

И вновь о человеке играющем¹

А. Д. Брагинская

Данный очерк посвящён феномену игры в нашей жизни. Всю человеческую деятельность можно рассматривать сквозь призму игры, ведь она проявляется во многих сферах культуры — от философии и различных видов художественного творчества до спорта, правосудия и военного дела. На основе трудов Й. Хёйзинги, Х.-Г. Гадамера, Э. Берна и других авторов рассматриваются подходы к пониманию игровых практик человека в координатах философии, искусства и психологии.

Ключевые слова: феномен игры, «Homo ludens», «Игра искусства», транзактный анализ, психодрама, Й. Хёйзинга, Х.-Г. Гадамер, Э. Берн, Я. Л. Морено.

And Again, on the Person at Play

Anna D. Braginskaia

This essay explores the phenomenon of the game in our lives. All human activity can be viewed through the prism of the game, since it manifests itself in many spheres of culture — from philosophy and various types of artistic creativity to sports, justice and military affairs. On the basis of the works of J. Huizinga, H.-G. Gadamer, E. Bern and other authors, consideration is given to approaches to understanding human gaming practices, as framed by the coordinates of philosophy, art and psychology.

Keywords: gaming phenomenon, “Homo ludens”, “the game of art”, transactional analysis, psychodrama, J. Huizinga, H.-G. Gadamer, E. Bern, J. L. Moreno

¹ Статья подготовлена под руководством доктора философских наук, профессора Н. Х. Орловой.

Введение

Всем знакома известная фраза, звучащая в опере П. И. Чайковского «Пиковая дама»: «Что наша жизнь? Игра!» [12, с.278]. Возникает желание понять, что же стоит за этими словами. Как быть не сторонним наблюдателем, а непосредственным участником этой игры? Есть ли в ней определённые правила, и кто их устанавливает? Есть ли в ней победители и проигравшие? «А судьи кто?». Ответы на эти и многие другие вопросы можно найти в работах выдающихся философов, историков, культурологов, искусствоведов и психологов, интересовавшихся феноменом игры в культуре. Здесь такие имена как Аристотель, Платон, И. Кант, Ф. Ницше, Ф. Шиллер, Ф. Шлегель. Также феномен игры интересовал и известных мыслителей XX века: Х.-Г. Гадамера, Г. Гессе, А.Ф. Лосева, Й. Хёйзингу, Э. Берна и др. На идеях некоторых из них мы остановимся специально.

Йохан Хёйзинга (1872-1945) — нидерландский историк и культуролог, издал фундаментальное исследование под названием «Homo ludens. Человек играющий» [11]. Своё определение «homo ludens» Хёйзинга как бы противопоставляет устоявшемуся «homo sapiens» — человек разумный. Он анализирует игровой характер культуры, провозглашая универсальность и всеобъемлющее значение феномена игры в человеческой цивилизации.

Ханс-Георг Гадамер (1900-2002) — немецкий философ, один из выдающихся мыслителей второй половины XX века. Его статья «Игра искусства» [3] полностью посвящена этой теме. В ней он размышляет о связи инстинктивного для человека влечения к игре с процессом художественного творчества.

Эрик Леннард Берн (1910-1970) — американский психолог и психиатр, на основе транзактного и сценарного анализа создал эффективный метод психотерапии. В своей книге «Игры, в которые играют люди» [2] Берн

описывает наблюдения за поведенческими паттернами человека. Основываясь на них, он доказывает, что все человеческие взаимодействия, поступки и реакции обусловлены некими жизненными сценариями, которые многие люди, сами того не подозревая, разыгрывают до самой смерти.

Игра в философии

Фактически с самого своего возникновения философская мысль обратила внимание на особую эстетическую значимость игры как процесса в человеческой жизни. Они вошли в упомянутый труд «Homo ludens» Й. Хейзинги, который посвятил исследованиям феномена игры много лет. В разделе книги, посвящённом философии, автор пишет о древнегреческих софистах, называя их выступления игровыми формами философствования того времени. Основным двигателем этой социальной игры было желание как можно лучше разыграть представление и одержать верх над соперником в словесной битве. Софистика — древняя игра ума, постоянными переходами от высшей мудрости к карикатурным пародиям объединяющая в себе как нечто священное, так и чисто развлекательное. Хейзинга пишет, что «в сфере софистической риторики чёткие границы между игрой и серьёзностью провести невозможно и квалифицировать её как игру — фактически значит прекрасно уловить её изначальный характер» [11, с.211].

