

М. Хорзинга

HOMO LUDENS

глава из книги

(пер. с англ.)

Г л а в а 1

ПРИРОДА И ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ КАК КУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА

Игра появилась раньше, чем культура, ибо культура, хотя и определяемая весьма неточно, всегда предполагает наличие человеческого общества. Между тем, животные не попилались человека, который обучил бы их игре. Более того, мы можем с уверенностью утверждать, что человеческая цивилизация не прибавила ни одной существенной черты в общее представление об игре. Животные играют точно так же, как и люди. Стоит только понаблюдать за молодыми собаками, чтобы убедиться, что в их игре есть все основные черты человеческой игры. Они приглашают друг друга в игре таким образом, что в их позах и движениях появляется нечто церемониальное. Они придерживаются правил: не кусать или, по крайней мере, кусать не сильно ухо своего собрата. Они притворяются, что пришли в страшную ярость. И, что важнее всего, от всех этих поступков они в полной мере испытывают радость и удовлетворение. Подобная игра молодых собак является одной из сравнительно простых форм игры у животных. Есть и другие, значительно более развитые формы: регулярные соревнования и роскошные представления перед восхищенной публикой.

Здесь мы сразу сталкиваемся с очень важным качеством: игра, даже в своих простейших формах у животных — это нечто большее, чем простой физиологический феномен или психологический рефлекс. Она выходит за рамки чисто физической или биологической деятельности. Это з н а ч и м а я функция,

т.е. она несет в себе определенный смысл. В игре есть что-то "игровое", что выходит за пределы непосредственных жизненных потребностей и придает значение этому действию. Вся игра что-то значит. Если мы называем активное начало, составляющее сущность игры "инстинктом", мы ничего не объясняем; если мы называем его "разумом" или "волей", мы говорим слишком много. Однако, как бы мы к этому ни относились, уже тот факт, что игра имеет смысл, подразумевает в самой ее природе нематериальное качество.

Психология и физиология имеют дело с наблюдением, описанием и объяснением игры животных, детей и взрослых. Они пытаются определить природу и значение игры, ее место в системе жизни. Большое значение игры и ее функциональная необходимость или, по крайней мере, полезность, обычно признаются вполне очевидными, и представляют собой отправной пункт всех научных исследований подобного рода. Многочисленные попытки определить биологическую функцию игры показывают разительное расхождение во взглядах. Одни описывают происхождение и принципы игры как выход избыточной жизненной энергии, другие — как удовлетворение некоего "подрагательного инстинкта" или просто как потребность в расслаблении. По одной теории, игра представляет собой подготовку молодого существа к серьезной работе, которую позже потребует от него жизнь, по другой — она служит для выработки самообладания, необходимого индивидууму. Одни видят принцип игры во врожденном стремлении к развитию определенных способностей, либо в желании господствовать или состязаться. А другие рассматривают ее как "абреакцию" /т.е. выход вредных побуждений/, которая выступает в качестве необходимого восстановителя энергии, потраченной при односторонней деятельности, либо как "исполнителя" желаний, либо как вымысел, предназначенный для поддержания чувства собственного достоинства и т.п.¹

Все эти гипотезы имеют одну общую черту: они отталкиваются от предположения, что игра служит для чего-то, что не является игрой, что у нее есть некое биологическое назначение. Все они пытаются ответить: почему и для чего существует игра. Различные ответы, кото-

рые они предлагают, скорее перекрывают, чем исключают друг друга. Мы могли бы легко принять почти все эти объяснения, не впадая в противоречие, — но и не приближаясь сколько-нибудь существенно к настоящему пониманию понятия игры. Если какие-либо из них были бы действительно решающими, то нужно было бы либо исключить все остальные, либо организовать их в единство более высокого порядка. Однако большинство из них лишь поверхностно касается вопроса о том, что же есть игра с а м а п о с е б е, и что она значит для играющего. Они исследуют игру при помощи количественных методов экспериментальной науки, вместо того, чтобы прежде всего обратить внимание на ее глубоко эстетическое качество. Как правило, они и не касаются основного качества игры как таковой. На каждое из приведенных выше "объяснений" вполне можно было бы возразить: "Все это хорошо, но в чем же тогда в е с е л ь е игры? Почему ребенок, играя, визжит от удовольствия? Почему игрок тернет голову от страсти? Почему футбольный матч поводит до безумия огромные толпы?" Эта напряженность игры, поглощенность ею не находит объяснения в биологическом анализе. Между тем как в этой напряженности, поглощенности, в этой способности свопить с ума лежит сама сущность, изначальное свойство игры. Природа, — говорит нам разум, — могла бы столь же легко дать своим детям все эти полезные функции освобождения от избытка энергии, отдыха от напряжения, подготовки к требованиям жизни, компенсации необывшихся желаний и т.д., в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дает нам игру, с ее напряженностью, ее радостью и весельем.

