

Основные феномены человеческого бытия Финк Э.

(Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 357–402)

[357]

Бытийный смысл и строй человеческой игры

Разломленность человеческого бытия на фрагментарные формы жизни, мужскую и женскую, есть нечто большее, нежели случайные биологические состояния, нежели чисто внешняя обусловленность психофизической организации: двойственность полов относится в бытийному строю нашего конечного существования и является фундаментальным моментом нашей конечности как таковой.

Каждый из нас выступает одновременно личностью и носителем пола, индивидом лишь в пространстве рода, каждый из нас лишен другой половины человеческого бытия, лишен в такой степени, что именно эта лишенность и порождает величайшую и могучую страсть, глубочайшее чувство, смутную волю к восполнению и томление по непреходящему бытию — загадочное стремление обреченных на смерть людей к некоей вечной жизни. О том, как Эрос в своей последней смысловой глубине отнесен к бессмертию смертных, Платон высказывает в «Пире» устами пророчицы Диотимы: тайна всякой человеческой любви — воля к вечности во времени, влечение к устоянию, к длительности именно конечного во времени человека, гонимого раздирающим потоком времени, знающего о своей бренности [1]. К тому, что без труда дается бессмертным богам в их самодостаточности, стремятся смертные люди, которые не в состоянии уберечь свое бытие от разруши-

[358]

тельной силы времени, — и они почти обретают вечность в объятии. Возможно, доставляемое Эросом переживание вечности содействовало выработке человеческого представления о вечности и бессмертии богов, содействовало возникновению понятия бытия, разделившего смертное и бессмертное: бытие во времени и бытие по ту сторону всякого времени. Возможно, в человеческой любви коренится та поэтическая сила, что создала миф, и тогда Эрос на самом деле оказался бы старейшим из богов. Все рассмотренные до сих пор основные экзистенциальные феномены суть не только существенные моменты человеческого бытия, но также и источник человеческого понимания бытия, не только онтологические структуры человека, но и смысловой горизонт человеческой онтологии. Тот род и способ, каким мы понимаем бытие, как мы рассматриваем многообразное сущее, как мыслим себе очертания вещи, делаем различие между безжизненным и одушевленным бытием, между видами и родами разнооформленных вещей, как мы толкуем сущность и существование, различаем действительность и возможность, необходимость и случайность и тому подобное — все это определено и обусловлено своеобразием нашего разума, структурой познавательной способности. Но ведь наш разум есть разум открытого смерти и смерти предуготовленного существа, разум действующего, трудящегося и борющегося создания, разум преимущественно практический, наконец — разум творения, раздвоенного на две полярные формы жизни и томящегося по единению, исцелению и восполнению. Наш разум не безразличен по отношению к основным феноменам нашего существования, неизбежно он является разумом конечного человека, определенного и обусловленного в своем бытии смертью, трудом, господством и любовью. Конечность человеческого разума постигается недостаточно, когда ее истолковывают в качестве ограниченности, суженности, стесненности, то есть пытаются определить через дистанцию, отделяющую человеческий разум от некоего гипотетического разума божества или мирового духа. Измеренный божественной меркой, человеческий разум оказывается несущественным,

убогим, жалким, тусклым огоньком, изгнанным в дальние дали от сияния, озаряющего вселенную. Разум бога не знает ни смерти, ни труда, ни господства над равным, [359]

ни любви как стремления по утраченной другой половине своего бытия. Считается, что божественный разум безграничен, закончен, завершен и блаженно покоится в себе. Для нас непостижимо, каким образом бог понимает бытие, исходя из своего всемогущества, всеприсутствия и всезнания. Но поэтому он и не может быть меркой для конечного человеческого разума. Всякая попытка уподобить себя богу есть высокомерие. Неоднократно в истории западной метафизики создавалась трагическая ситуация, в которой истолкование бытия человеком связывалось с желанием поставить себя на место божественного разума или хотя бы по аналогии снять «дистанцию», перебросить мостик между конечным и бесконечным бытием с помощью *analogia entis* [2]. С этой традицией следует порвать, если мы готовы вступить в истину нашего конечного существования и адекватно воспринять нашу антропологическую реальность.

Какие же имеются человеческие основания для того, чтобы человек постоянно перескакивал через свое “*condition humaine*” [3], казался способным отринуть свою конечность, мог овладевать сверх-человеческими возможностями, грезить об абсолютном разуме или абсолютной власти, мог измыслить действительное и примыслить недействительное, был в состоянии освободиться от тягот нашей жизни — бремени труда, остроты борьбы, тени смерти и мук любовного томления? Пожалуй, не следует торопиться с психологическим объяснением и указывать на особую душевную способность — способность фантазии. Невозможно оспаривать существование этой способности. Всякий знает ее и бесчисленные формы ее выражения. Несомненно, сила воображения относится к основным способностям человеческой души; она проявляется в ночном сновидении, в полусознанной дневной грезе, в представляемых влечениях нашей инстинктивной жизни, в изобретательности беседы, в многочисленных ожиданиях, которые сопровождают и обгоняют, прокладывая ему путь, процесс нашего восприятия. Фантазия действует почти повсеместно: она гнездится в нашем самосознании, определяя тот образ, который складывается у нас о себе, или же тот, в котором нам хотелось бы видеться ближним, она ловко сопротивляется беспощадному самопознанию,

[360]

приукрашивает или искажает для нас образ другого, определяет отношение человека к смерти, наполняет нас страхом или надеждой, она — в качестве творческого озарения — направляет и окрыляет труд, она открывает возможность политического действия и просветляет друг для друга любящих. Тысячью способов фантазия пронизывает человеческую жизнь, таится во всяком проекте будущего, во всяком идеале и всяком идоле, выводит человеческие потребности из их естественного состояния к роскоши; она присутствует при всяком открытии, разжигает войну и кружит у пояса Афродиты. Фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, от непреклонного долженствования так-бытия, освободиться хотя бы не в действительности, а «понарошку», забыть на время невзгоды и бежать в более счастливый мир грез. Она может обратиться в опиум для души. С другой стороны, фантазия открывает великолепный доступ к возможному как таковому, к общению с быть-могущим, она обладает силой раскрытия, необычайной по значению. Фантазия — одновременно опасное и благодатное достояние человека, без нее наше бытие оказалось бы безотрадным и лишенным творчества. Проницая все сферы человеческой жизни, фантазия все же обладает особым местом, которое можно счесть ее домом: это игра.

Так называем пятый из основных феноменов человеческого существования. Если он назван последним, то не потому, что является «последним» в иерархическом смысле — менее значительным и весомым, нежели смерть, труд, господство и любовь. Игра столь же изначальна, как и эти феномены. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека,

а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесенное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре. Эти «тезисы» нуждаются в пояснении, так как на первый взгляд противоречат привычному жизненному опыту. Каждый знает игру, это совершенно знакомое явление. Но, по Гегелю, знакомое [361]

еще не есть познанное [4]. Как раз то, что кажется нам привычным и само собой разумеющимся, порой наиболее упрямо ускользает от какого бы то ни было понятийного постижения. Каждый знает игру по своей собственной жизни, имеет представление об игре, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, знает общественные игры, цирцеевские массовые представления, развлекательные игры и несколько более напряженные, менее легкие и привлекательные, нежели детские игры, игры взрослых; каждый знает об игровых элементах в сферах труда и политики, в общении полов друг с другом, игровые элементы почти во всех областях культуры. *Homo ludens* неотделим от *homo faber* и *homo politicus*. Игра есть такое измерение существования, которое многочисленными нитями сплетено с другими измерениями. Всякий человек играл и может высказаться об игре, опираясь на собственный опыт. Чтобы сделать игру предметом размышления, ее не нужно привносить откуда-либо извне: сообразно с обстоятельствами мы обнаруживаем, что вовлечены в игру, мы накоротке с этой ключевой возможностью даже тогда, когда на самом деле не играем или полагаем, что давно оставили позади игровую стадию своей жизни. Каждому известно несчетное число игровых ситуаций в частной, семейной и общественной сферах. Они изобилуют игровыми действиями, которые суть повседневные события и происшествия в человеческом мире. Никому игра не чужда, всякий знает ее по свидетельству собственной жизни. Будничная привычность игры, однако, зачастую препятствует более глубокой постановке вопроса о сущности, бытийном смысле и статусе игры. Такая привычность совершенно заслоняет вопрос о том, действительно ли и в какой мере игровое начало человека определяет и оформляет его понимание бытия в целом. Будничная привычность игры чаще всего остается без вопросов благодаря будничному толкованию игры. В качестве основного феномена, игра обладает структурой истолкованности. И это толкование не сводится к примеси частного или общественного сознания, которая могла бы и отсутствовать. Основные Экзистенциальные феномены — не просто бытийные способы человеческого существования: они также и способы понимания, с помощью которых человек [362]

понимает себя как смертного, как трудящегося, как борца, любящего и игрока и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей.

Что же характеризует будничное толкование человеческой игры? Не что иное, как попытку вытеснить игру из сущностного центра человеческого бытия, лишить ее сути, понять ее как «пограничный феномен» нашей жизни, забрать у нее весомость и подлинное значение. Хотя очевидны частота игровых действий, интенсивность, с какой предаются игре, ее растущая оценка в связи с возрастанием свободного времени в технизированном обществе, по-прежнему в игре принято усматривать прежде всего «отдых», «расслабление», времяпрепровождение и радостную праздность, благотворную «паузу», прерывающую рабочий день или присущую дню праздничному. Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, там мы имеем дело с наиболее поверхностным, но преобладающим в повседневности пониманием игры. Игра при этом считается неким дополнительным феноменом, чем-то несерьезным, необязательным, произвольно-самовольным. Даже признавая, что игра имеет власть над людьми и своим очарованием прельщает их, игру все же не рассматривают с точки зрения

ее позитивного значения и неверно толкуют как некую интермедию между серьезными жизненными занятиями, как паузу, как наполнение свободного времени. Сказанное о будничном толковании игры, которое ее умаляет, относится прежде всего к жизни взрослых. Играют — да ведь только между делом, шутки ради, для развлечения, времяпрепровождения, ради того, чтобы на время выпрячься из кабалы труда, а может даже и с терапевтическими целями: расслабиться, восстановиться, отстраниться от серьезности жизни — игрой пользуются как сном. Считается, что реальность взрослой жизни — решения, решения моральные и политические, тягость труда, острота борьбы, ответственность за себя и за близких. Будто бы только ребенку пристало жить игрой, проводить часы в радостной беззаботности, попусту расточать время. Счастье детства, блаженство игры — мимолетны, как мимолетен этот период времени нашей жизни, когда мы еще имеем время, потому что еще не знаем о нем, еще не видим в «теперь» «уже», «никогда больше» и «еще не», когда наша жизнь мчит в глубоком и неосознанном настоящем, когда жизненный поток увлекает нас, не веда-

[363]

ющих о течении, стремящемся к нашему концу. Чистое настоящее детства и считается обычно временем игры. Играет ли по-настоящему и в подлинном смысле слова только дитя, а во взрослой жизни присутствуют лишь какие-то реминисценции детства, неосуществимые попытки «повторения»,— или же игра остается основным феноменом и для других возрастов? Понятие «основной феномен» не подразумевает требования, чтобы явленный образ человеческой жизни непременно и непрестанно выказывал какой-то определенный признак. Вопрос о том, является ли игра основным экзистенциальным феноменом, не зависит от того, играем ли мы постоянно или же только иногда. Основным феноменам вовсе не обязательно проявляться всегда и во всех случаях в виде какой-то постоянной документации. Да это и не необходимо — чтобы они «могли» проявляться непрестанно. То, что определяет человека как существо временное в самом его основании, вовсе не должно происходить в каждый момент «теперь» его жизни. Смерть все же расположена в конце времени жизни, любовь — на вершине жизни, игра (как детская игра) — в ее начале. Подобная фиксация и датировка во времени упускает то, что основные экзистенциальные феномены захватывают человека всецело. Смерть — не просто «событие», но и бытийное постижение смертности человеком. Так и игра: не просто калейдоскоп игровых актов, но прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным. Мы начинаем с краткого анализа игрового поведения, то есть занятия игрой. Из-за своей краткости и сжатости этот анализ может показаться абстрактно-формальным, но выводимые структуры каждый может, учитывая определенные единичные случаи, проверить на самом себе. При различении «структуры» и «единичного случая» последний принято обозначать как пример (Bei-Spiel) структуры. Многоразличное, в котором утверждается структура, понимается как случайное, привнесенное игрой случая. Отношение постоянного к изменчивому, необходимого к случайному, достаточно примечательно характеризуется метафорой игры, причем поначалу должен оставаться открытым вопрос о том, является ли применение идеи игры к онтологическим отношениям неосмотрительным «антропоморфизмом» или же оно выводимо из самого предмета размышления. Каковы же существенные черты человеческой игры? Мы начинаем с формы исполнения. Игра — это импульсивное,