В «Законах» Платона читаем, что человек - «игрушка бога», играющая в «прекраснейшие игры»: песни, пляски, жертвоприношения и сражения с врагами [10, с.255]. В «Политике» под игрой он подразумевает все виды искусства, «направленные исключительно к нашему удовольствию», — живопись, скульптуру, музыку, танец [10, с.41].

Эстетический аспект игры выдвигают на первый план немецкие классические философы. В «Критике

способности суждения» И. Кант (1724-1804) упоминает «свободную игру познавательных способностей», игру душевных сил (воображения и разума), от которой человек получает удовольствие, и даже может постигать смысл внерациональных сущностей [6, с.205-206]. Философ различает три вида искусств: словесные, изобразительные и «искусство игры ощущений», объединяя их общим определением — игра духовных сил человека. К последнему виду (свободная игра ощущений) Кант относит игру звуков, игру мысли и азартные игры, ведь всем им присущ эстетический характер.

В своих «Письмах об эстетическом воспитании человека» Ф. Шиллер (1759-1805), во многом опираясь на идеи Канта, также рассуждает о понятии игры. Он считал, «что из всех состояний человека именно игра и только игра делает его совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу» [14, с.124], стремление к игре отождествляется с красотой и даёт человеку свободу тела и духа. И далее Шиллер формулирует идею «эстетического государства», в котором человек свободен от принуждения (как физического, так и морального) ведь основа этого государства — свободная эстетическая игра.

Ф. Шлегель (1772-1829) выдвинул концепцию «Welt-Spiel» («Мировая игра»), определяя саму игру как онтологический принцип бытия, а виды искусства как «далёкие воспроизведения бесконечной игры мира, вечно формирующегося художественного произведения» [15, р.324].

Ф. Ницше (1844-1900) называл искусство особым подражанием вселенской игре. Основой будущей «сверхчеловеческой» культуры он считал идеал духа, который «из бьющего через край избытка полноты и мощи играет со всем, что до сих пор называлось священным, добрым, неприкосновенным, божественным» [9, с.708].

А. Ф. Лосев (1893-1988) в своём труде «Диалектика художественной формы» утверждал, что художествен-

ная форма и есть игра, «изолированная и от отвлечённого смысла, и от вещной чувственности автаркия той или иной выраженно-смысловой предметности прообраза, когда она, тем не менее, рассматривается и с точки зрения отвлечённого смысла, и с точки зрения вещной чувственности» [8, с.106].

«Игра в бисер» — знаменитая утопия Г. Гессе (1877-1962). В ней он описал один из вероятных путей дальнейшего развития и выхода культуры из кризиса, который ощущали все крупнейшие мыслители первой половины XX в. Игра в бисер — особая деятельность, компиляция всех научных, интеллектуальных, художественных, духовных и религиозных ценностей человечества. Вместе с чисто интеллектуальной составляющей — различными науками и искусствами, среди которых главенствуют математика и музыка, в игровые практики входят также медитации, созерцание, различные духовные практики. «Наша игра в бисер соединяет в себе все три начала: науку, почитание прекрасного и медитацию, и поэтому настоящий игрок должен быть налит весельем, как спелый плод своим сладким соком» [5, с.299] — пишет Гессе. И в этом смысле её можно назвать «игрой игр» духовной культуры для «элиты» человечества.

Вернёмся к исследованиям Й. Хёйзинги, который считал, что игра вместе с разумностью и созидательной способностью относится к сущностным характеристикам человека. Её основа — эстетическое содержание. Сама культура возникает и развивается в игре. «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключённой в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная” жизнь» [11, с.41].

Рассуждая о смысле самой игры и мотивах, побуждающих к ней, Хёйзинга выдвигает несколько различ-

ных версий. Среди них есть идеи, связанные как с чисто физиологическими особенностями: необходимость высвободить избыточную жизненную силу, потребность в физической разрядке для тела; так и с психологическими и социальными аспектами: стремление к соперничеству, врождённый инстинкт к подражанию и даже избавление от неких опасных желаний и влечений.

Также Хёйзинга пишет об основных признаках игры, среди которых можно выделить: свободное действие без принуждения, противоположность обыденной жизни, ограниченность во времени и пространстве, наличие определённого порядка и правил (иногда негласных), присутствие некоего игрового напряжения, повторяемость. Он считал, что культура не может существовать без игрового содержания, так как сама культура предполагает своего рода самоограничение и помещение в общепринятые рамки. «Честная игра» в культурном понимании и есть добропорядочность.