Этот последний элемент, веселье /fun/ игры, не поддается никакому анализу, никакой логической интерпретации. Как понятие, оно несводимо ни к какой другой существенной категории. Никакой другой известный мне современный язык не имеет точного эквивалента английскому слову "fun". Возможно, ближе всего голландское "aardigkeft" /происходит от слова "aard", которое значит то же самое, что в немецком "Art" и "Wesen", и таким образом, возможно, свидетельствует о том, что это понятие пальше несводимо/. Можно кстати отметить,

что слово "fun" в его сегодняшнем употреблении — достаточно позднего происхождения. Во французском языке, как это ни странно, вообще нет соответствующего термина. Немецкий язык частично компенсирует этот недостаток сразу двумя словами: "Spass" и "Witz". Однако именно этот элемент веселья характеризует сущность игры. Здесь мы имеем дело с самой первичной категорией жизни, знакомой каждому уже при рассмотрении животного уровня. Мы вполне можем назвать игру "тотальностью" в современном смысле этого слова, и именно в качестве тотальности мы должны попытаться понять и оценить ее.

Поскольку игра выходит за пределы сферы человеческой жизни, она не может основываться на каких-либо рациональных связях — ибо это ограничивало бы ее человеческой сферой. Сама игра не связана с какой-то определенной степенью цивилизации или с каким-нибудь мировоззрением. Любой инстинктивный человек в состоянии понять, что игра — это вещь в себе, даже если в его родном языке нет общего понятия для ее выражения. Игру невозможно отрицать. При желании можно отрицать почти все абстракции: справедливость, красоту, истину, доброту, разум, Бога; можно отрицать даже серьезность, но не игру.

Однако, признавая игру, вы признаете и разум, ибо, чем бы ни являлась игра, она не является материей. Даже в мире животных она разрывает границы физического существования. Если представить себе мир детерминированным действием слепых сил, игра оказывается совершенно ненужной. Игра становится возможной, мыслимой и понимаемой только тогда, когда влияние разума разрушает абсолютный детерминизм космоса. Само существование игры постоянно подтверждает сверхлогическую природу человеческой ситуации. Животные играют, значит, они являются чем-то большим, нежели просто механические предметы. Мы играем и знаем, что играем, следовательно мы — нечто большее, чем просто рациональные существа, ибо игра — иррациональна.

Касаясь проблемы игры как собственно культурной функции, а не того, чем она оказывается в жизни животного или ребенка, мы начинаем там, где кончается биология и психоло-

гия. В культуре мы находим игру как зачатую величину, существовавшую до появления самой культуры, сопровождающую и пронизывающую ее от самых ее истоков до той ступени цивилизации, на которой мы сейчас живем. Мы видим игру присутствующей повсюду, как явление вполне определенного свойства, отличное от "обыкновенной" жизни. Мы можем не касаться вопроса о том, насколько продвинулась наука в знании этого качества к количественным факторам. Как нам кажется, ей это не удалось. Во всяком случае, нас интересует именно это качество, столь характерное для той формы жизни, которая называется "игрой". Игра как особая форма деятельности, как "значимая форма", как социальная функция — вот объект нашего исследования. Мы не будем искать естественные импульсы и привычки, обуславливающие игру вообще, а займемся рассмотрением игры как социального явления в разнообразных конкретных формах. Мы попытаемся воспринять игру так, как воспринимает ее сам игрок: в ее первоначальном значении. Если мы обнаружим, что игра основана на использовании определенных образов, на определенном "воображении" действительности /т.е. обращении ее в образы/, то нашей основной задачей будет определение ценности и значения этих образов и их "воображения". Мы рассмотрим их действие в самой игре и попытаемся таким образом понять игру как культурный фактор в жизни.

Все основные виды деятельности человеческого общества изначально пропитаны игрой. Возьмем, например, язык — этот первый и важнейший инструмент, которым оперирует человек, для того, чтобы общаться, учить, приказывать. Язык позволяет ему различать, устанавливать, излагать различные вещи, коротко говоря, называть их, и называя, — возводить в сферу духа. В создании речи и языка дух постоянно "мечется" между материей и разумом, как бы играя этой удивительной способностью называть. За каждым абстрактным выражением кроются самые дерзкие метафоры, а вещь каждая метафора — это игра словами. Таким образом, первая жизнь словесное выражение, человек создает второй, поэтический мир рядом с миром природы.

Или возьмем миф. Он тоже является трансформацией или "воображением" внешнего мира, но это более сложный и причудливый процесс, чем в случае с отдельными словами. В мифе первобытный человек старается объяснить мир явлений, перенося их на божественный уровень. Во всех замкнутых выдумках мифологии дух играет на границах между смешным и серьезным. Или, наконец, возьмем ритуал. Первобытное общество исполняет свои священные обряды, приносит жертвы, производит посвящения и таинства — и все это служит обеспечению благополучия мира — в духе чистой игры, что хорошо сознается самими людьми.