[364]

спонтанное протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом. Но игровая подвижность не совпадает с обычной формой движения человеческой жизни. Рассматривая обычное действие, во всем сделанном мы обнаруживаем указание на конечную цель человека, на счастье, эвдаймонию. Жизнь принимается в качестве урока, обязательного задания, проекта; у нас нет места для отдыха, мы воспринимаем себя «в пути» и обречены вечно быть изгнанными из всякого настоящего, увлекаемыми вперед силой внутреннего жизненного

проекта, нацеленного на эвдаймонию. Мы все неустанно стремимся к счастью, но не едины во мнении, в чем же оно заключается. В напряжении нас держит не только беспокойный порыв к счастью, но и неопределенность в толковании «истинного счастья». Мы пытаемся заработать, завоевать, залюбить себе счастье и полноту жизни, но нас постоянно влечет за пределы достигнутого, всякое доброе настоящее мы жертвуем неведомому «лучшему» будущему. Хотя игра как играние есть импульсивно подвижное бытие, она находится в стороне от всякого беспокойного стремления, проистекающего из характера человеческого бытия как «задачи»: у нее нет никакой цели, ее цель и смысл — в ней самой. Игра — не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть «счастье», лишена всеобщего «футуризма», это дарящее блаженство настоящее, непредумышленное свершение. никоим образом это не исключает того, чтобы игра содержала в себе моменты значительного напряжения, как, например, игра-состяжание. Но игра, со своими волнениями, со всей шкалой внутреннего напряжения и проектом игрового действия, никогда не выходит за свои пределы и остается в себе самой. Глубокий парадокс нашего существования состоит в том, что в своей продолжающейся всю жизнь охоте за счастьем мы никогда не настигаем его, никого нельзя перед смертью назвать счастливым в полном смысле слова, и что мы тем не менее, оставив на мгновение свое преследование, неожиданно оказываемся в «оазисе» счастья. Чем меньше мы сплетаем, игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье. Дионисийский дифирамб Ницше «Среди дочерей пустыни» [5], за- [365]

частую недооцениваем и неправильно толкуем, воспевают как раз чары и оазисное счастье игры в пустыне и бессмысленности современного бытия, порождаемых обесцениванием некогда высших ценностей. Игра не имеет «цели», она ничему не служит. Она бесполезна, и никчемна: она не соотнесена с какой-то конечной целью — конечной целью человеческой жизни, в которую верят или которую провозглашают. Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть. Игра — для себя и в себе, она более, нежели в одном смысле, есть «исключение».

Часто утверждают, что игра целедостаточна в самой себе, что она несет в себе цели, которые, однако, не выходят за пределы игровой структуры. Но ведь и всякое законченное трудовое действие несет цели в себе, единичные приемы согласованы друг с другом, происходят по единому плану, направляются единым замыслом. Однако трудовое действие в целом служит выходящим за его пределы целям, вплетено в более широкий смысловой контекст. Игровому действию присущи лишь имманентные ему цели. Если мы играем ради того, чтобы за счет игры достичь какой-то, иной цели, если мы играем ради закаливания тела, ради здоровья, приобретения военных навыков, играем, чтобы избавиться от скуки и провести пустое, бессмысленное время, — тогда мы упускаем из виду собственное значение игры. Считается, что игре воздается сполна, если ей приписывается биологическое значение какой-то еще пока безопасной, лишенной риска тренировки и отработки будущих серьезных дел нашей жизни. Игра в этом случае служит для подготовки — сначала посредством ни к чему не обязывающих проб-поступков и способов поведения, которые позднее станут обязательными и неотменимыми. Именно в педагогике обнаруживается значительное число теорем, низводящих игру до предварительной пробы будущего серьезного действия, до маневренного поля для опытов над бытием. При таком понимании игры ее польза и целительная сила усматриваются в том, чтобы в направляемой и контролируемой детской игре предвосхитить будущую взрослую жизнь и плавно, через игровой маскарад, подвести питомца ко времени, когда лишнего времени у него не останется: все поглотят обязанности, дом, заботы и звания. Оставляем открытым вопрос, исчерпывается ли подобным пониманием игры ее педагогическая значимость и вообще — ухватывается ли хотя бы приблизительно. Мы скептически относимся к [366]

широко распространенному мнению, будто бы игра принадлежит исключительно детскому возрасту. Конечно, дети играют более открыто, притворяясь и маскируясь меньше, нежели это делают взрослые, но игра есть возможность не только ребенка, но человека вообще.

Человек как человек есть игрок. Игровому свершению присуща особая настроенность, настроение окрыленного удовольствия, которое больше простой радости от свершения, сопровождающего спонтанные поступки, радость, в которой мы наслаждаемся своей свободой, своим деятельным бытием. Игровое удовольствие — не только удовольствие в игре, но и удовольствие от игры, удовольствие от особенного смешения реальности и нереальности. Игровое удовольствие объемлет также и печаль, ужас, страх: игровое удовольствие античной трагедии охватывает и страдания Эдипа. И игра-страсть, переживаемая как удовольствие, влечет за собой катарсис души, который есть нечто большее, нежели разрядка застоявшихся аффектов. Далее, игра связана с правилами. То, что ограничивает произвол в действиях играющего человека, — не природа, не ее сопротивление человеческому вторжению, не враждебность ближних, как в сфере господства, — игра сама полагает себе пределы и границы, она покоряется правилу, которое сама же и ставит. Играющие связаны игровым правилом, будь то соревнование, карточная игра или игра детей. Можно отменить «правила», договориться о новых. Но пока человек играет и осмысленно понимает процесс игры, он остается связанным правилами. Первым делом играющие договариваются о правилах — пусть это даже будет условленная импровизация. Конечно, не все время изобретаются «новые» игры — готовые игры с твердыми, известными правилами существуют в любой социальной ситуации. Но есть и творческое изобретение новых игр, возникающих из спонтанной деятельности фантазии и затем «фиксируемых» во взаимной договоренности. Однако мы играем не потому, что в окружающем социуме имеются игры: игры наличны и возможны лишь потому, что мы играем в сущностной основе своей.

Чем мы играем? На этот вопрос нельзя ответить сразу и недвусмысленно. Всякий игрок играет прежде всего самим собой, принимая на себя определенную смысловую функцию в смысловом целом общественной игры: он играет средствами игры (игралащами), вещами, признанными подходящими для игры или специально для нее изготов-

[367]

ленными. К таким средствам относятся: игровое поле, обозначения границ, отметки, необходимые инструменты, вспомогательные средства вещественного характера. Не все игралаща есть игрушки в строгом смысле слова. Там, где игра является в чистой двигательной форме (спорт, соревнования и т.д.), она нуждается в разнообразном игровом инвентаре. Но чем больше игра приобретает черты игры-представления, тем больше в игровом инвентаре от настоящей игрушки. Кажется, что об игрушке может рассказать любой ребенок, и, однако, природа игрушки — темная, запутанная проблема. Само название двусмысленно: мы зовем какую-либо вещь игрушкой, когда считаем, что можно приспособить ее для игры. Мы говорим сейчас как бы со стороны; с точки зрения неиграющего, не вовлеченного в игру. Какие-то чисто природные вещи могут показаться нам пригодными для чужой игры, например ракушки на берегу для детской игры. С другой стороны, нам известно об искусственном производстве и изготовлении игрушек для определенной игровой потребности. Значит, люди не производят игрушки в игре: они производят их в труде, серьезном трудовом действии, снабжающем игрушками рынок? Человеческий труд, таким образом, производит не только средства пропитания и инструменты для обработки природного материала, он производит жизненно необходимые вещи и для других измерений бытия, производит оружие воина, украшения женщин, культовый инвентарь для богослужения и — игрушку, насколько игрушкой могут быть искусственные вещи. С этой точки зрения, игрушка есть один из предметов в общем контексте единой мировой реальности, бытующий иначе, но все же не менее реально, чем, например, играющий ребенок. Кукла — чучело из пластмассы,

приобретаемое за определенную цену. Для девочки, играющей в куклу, кукла — «ребенок», а сама она — его «мама». Конечно же, девочка не становится жертвой заблуждения, она не путает безжизненную куклу с живым ребенком. Играющая девочка живет одновременно в двух царствах: в обычной действительности и в сфере нереального, воображаемого. В своей игре она называет куклу ребенком: игрушка обладает магическими чертами, она возникает, в строгом смысле, не благодаря промышленному производству, она возникает не в процессе труда, но в игре и из игры, насколько последняя является проектом особого смыслового измерения, не включающаяся в действитель-

[368]

ность, но, скорее, парящего над нею в качестве некоей неуловимой видимости. Здесь раскрывается сфера возможного, не связанная с течением реальных событий, область, которая, хоть и нуждается в месте и использует его, занимает пространство и время, но сама по себе не является частью реального пространства и времени: нереальное место в нереальном пространстве и времени. Игрушка возникает тогда, когда мы перестаем рассматривать ее в качестве фабричного изделия, извне, и начинаем смотреть на нее глазами игрока, в рамках единого смыслового контекста игрового мира. Творческое порождение игрового мира — особенная продуктивность игры-представления — чаще всего имеет место в рамках коллективного действия, сыгранности игрового сообщества. Созидая игровой мир, играющие не остаются в стороне от своего создания, они не остаются вовне, но сами вступают в игровой мир и играют там определенные роли. Внутри созданного фантазией творческого проекта игрового мира играющие маскируют себя как «творцов», некоторым образом теряются в своих созданиях, погружаются в свою роль и встречаются с партнером по игре, которые также играют определенные роли. Конечно, вещи игрового мира никоим образом не перекрывают реальные вещи реального мира: они лишь преобразуют их в атмосфере продуцированного смысла, но не меняют их реально в их бытии. Сила игровой фантазии в реальности, разумеется, есть бессилие. Если говорить об изменении бытия, то здесь игра, очевидно, не может сравниться с человеческим трудом или борьбой за власть. Что же, значит ничтожное свидетельство нашей творческой силы, которая едва набрасывает очертания воздушных замков в податливом материале фантазии, несущественно? Или оно свидетельствует об исключительном умении вступать в контакт с возможностями посреди прочно установленной реальности, к которой мы привязаны самыми различными способами? Не есть ли это освобождающее, вызволяющее общение с возможностями также и общение с первоисточком, откуда вообще только и произошло прочное, устойчивое и неизменное бытие? Является ли такая изначальность игры человеческим, слишком человеческим заблуждением, чрезмерной оценкой совершенно бессильного что-либо изменить способа поведения или же в человеческой игре нам явлено указание на то, что более всего остального может быть названным первоисточком? Бытийный строй человеческой игры совсем не легко прояс-

[369]

нить, еще труднее указать присущий игре особый род понимания бытия. Человек втянут в игру, в трагедию и комедию своего конечного бытия, из которого он никак не может ускользнуть в чистое, нерушимое самостояние божества. «Вокруг героев», — говорил Ницше, — все обращается в трагедию, вокруг полубогов — в сатиру, а вокруг богов — как? — вероятно, в мир» [6].

Примечания

[1] «Пир», 207с — 209а.

[2] *Аналогия существа (лат.)*.

Назад

[3] *удел человеческий, человеческая природа (фр.)*.

