) .

7* Это важнейшее, почти основополагающее положение международного права впервые было провозглашено Церковью (не государственной властью) на поместном Карфагенском соборе 483 г.

8* Карл Шмитт -- современный (умер в 1988 г.) немецкий политолог правоконсервативного, даже крайне националистического направления.

9* Невилл Чемберлен, премьер-министр Великобритании, был сторонником "умиротворения", т. е. уступок Германии, даже после начала второй мировой войны 1 сентября 1939 г. (Великобритания вступила в войну 3 сентября). Военные неудачи Англии заставили Чем-берлена уйти в отставку в мае 1940 г., и он был заменен Черчиллем, непримиримым противником нацистской Германии.

Примечания

1* В эпоху Французской революции весьма характерным для активных революционеров (террорист в те времена -- сторонник революционного террора, осуществляемого от имени государства, проводник и участник подобных действий в качестве законодателя, судьи, прокурора) или тех, кто хотел таковыми казаться, была смена имен. Имена нередко брались из античной истории (например, Франсуа Ноэль Бабеф принял имя Гай Гракх Бабеф), что символизировало как преклонение перед

Античностью, так и разрыв с христианской традицией. Тот же разрыв выразился во введении в 1793 г. так называемого республиканского календаря. В соответствии с ним год, начинающийся 22 сентября (21 сентября 1792 г. была упразднена королевская власть и следующий день был объявлен первым днем первого года Республики), делился на 12 месяцев по 30 дней и 5 (или 6) дополнительных дней; месяцы, получившие новые названия, например, термидор -- "дар тепла", подразделялись на три декады, дни именовались по порядковому номеру, например, септиди (т. е. седьмой день), десятый -декади -- объявлялся выходным, празднование воскресенья воспрещалось; кроме того, каждый день был посвящен какому-либо растению или предмету, например, септиди -- лишайнику. Адриен Антуан Бернар де Сент (Бернар -- часть фамилии) был членом Конвента во время Революции, сторонником Робеспьера, приверженцем крайне левых и после падения последнего, но при Наполеоне отошел от политической деятельности, вернул себе прежнее имя и стал судьей; после восстановления монархии изгнан из страны как голосовавший за казнь Людовика XVI.