В мифе и ритуале заложены великие инстинктивные силы, изначально присущие цивилизации: закон и порядок, торговля и прибыль, ремесло и искусство, поэзия, мупрость и наука. Все они укоренены в первичной почве игры.

Целью настоящего исследования является демонстрация того факта, что рассмотрение культуры *sub specie ludi* — не просто риторическое сравнение. Эта мысль отнюдь не является новой. Было время, когда она была общепринятой, хотя и в ограниченном смысле, весьма отличном от того, который здесь имеется в виду. Это было в XVIII веке, в эпоху мирового театра. В то время в литературе Франции господствовала драма, представленная блистательной плеядой поэтов от Мольера и Кальперона до Расина. Было можно уподоблять мир сцене, на которой каждый человек играет свою роль. Но значит ли это, что элемент игры в культуре открыто признавался? Совсем нет. При более внимательном рассмотрении это молчаливое сравнение мира и сцены оказывается всего лишь эхом неоплатонизма, популярного в то время, с отчетливым моралистическим акцентом. Это была вариация на старую тему о тщете всего мирского. Тот факт, что игра и культура фактически переплелись между собой, никак не рассматривался и не выражался, в то время как наша задача — показать, что первичная, чистая игра является одной из главных основ цивилизации.

Мы привыкли считать, что игра — это прямая противоположность серьезности. С первого взгляда эта оппозиция кажется столь же несводимой к другим категориям, как и само по-

нятие игры. Но при более внимательном рассмотрении оказывается, что контраст между игрой и серьезностью не является решающим или твердо установленным. Мы можем сказать: игра — это не-серьезность, но даже помимо того, что это утверждение ничего не говорит нам о позитивных качествах игры, его на редкость легко опровергнуть. Как только мы переходим от тезиса "игра — это несерьезность" к тезису "игра несерьезна", мы попадаем в чрезвычайно затруднительное положение, — ведь на самом деле многие игры могут быть чрезвычайно серьезными. Более того, мы сразу можем назвать несколько пружин фундаментальных категорий, которые также подходят под определение "несерьезность", однако ни в коей мере не соответствуют игре. Например, смех — в известной мере это противоположность серьезности, но и с игрой он связан отнюдь не абсолютно. Шахматные игры, футбол, шахматы — в них играют с глубокой серьезностью, игроки не имеют ни малейшего желания смеяться. Здесь стоит заметить, что чисто физиологический акт смеха присущ исключительно человеку, в то время как важная функция игры является общей и для человека, и для животных. Аристотелевский термин *animal ridens* характеризует человека как нечто отличное от животных, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*.

То, что является истинным в отношении смеха, истинно и в отношении комического. Комическое относится к категории несерьезного и определенным образом связано со смехом — оно вызывает смех. Однако его связь с игрой второстепенна. Сама по себе игра не является комической ни для играющих, ни для зрителей. Игра молодых животных или маленьких детей иногда может быть забавной, но вид взрослых собак, гонящихся друг за другом, вряд ли вызовет у нас смех. Когда мы называем фарс или комедию "комичной", это относится не столько к игровому действию, сколько к ситуации или выражаемым интонациям. Конечно, мимика клоуна и все его искусство вызывать смех комичны и забавны, но вряд ли их можно назвать настоящей игрой.

Категория комического тесно связана с г д у п о с т ь ю, в самом высоком /безумие/ и в самом низком /недомыслие/

значениях этого слова. Однако игра не является глупой. Она находится вне антитезы мудрости и глупости. Позднее средневековые стремились выразить два основных способа жизни — игру и серьезность — в виде несколько неудачного противопоставления *folie* и *sense*, до тех пор, пока Бразм в своей "Похвале глупости" не показал его неадекватность. . .

Все термины в этой слабо связанной группе идей — игра, смех, глупость, остроумие, насмешка, шутка, комическое и т.д. — имеют одну общую характеристику, которую мы должны отнести к самой игре, а именно: они сопротивляются любым попыткам свести их к другим понятиям. Их основная причина и внутренняя взаимосвязь должны лежать в очень глубоком слое нашего умственного бытия. . .

Чем более мы стремимся вычленивать ту форму, которую мы называем игрой, от других, по видимости связанных с ней, тем четче выступает абсолютная независимость понятия игры. Но вычленение игры из области основных категориальных противопоставлений на этом не заканчивается. Игра находится вне антитезы мудрости и глупости и, равным образом, вне антитезы правды и лжи, добра и зла. Хотя она и является нематериальной деятельностью, она не несет в себе нравственной функции. Оценки порока и добродетели к ней неприменимы.