[4] *Ср. «Феноменология духа». — Гегель. Соч., т. 4, М., 1959.*

[5] *Nietzsche F. Werke (Colli/Montinari). Berlin, 1969, Bd. VI, 3.*

[6] *Nietzsche F. Werke (Colli/Montinari) Berlin, 1968, Bd. VI. 2, 99,150.*

[369]

Игра как фундаментальная особенность нашего бытия

Игра, которую знает всякий, знает по собственному опыту задолго до того, как вообще научиться надежно управлять своим разумом, игра, в которой всякий свободен задолго до того, как сможет различать понятия свободы и несвободы, — эта игра не есть пограничный феномен нашей жизни или преимущество одного только детства. Человек как человек играет — и лишь он один, один среди всех существ. Игра есть фундаментальная особенность нашего существования, которую не может обойти вниманием никакая антропология. Уже чисто эмпирическое изучение человека выявляет многочисленные феномены явной и замаскированной игры в самых различных сферах жизни, обнаруживает в высшей степени интересные образцы игрового поведения в простых и сложных формах, на всех ступенях культуры — от первобытных пигмеев до позднеиндустриальных урбанизированных народов. Все возрасты жизни причастны игре, все опутаны игрой и одновременно «освобождены», окрылены, очастливлены в ней — ребенок в песочнице точно так же, как и взрослые в «общественной игре» своих конвенциональных ролей или старец, в одиночестве раскладывающий свой «пасьянс». Подлинно эмпирическому исследованию следовало бы когда-нибудь собрать и сравнить игровые обычаи всех времен и народов, зарегистрировать и классифицировать огромное наследие объективированной фантазии, запечатленное в человеческих играх. Это была бы история «изобретений» — другого рода, конечно, чем изобретения орудий труда, машин и оружия, изобретений, которые могут показаться менее полезными, но которые в основе своей были чрезвычайно необходимыми. Нет ничего необходимее избытка, ни в чем человек не нуждается столь

[370]

остро, как в «цели» для своей бесцельной деятельности. Естественные потребности понуждают нас к действию, нужда учит трудиться и бороться. Затруднение ясно дает нам понять, что нам следует делать в том или ином случае. А как обстоит дело тогда, когда потребности на время утихают, когда их неумолимый бич не подгоняет нас, когда у нас есть время, которое буйно для нас разрастается, растягивается и угрожает вовсе опустеть. Без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование. Игра к тому же вливает многие смысловые мотивы в жизненные сферы труда и господства: как говорится, игра оборачивается серьезностью. Иной раз сделанные в игре изобретения внезапно получают реальное значение. Человеческое общество многообразно экспериментирует на игровом поле прежде, чем испробованные там возможности станут твердыми нормами и. обычаями, обязательными правилами и предписаниями. Игра как испытание возможностей занимает в системе экономики социальной практики громадное место, хотя ее экзистенциальный смысл никогда не исчерпывается этой функцией. Философская антропология обязана выйти за пределы эмпирического понимания игры и прежде всего разработать концепцию принципиальной структуры, бытийного строя и имманентного бытийного понимания игры.

Человеческую игру сложно разграничить с тем, что в биолого-зоологическом исследовании поведения зовется игрой животных. Разве не бесспорно наличие в животном царстве многочисленных и многообразных способов поведения, которые мы совершенно не задумываясь должны назвать «играми»? Мы не можем найти для этого никакого другого выражения. Поведение детей и поведение детенышей животных кажется особенно близкими одно другому. Взаимное преследование и бегство, игра в преследование добычи, проба растущих сил в драках и притворной борьбе, беспокойное,

живое проявление энергии и радости жизни — все это мы замечаем как у животного, так и у человека. Внешне — прямо-таки поразительное сходство. Но сходство между животными и человеком сказывается не только в поведении человеческих детей и детенышей животных. Человек — живое существо, «animal»: бесчисленные черты сближают и роднят его с животными, и близость эта столь велика, что тысячелетиями человек ищет все новые формулы, чтобы отличить себя от животного. Вероятно, один из сильнейших стимулов антро-

[371]

пологии — стремление к подобному различению. Животное избегает человека. По крайней мере дикое животное со своим ненарушенным инстинктом старается обойти нас стороной, оно чуждается нарушителя спокойствия в природе, но не «различает» себя от нас. Человек есть природное создание, которое неустанно проводит границы, отделяет самого себя от природы, от природы вокруг и внутри себя — обездоленное животное, не управляемое уже надежными инстинктами, обреченное отстранять себя, — оно уже не существует просто так, но, скорее, отброшено назад на свое бытие, отражено к нему, оно относится к самому себе и к бытию всего сущего, неустанно ищет потерянные тропы и нуждается в определениях самого себя, чувствует себя «венцом творения», «подобием бога», местом, где все, что есть, обращается в слово, или же вместилищем мирового духа. Человеческий дух уже разработал многочисленные формулы для того, чтобы утвердиться в своей исключительности и необыкновенной весомости, чтобы дистанцироваться от всех прочих природных созданий. Возможно, трудным делом окажется отобрать среди подобных различений те, которые идут от нашей гордости и высокомерия, и те, которые на самом деле истинны. Пусть некоторые из этих формул ложны — несомненно то, что мы различаем и существуем в подобных различениях. Акт постижения человеком самого себя имеет предпосылкой противопоставление себя всему остальному сущему. Животное не знает игры фантазии как общения с возможностями, оно не играет, относя себя к воображаемой видимости. С точки зрения науки о поведении, специфически человеческое в игре выявлено быть не может. Неотложной задачей философского осмысления остается утверждение понятия игры, означающего основной феномен нашего бытия, вопреки широкому и неясному использованию слова «игра» в рамках зоологического исследования поведения. Задача эта тем неотложней, чем обширнее материалы о психологии животных. То обстоятельство, что человек нуждается в «антропологии», в понятийном самопонимании, что он живет с им самим созданным образом самого себя, с видением своей задачи и определением своего места, постоянно пеленгуя свое положение в космосе, что он может понимать себя, лишь отделив себя от всех остальных областей сущего и в то же время относя себя к совокупному целому, ко вселенной, уже само это есть антропологический факт огромного значения.

[372]

У животного нет никакой «зоологии», и она ему не нужна, тем более — как бы с противоположной стороны — у него нет «антропологии». Конечно, домашнее животное знает человека, собака — своего хозяина, дикий зверь — своего врага. Но подобное знание инакового сущего не составляет момента самопознания. Антропология — не какая-то случайная наука в длинном ряду прочих человеческих наук. Никогда мы не становимся для себя «темой», предметом обсуждения, как природное вещество, безжизненная материя, растительное и животное царства. Человек действительно бесконечно интересуется собой и именно ради себя исследует предметный мир. Всякое познание вещей в конечном счете — ради самопознания. Все обращенные вовне науки укоренены в антропологическом интересе человека к самому себе. Субъект всех наук ищет в антропологии истинное понимание самого себя, понимание себя как существа, которое понимает. Особое положение антропологии — не только в системе наук, которым предается человек, но и в совокупности всех человеческих интересов и устремлений основывается на изначальной самоозабоченности человеческого существования. Труд

есть явное выражение подобной самозаботы; только потому, что в «теперь» человек предвидит «позже», в «сегодня» — «завтра», он может позаботиться, спланировать, потрудиться, принять на себя теперешние тяготы ради будущего удовольствия. В сфере же господства, борьбы за власть людей над людьми возможно обеспечение будущего, стабилизация отношений насилия институционально закрепленными правовыми отношениями. Труд и господство свидетельствуют об отнесенной к будущему самозаботе человеческого бытия.

А как обстоит дело с игрой? Не является ли ее именно глубокая беззаботность, ее радостное, пребывающее в себе настоящее, ее бесцельность и бесполезность, ее блаженное парение и удаленность от всех насущных жизненных нужд тем, что придает ей волшебную силу, пленительное очарование и способность осчастливить? Разве игра не противоречит тому, что мы только что назвали центральной антропологической структурой человеческого интереса — «заботой?» Разве теперь не могут нам возразить, что беззаботность игры есть указание на то, что игра изначально есть нечто нечеловеческое, что она, скорее, принадлежит к еще не потревоженной, не нарушенной никакой рефлексией животной жизни природного созда-

[373]

ния, что человек обладает естественной способностью к игре преимущественно лишь в детском возрасте, в состоянии, ближе всего находящемся к растительной и животной природной жизни, что он все больше утрачивает непринужденность игры, когда начинается серьезность жизни? Подобное возражение упустило бы из виду, сколь велико отличие человеческой беззаботности от всякого лишь по видимости сходного поведения животного. Животное не «заботится» и не бывает «беззаботным» в нашем смысле слова. Лишь сущее, в существе своем определенное «заботой», может также и быть «беззаботным». В строгом смысле животное — ни «свободно», ни «несвободно», ни «разумно», ни «неразумно». Лишь у человека есть возможность прожить жизнь по-рабски и неразумно. Беззаботность игры по существу своему не имеет негативного характера, подобно неразумию или рабскому сознанию. Здесь как раз все наоборот: именно бесполезная игра аутентична и подлинна, а не такая, которая служит каким-то внеигровым целям, как то: тренировка тела, установление рекорда, времяпрепровождение как средство развлечься. В новейших теориях игры сделана попытка представить игру как феномен, который присущ не только живому, но известным образом встречается повсюду. Как утверждают сторонники этих теорий, отражения лунного света на волнующейся водной поверхности есть игра света; череда облаков в небесах отбрасывает игру теней на леса и луга. Определенная замкнутость места действия, движение, производимое на фоне ландшафтной декорации лунным светом, тенью от облаков и тому подобным, будто бы позволяют предположить, что где-то посреди реального, опытно постигаемого мира является некий игровой феномен, «парящий» над реальными вещами в качестве прекрасной эстетической видимости. Игра есть прежде всего якобы свободно парящий эпифеномен, прекрасное сияние, скольжение теней. Подобные игры можно обнаружить во всем просторе открывающейся нам природы. Это нечто вроде эстетического творчества природы, и тогда с полным правом можно говорить, например, об игре волн; оказывается, что это вовсе не человеческая метафора, не перенос человеческих отношений на явления природы. Напротив, природа играет в самом изначальном смысле, а игры природных созданий, животных и людей, производны. На первый взгляд в этом утверждении содержится нечто подкупающее. Можно увязать его с красочной, образной повседне-

[374]

ной речью, которая постоянно подхватывает игровую модель, чтобы выразить в языке по-человечески переживаемую, трогающую нас своей красотой и очарованием природу. Игра выводится из теснины только-человеческого явления в качестве оптического события огромного диапазона. Очевидно, подобные «игры», которым не нужен никакой игрок-человек, возможны повсюду: человек, в крайнем случае, может быть вовлечен в такую

игру. Итак, человеческие игры представляются частными случаями всеобщей, распространенной на всю природу «игры».