Очевидно, что и в современной культуре игра является одним из наиболее значимых компонентов. В ходе истории постоянно появляются и исчезают различные символы, расширяются культурные и религиозные границы, меняется подход к различным явлениям и действиям. Это и есть, по сути, сама игра, сама история интеллектуальной эволюции человеческой культуры.

Игра в искусстве

«Высшей, высокоразвитой формой игры является художественная игра — искусство. В художественной игре творческие устремления человека находят своё наивысшее выражение» [11, с.239] — считал Хёйзинга. По его мнению, эта игра призвана освободить духовные силы человека, осуществляя тем самым заложенные изначально творческие устремления.

Размышления о смысле и важности художественной игры продолжил и развивал немецкий философ Ханс-

Георг Гадамер. Обращение к этой теме находим в его работе «Истина и метод» (1960). Гадамер считал, что в стремлении к искусству важно не столько само влечение, но особое дыхание свободы, сопровождающее этот процесс. Цель творчества состоит не в том, чтобы создать что-то полезное или особенно красивое, а в том, чтобы насладиться в полной мере моментом спонтанной произвольности. Именно в тех случаях, когда можно выйти за определённые рамки, сделать что-то «по-другому» — тогда начинается искусство. Ведь для любого вида творчества решающим является не само получение творческого результата, а его уникальность и неповторимость.

По этому признаку можно объединить смысл искусства и игры. В Древней Греции существовало понятие мимесис — подражание, которое является одним из отличительных признаков игры. Эстетическую концепцию мимесиса находим у Аристотеля. Он считал, что все искусство основано на подражании. «Эпическая и трагическая поэзия, а также комедия и поэзия дифирамбическая, большая часть авлетики и кифаристики — все это искусства подражательные; различаются они друг от друга в трех отношениях: или тем, в чем совершается подражание, или тем, чему подражают, или тем, как подражают» [1, с.42]. По мнению Аристотеля, мимесис может быть адекватным отображением действительности (изобразить вещь такой, какая она есть), плодом творческого воображения (изобразить вещь так, как о ней думают и говорят), или идеализацией действительности (изобразить вещь такой, какой она должна быть). Цель мимесиса в искусстве — получение знания и достижение чувства удовольствия от воспроизведения, созерцания и познания предмета.

Немецкие классические философы также связывали искусство с феноменом игры. Кант считал, что, занимаясь творчеством человек ощущает, как его разум и фан-

тазия свободно играют друг с другом. Шиллер также связывал тягу к искусству с влечением к игре, определяя её как нечто среднее между стремлением к форме и стремлением к материи, что тем самым раскрывает некую свободную возможность.

Музыку можно назвать одним из наиболее чистых выражений творческих игровых возможностей человеческого Духа. Многие признаки игры содержит в себе музыкальное искусство: это свобода деятельности в создании музыкальной реальности; самоценность игры со звуковыми образами; некий переход духа человека через музыкальную игру в иное состояние; наличие особого музыкально-игрового пространства и времени, которое можно назвать потоком; наличие особых потаённых смыслов, заложенных в музыкальные произведения. Именно в звуковом пространстве человек может передавать различные грани внешнего и внутреннего мира; играя звуковыми образами, конструировать некие многозначные смыслы. Музыка, как и поэзия, проявляет себя в особом пространстве, в собственном мире, который творческий дух создаёт для себя. Если рассматривать сыгранное как бытие, материю, возникает некая видимость, которую можно назвать передачей. И эта передача — игра искусства-видимости — происходит между игроком (исполнителем) и наблюдателем (зрителем). При этом, обе стороны воспринимают передаваемый образ в его чистом виде, разделяют знание целого так, что вместе получают полное знание. Истинная видимость — это и есть образ искусства. Полностью высказавшись, создатель образа передаёт *через* себя, ведь его руками, телом, устами говорит само произведение.