Так, если игра не соотносится непосредственно с категориями истины или добра, можно ли включать ее, скажем, в область эстетического? Здесь мы колеблемся. Ибо, хотя красота и не связана с игрой как таковой, тем не менее игра стремится приобрести определенные элементы красоты. Выразительность и изящество изначально присущи даже самым примитивным формам игры. В игре красота движущегося человеческого тела достигает своего предела. В своих более зрелых формах игра проникнута ритмом и гармонией — самыми благородными факторами эстетического восприятия, которые только известны человеку. Многочисленными и тесными связи, соединяющие игру и красоту, но мы все же не можем сказать, что красота неотъемлема от игры как таковой. Поэтому мы вынуждены остановиться на следующем: игра — это функция жизни, не поддающаяся точному определению с точки зрения логики, биологии или эстетики. Понятие игры всегда должно отличаться от всех других форм

инсли, в которых мы выражаем структуру умственной и социальной жизни. Таким образом, в дальнейшем мы должны заняться описанием основных характеристик игры.

Поскольку нашей темой является отношение игры к культуре, нам не нужно затрагивать все возможные формы игры, а можно ограничиться лишь ее социальными проявлениями. Назовем их высшими формами игры. Обычно они гораздо легче поддаются описанию, чем игра детей или молодых животных, поскольку их форма более определена и очерчена, а их признаки более разнообразны и отчетливы. Между тем, интерпретация примитивной игры сразу же сталкивается с тем ни к чему не своим качеством чистой игривости, которое, на мой взгляд, не поддается дальнейшему анализу. Мы будем говорить о состязаниях и гонках, о представлениях и выставках, о танцах и музыке, о карнавальнх шествиях, маскарадах и турнирах. Некоторые из характеристик, которые мы будем перечислять, свойственны игре вообще, другие — лишь ее социальным формам.

Итак, во-первых и прежде всего, игра — это добровольная деятельность. Игра по приказу — это уже не игра, в лучшем случае она может быть лишь насильственной имитацией игры. Благодаря уже одному этому качеству, свободе, игра выделяется из хода естественного процесса. Это что-то прибавленное к нему и расстилающееся поверх него как цветущее растение, как украшение, как покрывало. Конечно, свободу здесь нужно понимать в широком смысле, не затрагивая философскую проблему детерминизма. Нам, естественно, могут возразить, что для животного и ребенка такой свободы не существует: они и о л а и н играть, потому что к этому их толкает инстинкт и потому что игра служит развитию их физических способностей. Однако термин "инстинкт" вводит некую неопределенную величину, к тому же предполагать с самого начала утилитарность игры — значит быть виновным в *petitio principii*. Ребенок и животное играют потому, что им это нравится и именно в этом заключается их свобода.

Как бы там ни было, для взрослого и ответственного человека игра — это то, от чего он вполне может отказаться.

Игра является излишней. Потребность в ней ощущается лишь в той степени, в какой вызываемое ею наслаждение делает ее необходимой. Игра может быть в любой момент приостановлена или отложена. Она никогда не вызывается физической необходимостью или моральным долгом. Она никогда не является заданием. Ее занимают на досуге, в "свободное время". Только когда игра является общепризнанной культурной функцией — обрядом или церемонией — она связывается с понятиями обязательства и долга. . .

Итак, мы определили первую основную характеристику игры: она свободна и, в сущности, является свободой. Вторая ее характеристика тесно связана с первой: игра не является "обычной" или "реальной" жизнью. Это скорее выход из "реальной" жизни во временную сферу деятельности, которая существует по своим законам. Каждый ребенок отлично знает, что он "только притворяется" или что это было "только понарошку". Насколько глубоко заложено в душе ребенка это понимание, неказывает следующая история, рассказанная мне отцом одного мальчика. Как-то он увидел, что его четырехлетний сын сидит впереди ряда стульев и играет в "поезд". Когда отец обнял его, мальчик сказал: "Папа, не целуй паровоз, а то вагоны думают, что он не настоящий". Это "притворство" игры выдает осознание ее более низкого положения, по сравнению с "серьезностью" — чувством, по-видимому, столь же первичное, как и сама игра. Тем не менее, как мы уже отмечали, осознание игры как "всего лишь притворства" никоим образом не исключает ведения игры с величайшей серьезностью, поглощенностью и увлечением, которое переходит в экстаз и полностью уничтожает — по крайней мере, на время — это мешающее ощущение притворства. Любая игра в любое время может полностью захватить игроков. Границы между игрой и серьезностью всегда зыбки. Приниженность игры постоянно компенсируется свойственной ей крайней серьезностью. Игра оборачивается серьезностью, а серьезность — игрой. Игра может подниматься до таких вершин прекрасного и возвышенного, которые оставляют серьезность далеко внизу. Но эти сложные вопросы будут рассматриваться, когда мы начнем обсуждать взаимоотношения игры и ритуала.