Нам кажется, что такое понимание игры неправильно. Здесь основанием анализа делается определенное эстетическое или даже эстетизирующее отношение к природе, но это основание остается в тени и явно не признается. Световые эффекты и скользящие тени столь же реальны, как и вещи, которые они освещают или затемняют. Природные вещи окружающего нас мира всегда выступают при определенных обстоятельствах своего обстояния: на рассвете, под бросающим тень облачным небом, в сумеречной ночной тьме, полной лунного сияния. И каждая вещь на берегу водоема бросает свое зеркальное отражение на поверхность воды. Так что так называемые игры света и тени — не более чем лирическое описание тех способов, какими даны нам вещи окружающего мира. Естественно, мы не случайно используем подобные «метафоры», говорим об игре волн или об игре световых бликов на водной зыби. Однако не сама природа играет, поскольку она есть непосредственный феномен, а мы сами, по существу своему игроки, усматриваем в природе игровые черты, мы используем понятие игры в переносном смысле, чтобы приветствовать вихрь прекрасного и кажущегося произвольным танца света на волнующейся водной поверхности. На деле танец света на тысячгранных гребешках волн никогда не «произволен», никогда не свободен, никогда он не бывает исходящим из себя творческим движением. Нерушимо и недвусмысленно здесь властвуют оптические законы. Световые эффекты — «игра» в столь же малой степени, в какой гребешки волн, с их ломающимися пенными гребнями, — белогривые кони Посейдона. Поэтические метафоры здесь с наивным правом может использовать грезящая, погруженная в прекрасную видимость душа — но не человек, который мыслит, постигает и занимается наукой или который занят выработкой философского понятия игры. Мы не хотели этим сказать, что не может

[375]

и не должно быть осмысленного переноса идеи игры на внечеловеческое сущее. Там, где метафорическое или символическое понимание игры оказывается шире человеческой сферы, необходимо просто критически выверить и разъяснить оправданность, смысл и пределы подобного перехода границ. Но ни в коем случае не следует отдаваться полупоэтической манере эстетизирующего созерцания природы. Проблема «антропоморфизма» столь же стара, как и стремление европейской метафизики выработать онтологические и космологические понятия. То понимание бытия и мира, которого мы можем достичь, всегда и неизбежно будет человеческим, то есть пониманием бытия и мира конечным созданием, которое рождается, любит, зачинает и рождает, которое трудится и борется, играет и умирает. Элеат Парменид сделал попытку помыслить бытие в чистом виде, исходя из него самого, а с другой стороны, представить понимание бытия человеком как ничтожное и иллюзорное: он попытался мысленно взглянуть глазами бога. Но его мышление осталось вместе с тем связанным с неким путем, *hodos dizeios* (фрагм. 2), путем исследования. То же можно сказать и о Гегеле, который переосмыслил путь человеческого мышления в путь бытия, самопознающего себя в человеке и благодаря человеку. Антропоморфизм не преодолевается просто отказом от наивного языка образов и заменой его строгими понятиями. Наша голова, мыслящий мозг не менее человечны, чем наши органы чувств.

Для проблемы игры из этого следует, что игра есть онтологическая структура человека и путь человеческой онтологии. Содержащиеся здесь соотношения между игрой и пониманием бытия могут быть замечены лишь тогда, когда феномен человеческой игры будет достаточным образом разъяснен в своей структуре. Наш анализ с самого начала отказался от того поэтизирующего способа рассмотрения, который надеется обнаружить феномен игры повсюду, где вольная, наивная в своем антропоморфизме речь метафорически говорит об «игре» — например, о серебристых лунных лучах на волнуемой ветром морской поверхности. По видимости «более широкое» понятие игры,

включающее в себя «игры» луны, воды и света наравне с играми колышущейся нивы, детеныша животного или человеческого ребенка, а то и вовсе — ангела и бога, в действительности не дает ничего, кроме эстетического впечатления, впечатления витающей необязательности, пре-

[376]
красного, произвола и сценической замкнутости. Мы настаиваем на том, что игра в основе своей определяется печатью человеческого смысла. Выше мы упомянули в нашем изложении моменты протекания игры: настроение удовольствия, которое может охватывать и свою противоположность — печаль, страдание, отчаяние, пребывающее в себе «чистое настоящее», не перебиваемое футуризмом нашей повседневной жизни; затем мы перешли к разъяснению правил игры как самополагания и самоограничения игроков и коснулись коммуникативного характера человеческой игры, игриания-друг-с-другом, игрового сообщества, чтобы наконец наметить тонкое различие между «средством игры» и «игрушкой». Особо важным нам представляется различие внешней перспективы чужой игры, в которой зритель не принимает участия, и внутренней перспективы, в которой игра является игроку. Деятельность игрока есть необычное производство — производство «видимости», воображаемое созидание и все же не ничто, а, скорее, порождение какой-то нереальности, которая обладает чарующей и пленяющей силой и не противостоит игроку, но втягивает его в себя. Понятие «игрок» столь же двусмысленно, как и понятие «игрушка». Подобно тому как игрушка является реальной вещью в реальном мире и одновременно вещью в воображаемом мире видимости с действующими только в нем правилами, так и игрок есть человек, который играет, и одновременно человек согласно его игровой «роли». Играющие словно погружаются в свои роли, «исчезают» в них и скрывают за разыгранным поведением свое играющее поведение.

«Игровой мир» — ключевое понятие для истолкования всякой игры-представления. Этот игровой мир не заключен внутри самих людей и не является полностью независимым от их душевной жизни, подобно реальному миру плотно примыкающих друг к другу в пространстве вещей. Игровой мир — не снаружи и не внутри, он столь же вовне, в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, сколь и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих. Крайне сложно определить местоположение «игрового мира». Феномен, с которым легко обращается даже ребенок, оказывается почти невозможно зафиксировать в понятии. Маленькая девочка, играющая со своей куклой, уверенно и со знанием дела

[377]

движется по переходам из одного «мира» в другой, она без труда снует из воображаемого мира в реальный и обратно и даже может одновременно находиться в обоих мирах. Она не становится жертвой обмана или самообмана, она знает о кукле как игрушке и одновременно об игровых ролях куклы и себя самой. Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени — особое игровое время. Эти двойные пространство и время не обязательно перекрываются одно другим: один час «игры» может охватывать всю жизнь. Игровой мир обладает собственным имманентным настоящим. Играющее Я и Я игрового мира должны различаться, хотя и составляют одно и то же лицо. Это тождество есть предпосылка для различения реальной личности и ее «роли». Определенная аналогия между игрой и картиной поможет нам несколько это прояснить. Когда мы рассматриваем предметное изображение, представляющее какую-то вещь, мы совершенно свободно можем различить: висящая на стене картина состоит из холста, красок и рамки, а также изображенного на ней пейзажа. Мы одновременно видим реальные и представленные на картине вещи. Краска холста не заслоняет от нас цвет неба в изображенном пейзаже, напротив: сквозь цвет холста мы просматриваем краски вещей, изображенных на картине. Мы можем также различить реальные краски и представленный ими цвет, место в

пространстве и размеры единого предмета «картина» и пространственность внутри картины, изображенную на ней величину вещей. Стоя у изображающей пейзаж картины, мы словно смотрим на простор за окном — сходно с этим, но все же не точно так же. Картина позволяет нам заглянуть в «образный мир», мы вглядываемся через узко ограниченный кусок пространства, охваченный рамой, в некий «пейзаж», но при этом знаем, что он не раскинулся за стеной комнаты, что действие картины сходно с действием окна, но на деле не является таковым. Окно позволяет выглянуть из замкнутого пространства на простор, картина — вглядеться в «образный мир», который мы видим фрагментарно. Свободное пространство за окном переходит в пространство комнаты не прерываясь. Напротив, пространство комнаты не переходит непрерывно в пейзажное пространство картины, оно определяет только то, что есть в картине «реального»: изрисованное полотно. Пространство образного мира — не часть реального про-

[378]

странства, в котором занимает какое-то определенное место и картина как вещь. Находясь в каком-то определенном месте реального пространства, мы вглядываемся в «нереальное» пространство пейзажа, принадлежащего к образному миру. Изображение нереального пространства использует пространство реальное, но они не совпадают. Важно не то, на чем основывается иллюзорное, лучше — воображаемое, явление пейзажа образного мира, действительно ли и каким образом осознанные и освоенные иллюзионистические эффекты стали использоваться как художественные средства искусства для создания идеальной видимости. В нашем контексте важно отметить ту свободу и легкость, с какой мы принимаем различие картины и изображенного на ней «образного мира» (не употребляя никаких понятийных различий). Мы не смешиваем две области: область реальных вещей и область вещей внутри картины. Если же случится подобное смешение, то мы вовсе не заметим никакой «картины». Восприятие картины (не касаясь здесь художественных проблем) относится к объективно наличной «видимости», представляющей собой медиум, тот, в котором мы видим пейзаж образного мира. В самом образном мире — опять же реальность, но не та, в которой мы живем, страдаем и действуем, не подлинная реальность, а как бы «реальность». Мы можем представить себя внутри пейзажа образного мира и людей, для которых образный мир означал бы их «реальное окружение»; они оказались бы субъектами внутри мирообраза данного образного мира, мы же — субъектами восприятия изображения. Мы находимся в иной ситуации, чем изображенные на картине люди. Мы одновременно видим картину и видим внутри картины, находимся в реальном сосуществовании с другими наблюдателями картины и в как-бы-сосуществовании с лицами внутри образного мира. Положение дел, однако, еще более запутано следующими обстоятельствами. Поскольку всякое изображение, отвлекаясь от присущего ему «образного мира», нуждается также и в реальных носителях изображения (полотно, краски, зеркальные эффекты и т.д.) и оказывается в этом отношении частью простой реальности, картина снова может быть изображена на другой картине, и так мы сталкиваемся с повторениями (итерацией) образов. Например, картина изображает «интерьер», культивированное внутреннее пространство с зеркалами и картинами на стенах. Тогда декорация образного мира относится к имеющимся

[379]

внутри него картинам как наша реальность — ко всей картине как таковой. Модификация «как бы» образной «видимости» может быть воспроизведена — нам легко представить себе картины внутри картин образного мира. Но разгадать итерационные отношения не так-то легко. Лишь в воображаемом медиуме образной видимости кажется возможным сколь угодно частое воспроизведение отношения реальности к образному миру; в строгом смысле, образность высшего порядка ничего не прибавляет к воображаемому характеру картины. Изображение внутри изображения не является более воображаемым, чем

исходное изображение. Усиление, которое мы, наверное, интенционально понимаем, само есть только «видимость».

Указание на эти сложные соотношения в картине, которые, правда, всегда известны нам, но едва ли могут быть изложены с понятийной строгостью, послужит путеводной нитью для структуро-аналитического понимания игры. В игре мы производим воображаемый игровой мир. Реальными поступками, которые, однако, пронизаны магическим действием и смысловой мощью фантазии, мы создаем в игровом сообществе с другими (иногда в воображаемом сосуществовании с воображаемыми партнерами) ограниченный игровыми правилами и смыслом представления мир игры. И мы не остаемся перед ним как созерцатели картины, но сами входим в него и берем внутри этого игрового мира определенную роль. Роль может переживаться с различной интенсивностью. Есть такие игры, в которых человек до известной степени теряет себя, идентифицирует себя со своей ролью почти до неразличимости, погружается в свою роль и ускользает от самого себя. Но подобные погружения нестабильны. Всякой игре приходит конец, и мы просыпаемся от пленившего нас сна. А есть игры, в которых играющий обращается со своей ролью суверенно легко, наслаждается своей свободой в сознании, что в любой момент он может отказаться от роли. Игру можно играть с глубокой, почти неосознаваемой творческой активностью, а можно — с порхающей легкостью и грациозной элегантностью. Игровое представление не охватывает одних только играющих, закуклившихся в свои роли: оно соотносено и со зрителями, игровым сообществом, для которого поднят занавес. Об этом ясно свидетельствует зрелищная игра. Зрители здесь не случайные свидетели чужой игры, они небезучастны, к ним с самого начала обращена игра, она дает им что-то понять,

[380]

завлекает в сети своих чар. Даже не действуя, зрители оказываются околдованными. Представление в его традиционной форме, с окружающей его декорацией, подобно картине. Зрители видят раскрывающийся перед ними игровой мир. Пространство, в котором они себя ощущают, не переходит в сценическое пространство — или же переходит только в пространство сцены, поскольку оно есть все же лишь игровой реквизит, а не дорога в Колон. Пространство игрового мира использует реальное место, действие игрового мира — реальное время, и все же его невозможно определить и датировать в системе координат реальности. Раскрытая сцена — словно окно в воображаемый мир. И этот необычный мир, открывающийся в игре, не только противостоит привычной реальности, но обладает возможностью воспроизвести внутри себя это противостояние и свой контраст с реальностью. Подобно картинам в картинах существуют и игры в играх. И здесь итерация многоступенчата по интенции, но удерживается в одном и том же медиуме видимости игрового мира. По своему воображаемому содержанию игра третьей ступени не более воображаема, чем игра второй или первой ступени. И все же такая итерация не лишена значения. Когда долго колебавшийся принц Датский велит поставить внутри игрового мира еще одну игру, изображающую цареубийство, и этим разоблачающим представлением ставит в безвыходное положение причастную к убийству мать и ее любовника, то при этом игровое сообщество взирает в игре на другое игровое сообщество, становится свидетелем ужасной замороженности — и само подпадает под власть колдовских чар.