В каком же существенном смысле искусству можно присвоить характер игры? Не стоит связывать это с известной теорией, которая гласит, что искусство — это подражание природе, т. е. самому из себя существу. В нашем случае все не сводится к подражанию, цель ко-

того — строго следовать оригиналу. Игра искусства представляет собой, скорее, демонстрацию. Аристотель считал, что именно поэзия, а не исторические хроники, намного яснее даёт нам представление о тех или иных фактах и реальных событиях. Ведь демонстрация — в случае с поэзией — лишь стихотворение, а не само произошедшее событие, лишь что-то сыгранное. Благодаря этому зритель (слушатель) включается в процесс творчества как участник игры, чтобы понять все скрытые смыслы. Любой зритель — в концертном зале, в театре, в музее или дома во время чтения — не просто получает эстетическое наслаждение от полученной информации. При встрече с произведением искусства мы пытаемся удовлетворить потребность в некоем бегстве от реальности, хотим почувствовать отрешённость и зачарованность. В такие моменты можно на какое-то время освободиться от гнёта суровой действительности и наслаждаться сладкой иллюзией свободы.

Но если сравнить те игры, которые человек изобретает и создаёт для себя, с лишённым, по сути, всякого смысла *игровым движением* чистого избытка жизни, можно уловить, что сыгранное в игре искусства все равно не сможет заместить реальный мир зачарованным миром фантазий, в котором так хочется забыться. Не стоит также полностью разделять игру и серьёзное поведение, считая их пограничными областями. Ведь на самом деле они сплетены теснейшим образом — движение жизни, вызванное её избытком, и напряжённая сила жизненной энергии. Они постоянно сменяются, чередуясь и влияя друг на друга.

По Гадамеру «игра искусства — это скорее зеркало, на протяжении тысячелетий вновь и вновь возникающее перед нами. В нём мы видим себя — часто в довольно неожиданном или чуждом виде — такими, какие мы есть, какими мы можем быть, что мы собой представляем» [3, с.168]. Именно в божественной лёгкости

игры искусства кроется вся творческая энергия нашей жизни.

Игра в психологии

С точки зрения психологии игра в человеческой жизни — это определённый сценарий поведения, подсознательный план, который формируется ещё в раннем детстве. Книга Эрика Берна — «Игры, в которые играют люди» — стала популярной классикой психологической литературы. Берна выделяет три основных вида сценариев: победители, не-победители и неудачники. Внутри каждого вида есть множество вариантов игр, которые приводят к ожидаемому итогу — победе, не-победе или проигрышу. Все люди играют в эти игры и даже не замечают этого. Устоявшиеся поведенческие сценарии становятся привычкой, порой деструктивной. Но если их выявить, и научиться контролировать, то есть шанс стать более осознанной и свободной личностью.

Основа теории игр Берна — транзактный анализ. Он выдвинул идею о том, что у каждого человека существует три эго-состояния — Родитель, Взрослый и Ребёнок, меняться эти состояния могут постоянно в каждом моменте. В роли Родителя человек неосознанно копирует то, как вели себя с ним его родители в детстве. В состоянии взрослого человек может объективно оценивать ситуации, принимать адекватные взвешенные решения и с уверенностью брать на себя ответственность за все, что делает. Состояние Ребёнка необходимо, чтобы увлечённо играть, отдыхать, чувствовать свободу и радость жизни. Берна утверждает, что человек достигает полной психоэмоциональной зрелости, когда большую часть времени пребывает в состоянии Взрослого и допускает уместные проявления Родителя (например, при обучении подчинённых) и Ребёнка (на любых развлекательных мероприятиях).

Любое общение между людьми Берн делит на единицы коммуникации — транзакции, они состоят из двух фаз: стимула (обращения) и реакции (ответа). В зависимости от того, в каком эго-состоянии находится каждый из собеседников, транзакция может быть либо дополняющей (когда состояния совпадают), либо пересекающейся (собеседники в разных ролях). Но основа всех игр — третий вид — скрытые транзакции, где участвует больше двух эго-состояний. В них за абсолютно невинным, социально приемлемым сообщением может скрываться часто манипулятивное или социально осуждаемое побуждение. Яркий пример скрытых транзакций — общение опытных продавцов с покупателями. «Вот это очень популярный товар, его часто берут, но Вам он, наверное, не подойдёт...» — говорит покупателю продавец, как будто общаясь как Взрослый со Взрослым. Но на самом деле он обращается к Ребёнку покупателя, который, скорее всего, уйдёт в протест и ответит: «Нет, мне это надо!», даже, если не нуждается в товаре.

Таких примеров скрытых транзакций множество, когда они идут в определённой последовательности и приводят к ожидаемому результату — это и есть сценарий игры, которому неосознанно следует человек.