Что касается ее формальных характеристик, то все исследователи подчеркивают **бескорыстность** игры. Находясь вне "обычной" жизни, она не включена в непосредственное удовлетворение желаний и потребностей, мало того, — она прерывает процесс их удовлетворения. Она возникает как временная деятельность, удовлетворяющая самое себя и на себе же заканчивающаяся. Такой, по крайней мере, представляется нам игра на первый взгляд — как интермеццо, **и н т е р м е ц ц о** в нашей повседневной жизни. Однако, как постоянно повторяющаяся перебивка, она становится спутником, сопровождением и, фактически, составной частью нашей жизни в целом. Она украшает и обогащает жизнь, и поэтому она необходима как для личности — в качестве жизненной функции, так и для общества — благодаря своему смыслу, своей значимости, своей экспрессивной ценности, своим духовным и социальным связям, дорожке — как культурная функция. Игра удовлетворяет все виды общественных идеалов. Таким образом, она находится в гораздо более высокой сфере, нежели чисто биологические процессы питания, воспроизводства и самосохранения. Это утверждение как будто противоречит тому факту, что игра или, скорее, сексуальное поведение, поминирует в жизни животных во время брачного периода. Но не будет ли абсурдным предположение /мы уже делали его по отношению к игре человека/, что птичье пение, воркование и представление себя напоказ находятся в н е области чистой физиологии? Во всяком случае, человеческая игра во всех своих внешних формах всегда принадлежит сфере праздника и ритуала — сфере священного.

Умалит ли бескорыстный характер игры тот факт, что она является необходимостью, что она подчинена культуре или что она фактически становится культурой? Нет, ибо цели, которым она служит, лежат вне сферы непосредственных материальных интересов или личного удовлетворения биологических потребностей. В качестве сакральной деятельности игра содействует благополучию человеческого коллектива, но делает это совершенно другим путем и другими средствами, нежели удовлетворение первой жизненной необходимости.

Игра отличается от "обычной" жизни как по своему месту, так и по продолжительности. Это третья основная характеристика игры: ее замкнутость, ограниченность. Ее "проигрывают" в определенных границах времени и места. У нее свой собственный ход и значение.

Игра начинается, а затем в определенный момент "кончается". Она доигрывает себя до конца. Когда игра идет, в ней все — движение, перемена, чередование, следование, связь, разделение. Но с ее ограниченностью во времени непосредственно связана следующая любопытная черта: как культурный феномен она сразу же приобретает строго установленную форму. Однажды сыгранная, она продолжает существовать как новое создание разума, как сокровище, которое нужно удерживать в памяти. Она передается по наследству и становится традицией. Ее можно повторить в любое время — если это детская игра или игра в шахматы, или в определенный промежуток времени — если это мистерия. В этой способности к повторению заключается одно из наиболее существенных свойств игры. Оно присуще не только игре в целом, но и ее внутренней структуре. Почти во всех высших формах игры элемент повторения и чередования /как в притче/ служит ее основой.

Ограниченность игры в пространстве еще более поразительна, чем ограниченность во времени. Вся игра движется и существует в пределах площадки, которая заранее обозначена — материально или идеально, сознательно или без уговора. Поскольку между игрой и ритуалом нет формальных различий, мы не можем различать игровую площадку и "священное место", исходя из формальных характеристик. Арена, карточный стол, магический круг, храм, сцена, экран, теннисный корт, зал суда — все это по своей форме и функциям представляет собой игровые площадки, т.е. запретные места, изолированные, огражденные и освященные, внутри которых действуют особые правила. Все это — временные миры в пределах обычного мира, предназначенные для исполнения особого акта.

В пределах площадки правит абсолютный и особый порядок. Здесь мы встречаемся с другой позитивной чертой игры: она создает порядок и я н я е т с я порядком. В несовершенный мир и сумятицу жизни она вносит временное, огра-

ническое совершенство. Игра требует абсолютного, внешнего порядка. Малейшее отступление от него "портит игру", разрушает ее характер, делает ее бессмысленной. В глубокой близости игры и порядка кроется, возможно, причина того, почему игра, как мы это уже отмечали, в столь значительной степени относится к области эстетического. В игре заключено стремление к прекрасному. Может быть, этот эстетический фактор идентичен побуждению создавать упорядоченную форму, побуждению, которое пронизывает игру во всех ее аспектах. Слова, которыми мы обозначаем элементы игры, по большей части относятся к области эстетики, к терминам, при помощи которых мы пытаемся описать воздействие прекрасного на человека: напряженность, уравновешенность, контраст, вариации, разрешение и т.п. Игра очаровывает нас, она "волшебная", "захватывающая". Она обладает благороднейшим из качеств, которое мы способны воспринимать в вещах: ритмом и гармонией.