[380]

Двойное самопонимание человеческой игры: непосредственность жизни и рефлексия. Игра принадлежит к элементарным экзистенциальным актам человека, которые знакомы и самому неразвитому самосознанию и, стало быть, всегда находятся в поле сознания. Игра неизменно ведет с собой самотолкование. Играющий человек понимает себя и участвующих в игре других только внутри общего игрового действия; ему известна разрешающая, облегчающая и освобождающая сила игры, но также и ее колдовская, зачаровывающая сила. Игра похищает нас из-под власти привычной и будничной «серьезности жизни», проявляющейся прежде все-

[381]

го в суровости и тягости труда, в борьбе за власть: это похищение порой возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие словно в зеркале. Хотя человеческой игре неизменно присуще двоякое самопонимание, при котором «серьезность» и «игра» кажутся противоположностями и в качестве таковых вновь снимают себя, играющий человек не интересуется мыслительным самопониманием, понятийным расчленением своего окрыленного, упоительно настроенного действования. Игра любит маску, закутывание, маскарад, «непрямое сообщение», двусмысленно-таинственное: она бросает завесу между собой и точным понятием, не выказывает себя в недвусмысленных структурах, каком-то одном простом облике. Привольная переполненность жизнью, радость от воссоединения противоречий, наслаждение печалью, сознательное наслаждение бессознательным, чувство произвольности, самоотдача поднимающимся из темной сердцевины жизни импульсам, творческая деятельность, которая есть блаженное настоящее, не приносящее себя в жертву далекому будущему, — все это черты человеческой игры, упорно сопротивляющиеся с самого начала всякому мыслительному подходу. Выразить игру в понятии — разве это не противоречие само по себе, невозможная затея, которая как раз усложняет постановку интересующей нас проблемы? Разрушает ли здесь рефлексия феномен, являющийся чистой непосредственностью жизни? Осмыслить игру — разве это не все равно что грубыми пальцами схватить крыло бабочки? Возможно. В напряженном соотношении игры и мышления парадигматически выражается общее противоречие между непосредственностью жизни и рефлексией, между в-себе-бытием и понятием, между экзистенцией и сознанием, между мышлением и бытием, и именно у того самого существа, которое существует в качестве понимающего бытие существа. Игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие.

Но разве не относится это в еще большей степени к смерти? Человеческая смерть ускользает от понятия совсем на иной манер: она непостижима для нас, как конец сущего, которое было уверено в своем бытии; уход умирающего, его отход из здешнего, из пространства и времени немислимы. Зафиксировать пустоту и неопре-

[382]

деленность царства мертвых, помыслить это «ничто» оказывается для человеческого духа предельной негативностью, поглощающей всякую определимость. Но смерть — это именно темная, устрашающая, пугающая сила, неумолимо выводящая человека перед самим собой, устраивающая ему очную ставку со всей его судьбой, пробуждающая размышление и смущающие души вопросы. Из смерти, затрагивающей каждого, рождается философия (хотя не только и не исключительно из этого). Страх перед смертью, перед этой абсолютной властительницей есть, по существу, начало мудрости. Человек будучи смертным, нуждается в философии. Это *melete thanatou* — «забота о смерти», — как звучит одно из величайших античных определений философствования. И Аристотель, понявший источник мышления как удивление, изумление, *thaumazein*, — и он говорит о том, что философия исходит из «меланхолии» — не из болезненной тоски, но, наверное, из тоски естества. Человеческий труд изначально открыт для понятия, он не отгорожен от него подобно игре. Он направлен на самопрояснение, на рациональную ясность, его эффективность возрастает, когда он постигает себя, методически рефлектирует над собой: познание и труд взаимно повышают свой уровень. Пусть античная *theoria* и основывается, по-видимому, на каком-то ином опыте, и развивается в первую очередь в рамках внетрудового досуга: наука нового времени своей прагматической структурой указывает все же на тесную связь труда и познания. Не случайно метафоры, характеризующие познавательный процесс, взяты из области труда и борьбы, не случайно мы говорим о «работе понятия», о борьбе человеческого духа с потаенностью сущего. Познание и постижение того, что есть, часто понимается как

духовная обработка вещей, как ломающий сопротивление натиск, и философию зовут гигантомахией, борьбой гигантов. «Прежде потаенная и замкнутая сущность вселенной, — говорит Гегель в гейдельбергском «Введении в историю философии», — не имеет сил, чтобы оказать сопротивление дерзновению познания; она должна раскрыться перед ним, показать свои богатства и глубины, предоставив ему все это для его наслаждения» [7]. Наверное, больше нельзя разделять

[383]

этот триумфальный пафос, осмысленный лишь на почве абсолютной философии тождества. Но едва ли есть повод отрицать близость познания и борьбы или же познания и труда. Напротив, когда понятийные объяснения характеризуются метафорой «игры», когда говорят об игре понятия, это воспринимается почти как девальвирующее возражение. Ненависть к «произвольному», «необязательному» и «несерьезному» крепко связана с игривым или наигранным мышлением: это некая бессмысленная радость от дистинкций, псевдопроблем, пустых упражнений в остроумии. Мышление считается слишком серьезной вещью, чтобы можно было допустить его сравнение с игрой. Игра якобы изначально не расположена к мышлению, она избегает понятия, она теряет свою непринужденность, свою нерушимую импульсивность, свою радостную невинность, когда педант и буквоед хотят набросить на нее сеть понятий.

Пока человек играет, он не мыслит, а пока он мыслит, он не играет. Таково расхожее мнение о соотношении игры и мышления. Конечно, в нем содержится нечто истинное. Оно высказывает частичную истину. Игра чужда понятию, поскольку сама по себе не настаивает на каком-то структурном самопонимании. Но она никоим образом не чужда пониманию вообще. Напротив. Она означает и позволяет означать: она представляет. Игра как представление есть преимущественно оповещение. Этот структурный момент оповещения трудно зафиксировать и точно определить. Всякое представление содержит некий «смысл», который должен быть «возвещен». Соотношение между игрой и смыслом отличается от соотношения словесного звучания и значения. Игровой смысл не есть нечто отличное от игры: игра — не средство, не орудие, не повод для выражения смысла. Она сама есть собственный смысл. Игра осмысленна в себе самой и через себя самое. Играющие движутся в смысловой атмосфере своей игры. Но, может быть, смысл имеет место лишь для них?

Понятие зрителей игры двояко, и его следует различать. Иногда подразумевается безучастный, равнодушный зритель, который воспринимает игровое поведение Других, понимает, что эти другие «играют», то есть разряжаются, отдыхают, рассеиваются, развлекаются прекрасным времяпрепровождением. Мы видим играющих на улице детей, картежников в трактире, спортсменов на спор-

[384]

тивной арене. Мы наблюдаем это издали, нас разделяет дистанция равнодушия, мы не принимаем в этом никакого участия. Игра — известная нам по своему типу форма поведения, одна среди прочих. Как безучастные зрители мы наблюдаем также за трудом других людей, их политическими действиями, за прогулкой влюбленных. Мы можем неожиданно стать свидетелями какого-нибудь несчастного случая, чужой смерти. Все подобные свидетельства мы совершаем «проходя мимо». Прохождение-мимо вообще есть преимущественный способ человеческого сосуществования. Мы высказываем это без примеси сожаления или обвинения. Совершенно невозможно вести диалог со всеми людьми окружающего нас мира, поддерживать с ними подлинные отношения интенсивного сосуществования. Люди, с которыми мы можем действительно сосуществовать в позитивном сообществе, — это всегда лишь узкий круг близких, приверженцев, друзей. Эмфатическое «обнимитесь, миллионы, в поцелуе слейся, свет» можно представить себе лишь в предельно абстрактной всеобщности, в качестве универсальной филантропии. Изначальные, подлинные переживания общности всегда избирательны. Люди, которые нас затрагивают, к которым привязано наше сердце,

выделены из огромной безликой массы безразличных нам людей. Неверно, когда социальный мир представляют в виде концентрических колец, полагая внутри наиболее узкого кольца жизненное соединение мужчины и женщины и располагая вокруг семью, родственников, друзей, друзей друзей и т.д. вплоть до чужих и безразличных нам людей. Чужие, мимо которых «проходят», образуют столь же элементарную структуру совместного бытия, как и сфера интимности. Последняя сама по себе вовсе не первичнее окружающей все близкое сферы «чужого». Человек, становящийся важным для другого — как возлюбленный, как дитя, как друг, — всегда находится «на людях». «Люди», то есть открытое, неопределенное множество сосуществующих других, которыми мы не интересуемся, наблюдая их лишь со стороны, образуют непрменный фон всей нашей избирательной коммуникации. Безучастно и равнодушно созерцаем мы не трогающую нас игру чужих людей: именно «проходя мимо».

Совсем другое дело, когда зрители принадлежат к игровому сообществу. Игровое сообщество охватывает как играющих, так и заинтересованных, соучаствующих и за-

[385] тронутых их игрой свидетелей. Играющие — «внутри» игрового мира, зрители — «перед» ним. Мы уже говорили о том, что структурные особенности представления особенно хорошо проясняются на примере зрелища (Schau-Spiel). Участвующие здесь зрители созерцают чужую игру не просто так, «проходя мимо», но соучаствуя в игровом сообществе и ориентируясь на то, что возвещает им игра. К игре они относятся иначе, нежели играющие-актеры, у них нет роли в игре, воображаемые маски не утаивают и не скрывают их. Они созерцают игру-маскарад ролей, но при этом сами они не являются персонажами игрового мира, они смотрят в него как бы извне и видят видимость игрового мира «перед собой». Вместе с тем они не впадают в обманчивое заблуждение, не путают события в игровом мире с происшествиями в реальной действительности. Само собой разумеется, игровые действия всегда остаются также и реальными происшествиями, однако происшествия игранья не идентичны с событиями, сыгранными или, лучше, разыгранными на показных, воображаемых подмостках игрового мира.

Зрители знают, что на подмостках — реальный актер, но видят его именно «в этой роли». Они знают: падет занавес, и он смоеет грим, отложит в сторону реквизит, снимет маску и из героя обратится в простого гражданина. Иллюзорный характер игрового явления известен. Это знание, однако, не есть самое существенное. Не бутафория субстанция игры. И актер может различать себя как актера от того человека, каким он является в показном медиуме игрового мира, он не заблуждается относительно самого себя и не станет обманывать зрителей — не станет, как порой неверно утверждают, пробуждать в них обманчивую иллюзию и стараться, чтобы они приняли представленный им «театр» за чистую действительность. Величие актера не в том, чтобы зрители были ослеплены и предположили себя свидетелями исключительных событий в будничной действительности. Имагинативный, подчеркнуто показной характер игрового мира вовсе не должен исчезнуть для игрового сообщества зрителей, они не должны быть застигнуты врасплох мощным гипнотизирующим, ослепляющим воздействием и утратить сознание того, что они присутствуют при игре. Возвещающая сила представления достигает кульминации не тогда, когда игровое событие смешивается с повседневной действительностью, когда страх и сострадание так же

[386]

захватывают зрителей, как это может случиться, окажись мы свидетелями какого-нибудь ужасного дорожного происшествия. При виде подобной катастрофы, затрагивающей чужих нам людей, мы ощущаем в себе порывы, общечеловеческого чувства солидарности, мы жалеем несчастных, страшимся опасности, столь впечатляюще продемонстрированной катастрофой, — опасности, которая подстерегает всех и когда-нибудь может настичь и нас. Мы не идентифицируем себя с потерпевшими, настаиваем на чуждости нам жертв катастрофы. Элемент «показного», ирреального и воображаемого, характеризующий

игровой мир, еще более, очевидно, отстраняет деяния и страдания выступающих в игре фигур: ведь они только «выдуманы», вымышлены, сочинены, просто сыграны. Это «как бы» деяния и «как бы» страдания, совершенно лишённые весомости и принадлежащие к воздушному царству парящих в эфире образов фантазии. Когда же речь заходит о воспроизведении этой модификации «как бы», об играх внутри игр, о грезах внутри грез, тогда мы, как зрители уж вовсе не уязвимы для свирепствующей в игровом мире судьбы: с надежного расстояния мы наслаждаемся зрелищем счастья и гибели Эдипа.