В начале XX века румынский психиатр Якоб Морено (1889-1974) предложил свой метод психотерапии — психодраму. Он основан на исследовании внутреннего мира и социальных отношений человека при помощи ролевой игры. Слово «психодрама» происходит от греческих слов *psyche* — душа и *drama* — действие. На сеансах происходит разыгрывание различных ситуаций из прошлого и работа над изменением внутренних реакций на них. Метод используется как в индивидуальной, так и в групповой терапии. Считается, что «психодраматический» подход во многом близок к традиционным присущим российской культуре ценностям творчества и

игры, жизненного драматизма, внутренней событийности, глубины переживания бытия» [7, с.5].

Сеансы психодрамы напоминают театральные действия — человек, который обратился за помощью к психотерапевту, становится протагонистом (рассказчиком): роли остальных героев либо исполняют другие участники группы (в случае групповой терапии), либо любые неодушевлённые предметы (в индивидуальной). Сам протагонист может вживаться в любую из выбранных ролей, чтобы лучше понять ситуацию с позиции каждого её участника. Интересно, что отыгрывать в этих ролях можно персонажей не только из реального мира (родителей, друзей, коллег), но и из внутреннего мира человека (его субличности, эмоции, чувства). В игре могут принимать участие любые вымышленные персонажи и даже люди, которых уже нет в живых. Цель — побудить пациента как будто заново прожить уже когда-то прожитые ситуации и посмотреть на все со стороны, чтобы понять, как на самом деле он взаимодействует с окружающим миром, людьми и самим собой. Метод особенно полезен для проработки случаев, связанных с утратой близких, а также событий, которые произошли очень давно, но до сих пор терзают сознание человека. С помощью игры в терапии появляется возможность избавиться от сожалений о том, чего уже не исправить, и тем самым сделать своё сознание более чистым и свободным.

Заключение

«Весь мир театр; в нем женщины, мужчины — все актёры» — традиционно автором этой фразы считают Уильяма Шекспира, так как он включил её в текст своей пьесы «Как вам это понравится» [13, с.141]. Но многие знают, что первоисточник шекспировских слов — сочинения римского писателя I века н. э. Петрония. Именно его строка — «Mundus universus exercet

histrionam»² — украшала фронто́н здания, где размещался театр «Глобус», для которого писал свои пьесы Шекспир.

С давних времён известно, насколько в человеческой жизни важны игры в различных проявлениях. Ведь именно с феноменом игры теснейшим образом связан процесс самоидентификации человека, проявление свободы и индивидуальности личности, осмысление и понимание проблемы подлинности человеческого существования. Игра помогает человеку понять, кто он есть, даёт возможность быть самим собой, выбрать себя самого. «Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьёзность. Игру - нельзя» [11, с.14].

Человечество всегда будет увлечённо разгадывать таинственные загадки вселенской игры, ведь сам поиск её смысла и определения можно также назвать игрой. Величайшие мыслители всех времён исследовали проблемы игры как социального феномена, игры как способа создания, понимания и существования художественного произведения, как одного из основных способов человеческого общения и как важнейшего фактора культурного творчества.

Литература

1. Аристотель. Об искусстве поэзии. М., 1957.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. М., 2023.
3. Гадамер Х.-Г. Игра искусства // Вопросы философии. 2006. №8. С. 164-168.
4. Гай Петроний // Большой словарь латинских цитат и выражений / сост. Душенко К. М: Эксмо, 2013.

² буквально с латыни: «Весь мир занимается лицедейством» [4, с.406].

5. Гессе Г. Паломничество в страну Востока. Игра в бисер. Рассказы. М., 1984.
6. Кант И. Критика способности суждения. М., 1994.
7. Лейтц Г. Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я. Л. Морено. М., 2017.
8. Лосев А. Ф. Форма. Стиль. Выражение. М., 1995.
9. Ницше Ф. Весёлая наука // Сочинения. В 2-х томах. Том 1. М., 1990.
10. Платон. Собрание сочинений в 4-х томах. Том 4. М., 1994
11. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2021.
12. Чайковский П. Пиковая дама. М., 1899.
13. Шекспир У. Много шума из ничего. Как вам это понравится: комедии; перевод с английского Т. Щепкиной-Куперник. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022.
14. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М., 2018.
15. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика. В 2-х томах. Том 1. М.: Искусство, 1983.