Элемент напряженности в игре, о котором мы только что упомянули, играет в ней особенно важную роль. Напряженность указывает на неопределенность, случайность исхода игры, и вместе с тем на усилие предпринять его и таким образом закончить игру. Игрок хочет, чтобы что-нибудь "шло", "происходило", он хочет благодаря своим собственным усилиям "достичь цели". Ребенок, который тянется за игрушкой, котенок, дергающий за катушку, маленькая певичка, играющая в мяч — все они хотят побиться чего-то трудного, достичь цели, закончить с напряженностью. Итак, мы говорим, что игра является "напряженной". Именно этот элемент напряженности и ее последующего разрешения управляет одиночными играми, требующими умения и прилежания, такими как головоломки, составные картинки-загадки, мозаика, пасьянс, стрельба в мишень. Но чем более игра носит характер соревнования, тем напряженной она становится. В азартных играх и в спорте это проявляется особенно ярко. Хотя игра, как таковая, находится вне сферы добра и зла, элемент напряженности придает ей определенное этическое качество, в той степени, в какой он служит проверке доблести игрока: его мужества, твердости, его возможностей, а также — и это очень важно — его духов-

ной едн и "чистоты", ибо, несмотря на свое страстное желание победить, он все же должен придерживаться правил игры.

Эти правила являются, в свою очередь, очень важным фактором игры. Всякая игра имеет свои правила. Они определяют "содержание" того временного мира, который очерчен игрой. Правила игры абсолютно обязательны и не допускают никаких сомнений. Подъ Валери как-то мельком высказал очень верную мысль: "Когда речь идет о правилах игры, всякий скептицизм исключен, так как принципы, на которых они основаны — непоколебимая истина..." И в самом деле, когда нарушаются правила, рушится весь мир игры. Игра окончена. Свисток судьи обрывает ее и возвещает о возвращении "настоящей" жизни.

Игрок, который нарушает правила или пренебрегает ими, портит всю игру. Подобный игрок и шулер — это, конечно, не одно и то же, ибо шулер, мошенник как раз делает вид, что он продолжает играть по правилам и, таким образом, все еще признает существование магического круга игры. Любопытно отметить, насколько терпимее относится общество к мошеннику, нежели к обыкновенному нарушителю правил. Причина этого лежит в том, что последний разрушает весь игровой мир как таковой. Своим выходом из игры он показывает относительность и недолговечность мира игры, в который он временно погрузился вместе с остальными. Он лишает игру ее **и л л в з н и** — важное слово, которое буквально значит "в игре" /от латинского *inclusio*, *illudere* или *includere*/. Следовательно, он должен быть изгнан, так как он ставит под угрозу существование игровой общины. Подобная фигура чаще всего появляется в играх детей. Маленькая община не выясняет, виновен ли он в нарушении правил потому, что не отваживается вступить в игру или потому, что ему это не разрешено. Более того, она даже не признает отсутствия разрешения и называет это трусостью. Для нее проблема послушания и совести значит не больше, чем страх наказания. Провинившийся разрушает волшебный мир, значит он трус и должен быть изгнан. В мире серьезности мошенникам и лицемерам тоже всегда было легче жить, чем "нарушителям правил", которых здесь называли отступниками, еретиками, пророками, изобретателями, дезерти-

рами и т.д. Однако иногда случается, что такие люди создают, в свою очередь, новое сообщество, со своими собственными правилами. Люди вне закона, революционеры, каббалисты или члены тайного общества, одним словом — еретики всех видов чрезвычайно близки друг другу, и во всех их действиях наблюдается определенный элемент игры.

Обычно игровая община стремится стать постоянной, даже после того, как игра закончена. Конечно, не каждая игра в шарик и партия в бридж ведет к основанию клуба. Но чувство "совместного пребывания" в особой ситуации, "отдельно от всех", участия в чем-то важном, чувство внутреннего обособления от остального мира и отказа от привычных норм сохраняет свое очарование и после окончания игры. Клуб является такой же принадлежностью игры, как шляпа — головы. Конечно, интересно было бы объяснить все объединения, которые антропологи называют "фратриями", например, кланы, братства и т.д., просто как игровые сообщества. Тем не менее, мы снова и снова убеждаемся в том, насколько трудно провести грань между постоянными социальными объединениями и сферой игры, особенно в архаических обществах, с их чрезвычайно торжественными и важными, поистине священными обычаями.

Особое, исключительное положение игры лучше всего иллюстрирует тот факт, что она любит окружать себя атмосферой тайны. Даже в раннем детстве прелесть игры увеличивается, если из нее сделать "секрет". Это — для нас, а не для "других". Что делают "другие" там, снаружи, — нас в этот момент не касается. В мире игры не учитываются законы и обычаи привычной жизни. Мы — другие, и все делаем иначе. Эта временная отмена обычной жизни с особой полнотой проявляется у детей, но она не менее очевидна и в больших церемониальных играх архаических обществ. Во время великого праздника посвящения, когда юношей принимают в мужское сообщество, не только посвящаемые освобождаются от выполнения обычных законов и предписаний, — в племени вообще прекращается всякая вражда и откладываются все акты возмездия и кровной мести. Многочисленные следы этой временной приостановки нормальной жизни общества в связи со священным периодом игры встречаются и в более развитых обществах. К этому относится все то,

что связано с сатурналиями и карнавалами. Еще прошлый век, с его более прочными, чем у нас, частными обычаями, более явными классовыми привилегиями и более снисходительной по-
лицией, попускал оргии молодых аристократов, называя их
"rag" - буйство. Фактически свобода таких сатурналий еще
существует в английских университетах, в виде студенческих
буйств, которые Oxford English Dictionary определяет как
"широкую демонстрацию шумного и необузданного поведения,
осуществляемую с явным вызовом властям и дисциплине".