Надежно ли наше построение? Что же тогда столь сильно трогает, потрясает и поражает зрителей в самом сердце? На чем основывается чарующая, волшебная сила представления, почему мы смотрим затаив дыхание, как представление цареубийства — игра в игре — накладывает в шекспировском «Гамлете» чары на игровое сообщество, которое само принадлежит к игровому миру, почему и сами мы оказываемся под властью этих чар? Ведь считается, что игра есть нечто «нереальное», но при этом не имеет в виду, конечно, что игра как играние не существует вовсе. Скорее, именно потому, что играние как таковое существует, разыгранного им игрового мира нет. Нет в той простой реальности, где разворачиваются игровые действия, но игровой мир — вовсе не «ничто», не иллюзорный образ, он обладает приданным ему содержанием, это сценарий со множеством ролей. Нереальность игрового мира есть предпосылка для того, чтобы в нем мог сказаться некий «смысл», затягивающий нечто такое, что «реальнее» так называемых фактов. Чтобы сохранить выглядывающий из-за фактов смысл, игровой мир должен казаться «ничтожнее» фактов. В нере-

[387]

альности игры выявляется сверхреальность сущности. Игра-представление нацелена на возведение сущности. Мы слишком привыкли полагать отнесенность к сущности преимущественно в мышлении, в качестве мыслительного отношения к «идее», ко «всеобщему» как инвариантной структуре, виду, роду и т.д. Единичное лишь несовершенным образом участвует во всеобщности сущности, единичное связано с идеей через участие, *methexis*, *participatio*, отделено от непреходящей и постоянной идеи своей бренностью. Фактическая вещь относится к сущности как экземпляр — к виду или роду. Все совершенно иначе в сфере игры, особенно представления. Здесь налицо следующая проблема: каким образом в определенных ролях выявляются сущностные возможности человечности. Всегда перед нами здесь «этот» человек, который действует и страдает, утверждает себя и погибает, сущностный человек в своем бессилии перед судьбой, опутанный виной и страданием, со своими надеждами и со своей гибелью. Нереальность сплетенного из видимости игрового мира есть дереализация, отрицание определенных единичных случаев, и в то же время — котурн, на котором получает репрезентацию фигура игрового мира. В своем возведении игра символична. Структура понятийного высказывания не пронизывает ее, она не оперирует с различием единичного и всеобщего, но возвещает в символе, в совпадении единичного и всеобщего, возвещает парадигматической фигурой, которая «не-реальна», потому что не подразумевает какого-то определенного реального индивида, и «сверх-реальна», потому что имеет в виду сущностное и возможное в каждом. Смысл представления, одновременно воображаемый и сущностный, нереален и сверхреален. Зритель игрового сообщества становится свидетелем события, которое не произошло в повседневной действительности, которое кажется удаленным в некую утопию и все же открыто для зрящего — то, что он видит в игровом медиуме, не есть какой-то произвольный вымысел, который затрагивает чужих ему людей и, по существу, не может коснуться его самого. Свидетель представления, который действительно вовлечен в игровое сообщество, а не просто «проходит мимо» него, не может больше делать расхожего различия между собой и своими близкими, с одной стороны, и безразличными ему другими — с другой. Нет больше противопоставления человека и людей. Зрящий познает, узре-

[388]

вает сущностно бесчеловечное — его потрясает понимание того, что он сам в своей сущностной глубине идентичен с чужими персонажами, что разбитый горем сын Лайя, несущий бремя проклятия Орест, безумный Аякс — все в нем, в качестве жутких, страшных и страшащих возможностей. Страх и сострадание лишены здесь какой бы то ни было рефлексивной структуры, указывающей на примере чужого страдания сходную угрозу собственному бытию и, таким образом, подводящей отдельного человека под всеобщее понятие. Сострадание и страх обычно считаются разнонаправленными порывами души: можно сказать, что один нацелен на других людей, второй есть забота о собственном устоянии. Потрясение, вызываемое трагической игрой, в известной мере снимает различие между мною как отдельным существом и другими людьми — столь же обособленными экзистенциями. Страх оказывается не заботой о моем эмпирическом, реальном, находящемся под угрозой Я, но заботой о человеческом существе, угрозу которому мы видим в зеркале зрелища. И страдание обращено не вовне, к другим, но уводит внутрь, туда, где всякий индивид соприкасается с до-индивидуальной основой. Если мы хотим получить удовольствие от парадоксального способа выражения, можно сказать — в противовес аристотелевскому учению о том, что действие трагедии основано на эффектах «страха» и «сострадания» и их катарсиса, — что это верно, лишь когда учитывают обращение обоих аффектов, их структурное изменение: оба меняют, так сказать, свое интенциональное направление, страх принимает структуру, прежде принадлежавшую состраданию, и наоборот. Метафизика искусства европейской традиции отправлялась от платоновской борьбы против поэтов и его истолкования игры, а также от аристотелевской поэтики. Вновь обратить эту традицию в открытую проблему, поставить под вопрос верность проторенных путей, критически перепроверить чрезмерное сближение понимания игры с пониманием, присущим понятийному мышлению, поддержать различие символа и эйдетического понятия — все это неотложные вопросы, стоящие перед философской антропологией при истолковании ею одной из сфер человеческой жизни — игры. Естественно, подобная задача не может быть решена достаточно полно в узких рамках данной работы. Она лишь обозначена здесь как указание на более широкий проблемный горизонт.

[389]

Указав на «страх» и «сострадание», мы попытались пояснить ситуацию зрителя, включенного в игровое сообщество, не созерцающего игру с безучастным равнодушием и не «проходящего мимо» нее, захваченного и затронутого миром игры. Зрелищу нужны отнюдь не только актеры и их роли, но и игровое сообщество. Конечно, попытка охарактеризовать зрителя игры-представления лишь через взволнованную затронутость была бы односторонней. Ведь есть совершенно иное поведение зрителей — например, зрителей комедии и сатиры, вызывающих смех. И в этом случае верно, что смеемся мы над самими собою, не над эмпирическими недостатками, слабостями и дурачествами тех или иных индивидов, но над слабостью и глупостью человеческого существа. Комедия не менее символична, нежели трагедия. Она освобождает нас, устанавливая ироническую дистанцию между человеком и человеческим. Шутка, юмор, ирония — эти основные элементы игровой веселеет« прокладывают путь временному освобождению человека в смеховом возвышении над самим собой. Комедия снимает с нас бремя гнетущей кабалы труда, подчиненности чьему-то господству, любовной страсти и мрачной тени смерти. Смех как смех-над-самим-собой свойственен лишь существу, существующему как конечная свобода. Ни одно животное смеяться не может. Бергсон написал знаменитое сочинение под заглавием «Le Rire», где он представил смех сущностным отличием человека. Правда, греки верили, что их боги, поскольку им не нужно трудиться для поддержания своей бессмертной жизни, либо — по аналогии с человеком — проводят дни в веселой игре, как говорил Гомер, либо заняты непрерывным мышлением и управлением миром, как говорили философы. Олимпийские боги изображались игроками, люди — их игрушками, которыми они распорядились по своему усмотрению. И то, что для смертного

было сокрушающей сердце трагедией, бессмертному вполне могло показаться комедией. Наверное, их смех имел недобрый оттенок злорадства — и тогда, когда раскат гомерического хохота потряс Олимп, когда Гефест, искусный и «рогатый» бог поймал Афродиту в объятиях Ареса в нервущую сеть. Лишь исполненный достоинства неизменный бог метафизики далек от смеха. Образу христианского бога также чужды смех, юмор, ирония, обращенная на себя самого, совершенное существо не знает никакого смеха, никакого радостного игрового самоосвобождения.

[390]

Отсюда вытекает со строгой логической последовательностью, что первый истинно безбожный человек, ницшевский Заратустра, упоенно славит смех: «Этот венец смеющегося, этот венок из роз: я сам возложил на себя этот венец, я сам освятил свой хохот. Никого другого я не нашел сегодня достаточно сильным для этого».

Игровое сообщество, принадлежащее к игровому представлению, еще недостаточно полно охарактеризовано в своем отношении к игровому миру тем, что выделяется символическое понимание, использующее нереальность сцены в качестве условия для явления сверхреальной сущности. Обстоятельства человеческого существа, однако, совсем не так просты. Человек, как мы выяснили в ходе рассмотрения основных экзистенциальных феноменов, не обладает твердо определенной сущностью, которая затем сопровождалась бы множеством случайных обстоятельств: человек есть смертный и он есть трудящийся, борец, любящий и игрок. Эти сферы жизни никогда не изолированы друг от друга, ни по бытию, ни по пониманию. Труд и господство в бесчисленных формах переплетаются в истории человеческого рода, любовь и смерть смыкаются друг с другом, как мы попытались показать. Игра стоит в оппозиции к тем феноменам жизни, которые принято считать тягостной серьезностью жизни. Игра — иная, она есть колеблющееся в элементе «нереального» активное и импульсивное общение с воображаемым, туманным царством возможностей. Игрой, вполне реальным действием, мы создаем «нереальный» игровой мир и глубоко рады этому созданию, мы в восторге от его фантастичности, которой, впрочем, меньше, чем пены, выбрасываемой на берег волнами. Хотя в ходе анализа игры мы и объяснили, что для игрока, в игровом мире вещи «реальны», все же следует уточнить, что это реальность в кавычках: ее не путают с подлинной реальностью. Как игрок в своей роли, так и зритель внутри игрового сообщества — оба знают о фиктивности реальности в игровом мире. Они сохраняют это знание, когда речь идет уже об игре внутри игры, — как сохраняется различие реальной вещи и «картины», когда в картинах в свою очередь встречаются картины и т.д. Итерационные возможности игры родственны итерационным структурам

[391]

образности. Игра может воспроизводиться внутри игры. Попросту говоря, дети, играющие в самую древнюю подражательную игру, выступающие в своем игровом мире «отцами» и «матерями», у которых есть «дети», вполне могут послать этих детей из игрового мира «поиграть» на улице, пока дома не будут приготовлены куличики из песка. Уже на этом примере можно узнать нечто значительное. Игре известна не простая однородная итерация, повторение игры в игре, в своей воображаемой зоне представления игра объемлет и внеигровое поведение людей. Как один из пяти основных феноменов, игра охватывает не только себя, но и четыре других феномена. Содержание нашего существования вновь обнаруживается в игре: играют в смерть, похороны, поминовение мертвых, играют в любовь, борьбу, труд. Здесь мы имеем дело вовсе не с какими-то искаженными, неподлинными формами данных феноменов человеческого бытия, их розыгрыш — вовсе не обманчивое действие, с помощью которого человек вводит других в заблуждение, притворяется, будто на самом деле трудится, борется, любит. Эту неподлинную модификацию, лицемерную симуляцию подлинных экзистенциальных актов, часто, но неправомерно, зовут «игрой». В столь же малой мере это игра, в какой

ложь является поэзией. Ведь произвольным все это оказывается только для обманывающих, но никак не для обманутых. В игре же не бывает лживой подтасовки с намерением обмануть. Игрок и зритель игрового представления знают о фиктивности игрового мира. Об игре в строгом смысле слова можно говорить лишь там, где воображаемое осознано и открыто признано как таковое. Это не противоречит тому, что игроки иногда попадают под чары собственной игры, перестают видеть реальность, в которой они играют и имажинативно строят свой игровой мир. От погруженности в игру можно очнуться. Сыгранная борьба, сыгранный труд и т.д.— опять-таки весьма двусмысленные понятия. Иной раз имеют в виду притворную борьбу, притворный труд, в другой раз — подлинную борьбу и подлинный труд, но в качестве событий внутри игрового мира. У человеческой игры нет каких-то иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер нашего существования. Отношение игры к другим основным феноменам — не просто соседство и соотнесенность, как в случае с трудом и борьбой или любовью и смертью. Игра охватывает и объемлет все

[392]

другие феномены, представляет их в непривычном элементе воображаемого и тем самым дает человеческому бытию возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале чистой видимости. Следует еще поразмыслить над тем, что это означает.

Примечания

[7] *Hegel G.W.G. Einleitung in die Geschichte der Philosophie, Heidelberger Niederschrift (Hoffmeister). Hamburg, 1.966, S. 6.*

[392]

Всеобъемлющая структура человеческой игры

Игра объемлет все. Она вершится человеческим действием, окрыленным фантазией, в чудесном промежуточном пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью и представляет на учиненной ею идеальной сцене — в себе самой — все другие феномены бытия, да вдобавок самое себя. Подобная всеобъемлющая структура необыкновенно сложна в своем интенциональном строе и предполагает не только сообразную переживанию классификацию пережитых игровых миров различных ступеней, но и взаимопроникновение «возможного и действительного», становящееся прямо-таки проблемой калькуляции. К сказанному следует еще добавить, что игровые элементы присутствуют во множестве форм неигровой жизни, зачастую в виде маленьких увеселений в лощинах серьезного жизненного ландшафта, так что посреди сурового, мрачного и отягченного страданиями человеческого существования всплывают «острова» игрового блаженства. Что было бы с влюбленными с их поистине бесконечной задачей без разыгранной шутки, без радостных сердечных арабесок? Чем была бы война без авантюры, без игровых правил рыцарственности, чем был бы труд без игрового гения, чем была бы политическая сцена без добровольного или недобровольного фарса властителей? Иногда выказываемая во всех этих сферах серьезность есть не более чем хорошо сидящая маска скрытой игры. Именно потому, что игра способна менять облачения, ее присутствие не всегда легко установить. Порой люди застают друг друга за игровыми действиями, которые совсем и не выглядят таковыми. Феноменология шутки как конституирующего социальность фактора все еще не разработана. От всякой игры, открытой и скрытой, как бы замаскированной, следует строго отличать лицемерие с целью обмана, подложную «как бы» модификацию чувств, умонастроений и действий, в которой люди «представляются» друг перед другом, обманывают не только словами, но и образом

[393]

поведения, поступками, когда, например, «играют в любовь», не ощущая ее, когда, как говорится, устраивают «спектакль». Ложь, которая может быть не только словесной, но и ложью жестов, мимики, даже «молчания», есть жуткая, зловещая тень, лежащая на межчеловеческие отношения и угрожающая им. Человеческая ложь — это не мимикрия животных, но хитрость, притворство, коварство зверей в борьбе за добычу, человеческая ложь лишена невинности хищника. По сравнению с животным человек оснастил поведение, имеющееся уже в животном мире, средствами своего интеллекта, когда из доисторического собирателя превратился в охотника, преследующего дичь с помощью всевозможных уловок — ям, приманок и тому подобного. Рафинированные обманные средства охоты затем были перенесены в сферу охоты на людей — в военную борьбу и ее продолжение в политической риторике, вторглись во взаимное приманивание и вечную войну полов. Охота как область хитрости и обмана есть поведение, характеризующее животный и человеческий мир, это область своего рода естественной лжи. Но человек отличается от животного среди прочего и тем, что понимает истину как таковую, что он открыт смыслу и способен разделять понятый смысл с другими людьми. Межчеловеческое сообщение — будь то в мимике, жесте или слове — есть нечто большее, чем сигнал, и существенно отличается от предупреждающего свиста серны или же призывного рева оленя. Так как человек знает об истине, об истине смыслового и о смысле истины, он знает и о мучительной потаенности сущего, может спрашивать и высказываться, знает о неистинности как проходящей замкнутости вещей, о неистинности как следствии притворства, способность к которому он постигает как власть. Именно потому, что человек определяется через свое отношение к истине, он обладает возможностью лжи. Это опасная, злая возможность — злая не потому, что непрестанно учиняет вред, отравляя ядом недоверия отношения между людьми, но потому, что делает само отношение человека к истине двусмысленным, неверным и ненадежным. Притворное знание хуже незнания, ложь хуже заблуждения. Легче примириться с тем, что — как существо конечное — мы можем познать лишь весьма ограниченный круг вещей, чем вынести ложь и обман со стороны других людей. Лицемерная неподлинность в нагруженных смыслом словах и поступках часто зовется

[394]

«игрой», а игра противопоставляется подлинному и правдивому, истинному. Конечно, это неправильное толкование зла и злоупотребление понятием игры. И все же между обманом и игрой есть связь. Сама игра — это не обман, но она пользуется иллюзионистскими эффектами, которыми обычно оперирует и обман, игра воспринимает элементы показного — не для того, чтобы выдать показное за реальность, а чтобы использовать его в качестве средства выражения. Маски в игре не должны вводить в заблуждение, они должны зачаровывать, это — реквизит практики волшебства. Игра разворачивается внутри условной «видимости», она ее не отрицает, но и не выдает за неподдельно реальное. Всякая игра связана с иллюзорной, воображаемой «видимостью», но не затем, чтобы обмануть, а с целью завоевать измерение магического. Когда в игровом мире представления «являются» внеигровые феномены бытия, когда в игре борются, трудятся, любят, а то и вовсе умирают, это не значит, что игра, с целью обмана, устроила неподлинный спектакль. Это как раз подлинный театр, подмостки зрелища, выводящего человеческую жизнь перед ней самой. Игра — исключительный способ для-себя-бытия. Это не для-себя-бытие, происходящее от рассудочной рефлексии, не сознательное обращение представляющей жизни на себя самое. Ведь игра есть действие, практика общения с воображаемым. В человеческой игре наше бытие действительно отражается в себе самом, мы показываем себе, чем и как мы являемся. Игровое для-себя-бытие человека прагматично. Оно существенно отличается от чисто интеллектуального для-себя-бытия, идущего от рефлексии. Игра принадлежит к элементарному, дорефлективному бытию. Однако она не «непосредственна». Она обладает структурой «опосредствования», она проста, пока остается игрой, двойственна — когда выступает как действие в реальном

мире и одновременно — в мире игровом. Деятельный характер игрового действия, выделяющий игру в сравнении с рефлексией сознания, очевидно, не дан в игровом сообществе. Не есть ли это характерная черта «созерцания» в широком смысле слова? Как мы сказали, игровое сообщество включает в себя игроков и свидетелей игры, ограниченную сцену игрового мира и людей перед подмостками. Последние включены в игру постольку, поскольку они очарованы игрой. При этом они не «действуют» сами, они погружены в созерцание, которое их захватывает или забавляет. Но

[395]

«со-зерцатели» игрового представления «идентифицируют» себя с игроками имагинативным образом. На этой идентификации, наверное, и основывается в значительной степени зачаровывающая сила игры. В обесцвеченной и ослабленной форме этот момент «идентификации зрителей и игроков» сказывается и на всяких цирцевских представлениях, на развлекательных играх, устраиваемых для масс большого города. Наверное, неправильно насмехаться над тем, что в современных футбольных состязаниях 22 человека бегают по полю, а сотни тысяч наблюдают за ними. Оставив в стороне значение подобных грандиозных представлений, определяемое социологически (например, как «содержание сознания» или «тема разговора» масс), укажем на то, что быть зрителем — это само по себе есть род сильной эмоциональной причастности, способ идентифицирующего соучастия в игре, поднимающий множество интересных проблем. Игровое сообщество зрелища объединено и собрано в общеколлективной иллюзии, которую могут сознавать и признавать «нереальной» и в то же время понимать как место явления «сверхреальной» сущности. Сцена представляет, подмостки ее — весь мир. Прежде всего это, наверное, «человеческий мир», совокупность человеческого бытия, а сверх того, вероятно, и совокупность всего бытия, к которому человек постоянно себя относит. Зрелище, по существу, есть пример (Bei-Spiel), образец, парадигматическое представление того, что мы есть и каковы мы. Этот имеющийся в человеческой игре образец заключается в осмысленном представлении бытия во всех его жизненных измерениях для него самого. Владея способностью играть, человек может созерцать себя, обретать образ собственной жизни во всей его высоте и глубине, задолго до того, как он начинает размышлять и понятийно постигать истину своего существования. Игровая рефлексия образна, игра выводит сущность в явление до всякого явного размышления. Человек как человек по своему бытию есть отношение. Он не сходен с вещью, которая сначала есть в самой себе и только потом относится к чему-либо. Категориальная модель «субстанции» не подходит к человеку. Человек существует как отношение, отношение к себе, вещам и миру, он существует в пространстве и относит себя к родине и чужбине, существует во времени и относит себя к собственному прошлому, обусловлен родом и полом и относит себя к собственному полу в стыде и институ-

[396]

циональных отношениях (брак, семья). Культ умерших, труд, господство, любовь — все это ключевые способы самоотнесения человека. Игра же есть отношение к относительному бытию человека. Все основные феномены бытия сплетены друг с другом, игра отражает в себе их все, в том числе и саму себя. Это и придает игре исключительный статус. С представляющей способности игры связано и то, что она может иначе наполнять время, нежели остальные феномены человеческого существования. Предстояние смерти бросает тень на всякий человеческий поступок. Мера времени нам установлена, пусть даже мы и не знаем о ней. В свете последнего мгновения все часы, дни и годы как бы даны нам взаймы. В труде и борьбе человеческое время заполнено нужными, необходимыми делами: время всегда у нас отнимают. То же можно сказать и о любви, которая, наверное, есть самое трудное, менее всего осваиваемое занятие нашего бытия, постоянно терпящее крушение.

Лишь у игры есть «свободное время». Слишком часто проблему игры и свободного времени рассматривали поверхностно, брали преимущественно как проблему заполнения

имеющегося в распоряжении свободного времени всевозможными играми, чтобы оно оказалось осмысленным и дарило бы счастье. Играем ли мы потому, что у нас есть свободное время, или же у нас есть свободное время как раз потому, что мы играем? Такая формулировка проблемы — не простое переверачивание. В том и другом случае слова «свободное время» имеют разный смысл. В первом случае свободное время идентично с жизненным временем, не заполненным и не блокированным неотложными задачами. Время нужно нам, чтобы спать, есть, производить средства к жизни, поддерживать общественные установления исполнением самых различных служебных обязанностей. Свободное время — тот промежуток, который «остается» после того, как мы сделали все насущные для жизни дела. Треть 24-часового дня используется на сон, треть — на труд, треть на жизнь, ради которой трудятся, то есть на семью, исполнение гражданских обязанностей, развлечения и наслаждение жизнью, занятия любовью, отдых и т.д. Свободным временем человек обладает в той степени, в какой он освобожден от нужды естественных потребностей и давления общественных потребностей. Можно, например, по своему усмотрению и произвольно распоряжаться свободным

[397]

временем, можно, говоря вместе с ранним Марксом, «охотиться, рыбачить», быть «критическим критиком», человек извлекается из-под гнета необходимости и беспрепятственно передвигается в «царстве свободы». Свободное время — комплементарная оппозиция «рабочего времени» (или служебного). Когда рабочее время сокращается, свободное время расширяется. В прежние времена большинство людей должно было трудиться большую часть времени своего бодрствования, отдавая все силы для производства средств жизни для себя и привилегированного слоя господ, которые не «трудились», а, скорее, «правили», владели землей, оружием, военной мощью. Вместе с индустриализацией человеческая рабочая сила и прежде всего рабочее время высвобождаются за счет машин в никогда не предполагавшихся прежде масштабах: свободное время во всех индустриальных странах значительно возрастает. Возникли совершенно новые, насущные и требующие немедленного решения проблемы. Урбанизация сконцентрировала в разных местах земного шара огромные массы людей, чья занятость в свободное время не формируется «естественно» врожденными склонностями и интересами, но, скорее, ее необходимо организовывать, направлять, ею нужно руководить. В век техники и человеческое свободное время приобретает технократический оттенок. Было бы интеллигентской спесью романтически-анахронистического толка разделять людей на две категории: тех, которые сами могут распорядиться своим свободным временем, потому что ими движут собственные и самостоятельные интересы, и тех, которые растерянно и беспомощно стоят перед данным им свободным временем, не зная, что им предпринять, которые остаются «несовершеннолетними» в формировании собственной жизни, которые нуждаются в руководстве, в поводе и месте для развлечения. Значительный размах индустрии развлечений подверг наличную здесь потребность инфляции нормированию и нивелировке. Гигантский аппарат современного технического оснащения жизни не мог бы развиваться и функционировать, если бы речь шла только об удовлетворении элементарных естественных потребностей в пище, одежде, жилье. Человеку нужно не столько «необходимое», сколько как раз «избыточное». Индустриальная экспансия неизбежно должна была распространиться и на поведение человека в свободное время; и, как я полагаю, она все больше будет формировать содержание сознания людей.