"Непохожесть" и таинственность игры наиболее ярко про-
являются в "переодевании". Переодетый человек или человек
в маске "играет" другую роль, другое существо. Детские ужа-
сы, искренняя радость, мистическая фантазия и священный
трепет - все это причудливо переплетается в этом странном
занятии, связанном с масками и переодеванием.

Суммируя формальные характеристики игры, мы могли бы
назвать ее свободной деятельностью, которая совершенно соз-
нательно стоит вне "обычной жизни", поскольку она является
"несерьезной", но в то же время с огромной силой захватыва-
ет игрока. Эта деятельность не связана ни с какими матери-
альными интересами, из нее нельзя извлечь никакой выгоды.
Она протекает в своих собственных границах места и времени,
в соответствии с установленными правилами и в организо-
ванном порядке. Она способствует образованию социальных груп-
пировок, которые стремятся окружить себя атмосферой таинст-
венности и подчеркнуть свое отличие от обычного мира путем
переодевания или другими средствами.

Функцию игры в ее высших формах, которые и интересуют
нас в данном случае, можно вывести из двух основных извест-
ных нам видов: соревнования з а ч т о-т о и представле-
ния ч е г о-т о. Эти две функции можно объединить, выра-
зив их следующим образом: игра "представляет" соревнование
или даже становится соревнованием в наилучшем представлении
чего-либо.

Представление означает показ и может заключаться просто
в демонстрации чего-то, данного природой, перед аудиторией.
Павлин и индюк всего-навсего выставляют напоказ свои яркие

перья переплелись, но суть этих действий заключена в демонстрации чего-то необычного, предназначенного вызвать восхищение. Если птица сопровождает этот показ танцем, то перед нами уже представление, в котором из привычной действительности на более высокий уровень. Мы не знаем, что чувствует птица во время таких представлений. Но мы знаем, что в жизни ребенка представления подобного рода полны фантазии. Ребенок создает образ чего-то иного, чего-то более прекрасного, возвышенного или опасного, нежели то, чем он обычно является. Он то принц, то папа, то злой колдун, то тигр. Ребенок буквально "вне себя" от восторга, он увлечен игрой до такой степени, что почти верит, что он представляет собой нечто иное, однако при этом сознание "обычной действительности" у него не исчезает полностью. Его представление — не столько выдуманная действительность, сколько осуществленная видимость, — "воображение" в первоначальном смысле этого слова.

Переходя от детских игр к священным представлениям в архаических культурах, мы обнаруживаем, что и в них в большой степени присутствует сознательный элемент игры, хотя его и крайне трудно определить. Священное представление — нечто большее, чем просто осуществленная видимость, выдуманная действительность, но это и нечто большее, чем символическая актуализация — это мистическое воссоздание. В ней нечто невидимое и неявленное обретает прекрасный, явленный, священный облик. Участники обряда убеждены, что их действия актуализируют вещи, возводят в ранг священного, приводят их в высший порядок по сравнению с тем, в котором они находятся в обычной жизни. В то же время эта "актуализация путем изображения" продолжает сохранять формальные характеристики игры во всех ее аспектах. Обряд разыгрывается или представляется в пределах игровой площадки, которая буквально образом "очерчена", причем он разыгрывается как праздник, т.е. весело и свободно. Для этого специально отводится священное пространство, своеобразный временно реальный мир. Но его воздействие не прекращается с окончанием игры, нет, оно продолжает излучать сияние на обычный внешний мир и это благотворное влияние продолжает обеспечивать безопасность,

порядок и процветание всей общины, до тех пор, пока вновь не прилетит время священной игры.

Примеры этому мы можем отыскать где угодно. Согласно древнему китайскому учению, назначение музыки и танцев заключается в том, чтобы подперживать мир в его правильном порядке и обеспечивать благожелательность Природы по отношению к человеку. Процветание в данном году будет зависеть от правильной постановки священных состязаний во время сезонных празднеств. Если они не состоятся — урожая не будет.²