[398]

«Идеологическая война», крупномасштабная обработка сознания делается в преуспевающей экономике условием «полной занятости». Другими словами, технизация не может ограничиться воздействием на «экономическое» и «военное» поведение людей, как его понимали до сих пор, она все больше будет вторгаться в резервацию индивидуального произвола, производя «промышленно изготовленные patterns of life».

Этим процессом вряд ли будут затронуты только не-, полу- и едва образованные люди: так называемая элита также не избежит вовлечения в этот «trend». В прежние времена люди, эпизодически сбрасывавшие с себя тяготы труда, не нуждались для своего услаждения ни в чем другом, кроме природы, ее мира и красоты. Однако эта мирная и прекрасная природа была все же «Аркадией человеческой души», как культ природы, исполненный пантеистического чувства и во многом обязанный антикизирующей учености, она возникла в эпоху Возрождения. В отношении к природе современного человека меньше этого возвышающего душу почитания, дивящегося вселенской гармонии, математической и органической красоте, толкующего природные законы как истечение сверхъестественной мудрости. Человек нашего времени относится к природе практически-технически, подходит к ней как завоеватель или по крайней мере как разведчик. Туризм, который стал возможным благодаря современным транспортным средствам и был ими вызван, во много раз превосходит по своим масштабам великое переселение народов. То, что преподносится человеческому любопытству из увиденного и услышанного благодаря кино, радио и телевидению, — вовсе не суррогат естественного опыта, не предложение консервированной духовной пищи, но совершенно новые и оригинальные источники переживания, которые нацелены на планетарную тотальность информации, подобно тому как экономика развивается с расчетом на мировой рынок. Следует оставить излюбленный «критиками культуры» плач по «утрате почвы». Техническая регламентация свободного времени — вовсе не зло априори, даже если учитывать и признавать, что часто она оборачивается уродством. Пока свободное время рассматривается как время, не занятое ни трудом, ни политическими делами и обязанностями, оно продолжает контрастировать с трудом и политической деятельностью. Чем в большей степени труд берут на себя машины, тем больше человек получает

[399]

времени для себя самого, однако оно оказывается «опустошенным», незаполненным временем, которое может быть употреблено для любых целей и занято всем, чем угодно. Пустое время легко обращается в пустыню скуки, которую приходится разгонять. Таким образом, когда у нас появляется свободное время просто потому, что мы должны трудиться, после удовлетворения потребности в отдыхе оказывается, что этот промежуток времени совершенно стерилен и может быть произвольно заполнен каким угодно содержанием. Иначе обстоит дело, когда мы говорим, что у нас есть свободное время, поскольку и пока мы играем. Свобода времени теперь означает не «пустоту», а творческое исполнение жизни, а именно — осуществление воображаемого творчества, смысловое представление бытия, в известной мере освобождающее нас от свершившихся ситуаций нашей жизни. Такое освобождение, конечно, не реально и не истинно, мы не избегаем последствий своих поступков. Человеческая свобода не в силах перескочить свои последствия. Но у нас есть выбор, в сделанном выборе соустановлена цепочка следований. В игре у нас нет реальной возможности действительно возвратиться к состоянию перед выбором, но в воображаемом игровом мире мы можем все еще или снова быть тем, кем мы давно и безвозвратно перестали быть в реальном мире. Всякий акт свободного самоосуществления осуществляет горизонт заранее готовых возможностей. Играя, человек может отстранить от себя («как бы») все свое прошлое и вновь начать с точки отсчета. Прошлое, которым мы не располагаем, вновь оказывается в нашем распоряжении. Возможна аналогичная позиция по отношению к будущему: реальные шансы не взвешиваются, не питается никаких ограниченных надежд, в игре мы способны к самому свободному предвосхищению, для нас нет никаких препятствий, мы можем измыслить их прочь, убрать все оказывающее сопротивление, можем создать себе на арене игрового мира желанную декорацию. Задержанный временем человек теряет связь с течением времени, в которое он обычно неизменно вступает или в которое он вовлечен. Нельзя против этого возразить, что речь все же идет только об иллюзорном, утопическом

«освобождении»: эта игровая свобода есть свобода для «не-реального» и в нереальном. В игровой «видимости» упраздняется историчность человека, игра уводит его из состояний, закрепленных необратимыми ре-

[400]

шениями, в простор вообще никогда не фиксированного бытия, где все возможно. В игре жизнь представляется нам «легкой», лишенной тягостей: с нас словно сваливается бремя обязанностей, знаний и забот, игра приобретает черты грезы, становится общением с «возможностями», которые скорее были изобретены, нежели обретены. Если свести воедино все указанные характеристики игры — магическое созидание видимости игрового мира, замороженность игрового сообщества, идентификацию зрителей с игроками, самосозерцание человеческого бытия в игре как «зерцале жизни», до-рациональную осмысленность игры, ее символическую силу, парадигматическую функцию и освобождение времени ввиду обратимости всех решений в игре, игровое облегчение бытия и способность игры охватывать в себе все другие основные феномены человеческого существования, включая самое себя, то есть способность играть не только в труд, борьбу, любовь и смерть, но и в игру, — если мы сведем это воедино, то раскроется праздничный характер игры как общий ее строй. Человек играет тогда, когда он празднует бытие. «Праздник» прерывает череду отягченных заботами дней, он отграничен от серого однообразия будней, отделен и возвышен как нечто необычное, особенное, редкое. Но совершенно недостаточно определять праздник только через противопоставление его будням, ибо праздник имеет значение и для будней, которым необходимы возвеселение, радость и про-яснение. Праздник извлечен из потока будничных событий, чтобы служить им маяком, чтобы озарять их. Он обладает репрезентативной, замещающей функцией. В архаическом обществе яснее видна сущность праздника, нежели в нивелированной временной последовательности нашей действительности. Там, где верх берут часы, хронометры, точные механизмы для измерения времени, там человечеству остается все меньше времени для настоящего праздника. Там, где дни и годы все еще измеряются по ходу солнца и звезд, там празднуют солнцевороты, времена года, различные космические события, от которых зависит земная жизнь, там празднуют также урожай, который принесло обработанное поле, победу над врагом отчизны, брачные торжества и роды, даже смерть празднично справляется как поминовение предков. В праздничном хороводе переплетаются музыка и танец, в хороводе, который есть нечто большее, нежели непосредственное выражение радости. С музыкой и танцем

[401]

смыкается мимический жест — все это на праздничном игрище, где сообщество празднующих преобразуется в сообщество созерцающих, которые осмысленно созерцают отраженный образ бытия и приходят к предчувственному прозрению того, что есть. Как коллективное действие игра, наверно, изначально существует в виде праздника.

На заре истории праздник украшался боевыми играми воинов, благодарением за урожай земледельцев, жертвой, приносимой мертвым, танцевальной игрой юношей и девушек и маскарадом, который ставил все бытие в зримое присутствие сценического представления. Украшение праздника, которое могло далеко превосходить будничную потребность в украшении, стало существенным импульсом для возникновения искусства. Конечно, есть много веских оснований выводить искусство и из мастерства ремесленного умения. Но праздник был могучим прорывом творческих игровых сил человеческого существа. Праздничная игра стала корнем и основанием человеческого искусства. Игра и искусство внутренне связаны. Конечно, не все игры — искусство, но искусство есть наиболее оригинальная форма игры, она есть высочайшая возможность посредством «видимости» явить сущность. Могут возразить: разве искусство не оканчивается на произведении искусства, на реальном образе, который лучится собственной непотаенной красотой? Нельзя этого отрицать, но способ бытия произведения искусства как такового

все же остается проблемой. Что есть произведение искусства: неподдельно реальная вещь или же вокруг этой вещи всегда есть некая аура — как бы незримая сцена? Является ли микельанджеловский «Давид» мастерски высеченной мраморной глыбой на одной из площадей Флоренции или же он стоит в собственном «воображаемом» мире — спокоен, в сознании своей силы, праща закинута через плечо, холодный испытующий взгляд устремлен на превосходящего мощью врага? «Давид» — и то, и другое; искусно высеченная мраморная глыба, но и юноша, приготовившийся к борьбе не на жизнь, а на смерть. Произведения искусства озаряются собственным сиянием, они стоят словно в «просвете», к которому мы, созерцающие и рассматривающие, направляем свой взор и который «раскрывается» нам. Здесь мы не пытаемся дать философскую теорию произведению искусства. Речь идет исключительно о сжатом указании на соотношение [402]

игры и искусства. Игра есть корень всякого человеческого искусства. Ребенку и художнику наиболее ясно открывается контур игры как творчески-созидательного общения с раскрывающимися возможностями. Праздник как собрание и представление всех бытийных отношений имеет также и еще одно важное значение. В архаическом обществе праздник понимался как волшебное заклятие сверх-человеческих сил, как призыв добрых демонов, изгнание злобных кобольдов, как исключительно благоприятная возможность для эпифании богов. Праздничное пиршество превращается в культовое жертвенное пиршество, на котором смертные смешиваются с бессмертными, вкушают в хлебе земную плоть, в вине — земную кровь. Зрелище объединяет культовое сообщество в мироозначающей и мироистолковывающей игре, в замаскированных персонажах сцены игрового мира указывает воочию богов и полубогов, обычно ускользающих от человеческого глаза. Репрезентирующая функция игры исполняется тут двояко: фигура игрового мира замещает нечто, что обладает сверхреальностью сущности, а декорация замещает всю вселенную. По отношению к богам человек здесь выступает не так, как по отношению к себе или себе подобным: он относит, себя, веруя, к существу, которому принадлежит управление миром. В человеческой игре, очевидно, легче символизировать человеческое, нежели то умозрительное существо, которое не трудится и не борется, не любит и не умирает, как мы. Бог всегда сведущ во всем, без усилий проникает он своим ясновидящим взором от одного конца света до другого и силой своего помысла, по Анаксагору, сотрясает все. Есть ли подобное существо, мы не можем знать с уверенностью и подлинной надежностью. То, что в человеческой игре, с тех пор, вероятно, как человек играет, имеются роли и образы богов, еще не доказывает, что они есть на самом деле. В явление игрового мира игра может выводить не только то, что имеется вне игры в жизненных сферах труда, господства и т.д. Игра — не всегда и не исключительно осмысленное зеркало действительности. Не все, что может быть сыграно, обязано поэтому и существовать. Играя, игра может воспроизводить собственную силу вымысла и выводить в воображаемое присутствие творения грезы. Фантазия поэтов создала вымышленные существа различного рода, сирен и лемуров; химера существует в воображении. Человеческая игра, — нечто большее, [403]

нежели «самоизмышление» различных химер, больше, нежели только представляемое поведение. В своем прагматическом и опредмечивающем видении сцен игрового мира игра открывает возможности, которые мы созерцаем именно в качестве являющей себя видимости. Боги приходят в человеческую игру и «пребывают» в ней, захватывая и завораживая нас. Культ, миф, религия, поскольку они человеческого происхождения, равно как и искусство, уходят своими корнями в бытийный феномен игры. Но кто сможет недвусмысленно утверждать, что религия и искусство лишь отражаются в игре или что они как раз произошли из игровой способности человеческого рода? Как бы то ни было, человеческую игру, это глубоко двусмысленное экзистенциальное состояние, кажется, озаряет милость небожителей и, уж конечно, — улыбки муз.

Перевод с нем. А. Гараджи