Обряд — это *dramenon*, что означает "нечто совершенное", акт, действие. То, что происходит, т.е. сущность действия — это *drama*, что опять же означает акт или действие, изображаемое на сцене. Подобное действие может иметь вид представления или состязания. Обряд, или "ритуальный акт" представляет космическое происшествие, событие естественного процесса. Однако слово "представляет" не вмещает в себя точное значение этого акта, но крайней мере в его современном ослабленном значении, ибо здесь "представление" является по сути дела *идентификацией*, мистическим повторением или *доспроизведением* события. Обряд совершает действие, которое не столько *условно пока-зывается*, сколько *действительно производится*. Следовательно, функция обряда отнюдь не является чисто попракательной, обряд побуждает самих людей участвовать в священном событии как таковом. Как сказали бы греки, "он не *mimetic*, а *methectic*",³ — т.е. не попракательный, а участвующий или сопричастный. Функция обряда вытекает из него самого. Антропологи в общем не интересуют то, как психология оценивает психическое состояние, проявляющееся в подобных действиях. Психолог, вероятно, попытается решить эту проблему, назвав эти священные представления *identification compensative* своего рода заменой или "репрезентативным актом, предпринимаемым ввиду невозможности осуществить реальное, желаемое действие".⁵ Пародируют ли сами исполнители обряда или, наоборот, их пародируют? Задача антрополога заключается в том, чтобы понять значимость этих "фантазий" в умах людей, которые их осуществляют и в них верят.

Здесь мы затрагиваем самую суть сравнительного религиоведения: природу и сущность ритуала и таинства. Все древневедийские жертвенные обряды основаны на представлении, что церемония, — будь то жертвоприношение, состязание или представление, — изображая некое желаемое космическое событие или, как мы вполне можем сказать, "разыгрывая его", вынуждает богов осуществлять это событие в действительности. Не касаясь религиозных вопросов, мы сосредоточим внимание только на элементах игры в архаическом ритуале.

Итак, ритуал в основном состоит из зрелищ, изображений, драматических представлений, воображаемого воссоздания, которое заменяет какие-то другие события. Во время больших сезонных празднеств община празднует великие события в жизни природы, ставя священные представления, которые изображают смену времен года, движение созвездий, рост и созревание урожая, рождение, жизнь и смерть людей и животных. Как отмечает Лео Фробениус, человек архаической культуры **р а з ы г р ы в а е т** природный порядок таким образом, каким он отпечатался в его сознании.⁶ В далеком прошлом, считает Фробениус, человек сначала постигал явления растительной и животной жизни, а затем у него появлялись представления о времени и пространстве, о месяцах и временах года, о движении солнца и луны. И вот он начинал разыгрывать этот великий порядок жизни и в священной игре, при помощи которой он вновь осуществлял или "воссоздавал" представляемые события и таким образом помогал поддерживать космический порядок. Из этой "игры в природу" Фробениус делает еще более важные выводы. Он считает игру исходным пунктом всего социального порядка и социальных институтов. При помощи ритуальной игры первобытное общество приобретает какое-то, хотя и примитивное, управление. Царь — это солнце, а его царство — образ солнечного движения. Все свою жизнь царь играет "солнце" и в конце концов его постигает участь солнца: он должен быть убит в ходе ритуала своим собственным народом.

Мы можем не касаться вопроса о том, насколько обоснованным является это объяснение ритуального цареубийства и вся концепция, о которой шла речь выше. В данном случае нас

интересует другое: как оценить эту конкретную проекцию первобытных представлений о природе и весь этот умственный процесс, который начинается с невыразимого ощущения космических явлений и завершается их воображаемым воспроизведением в игре?

Фробениус прав, когда он отказывается от поверхностной гипотезы о врожденном "игровом инстинкте". Он утверждает, что термин "инстинкт" является "временным средством, признанием нашей беспомощности перед проблемой реальности".⁷ Столь же определенно и с еще большим основанием он отказывается от тенденции объяснять каждое проливание культуры в терминах "особой цели", всех этих "почему" и "для чего", навязываемых обществу, которое создает культуру. Все это он считает остатками устаревшего способа мыслить, называя эту точку зрения "самой худшей тиранией причинности" с ее "устаревшим утилитаризмом".⁸

Концепция Фробениуса о ходе того умственного процесса, о котором идет речь, в общем виде такова. У древнего человека опыт жизни и природы, пока еще не нашедший выражения, приобретает форму своего рода "одержимости" — т.е. человек захвачен, взволнован, восхищен. "Творческая способность человека, будь то ребенок или творческая личность, возникает в результате этого состояния одержимости". "Человек захвачен откровением судьбы". "Реальность природного ритма зарождения и угасания захватывает его сознание, и это неизбежно ведет его к ответной реакции — изобразить свои переживания в действии". Таким образом, согласно Фробениусу, мы имеем дело с необходимым умственным процессом трансформации. Волнение, "захваченность" явлениями жизни и природы выражаются в ответном действии, как это бывает в поэзии или искусстве. Процесс творческого воображения трудно описать более точными словами, хотя и они едва ли могут быть названы настоящим "объяснением". Сам путь умственного развития от эстетического или мистического, или, во всяком случае, металогического восприятия космического порядка до ритуальной игры остается столь же неясным, как и раньше.

Между тем, неоднократно употребляя термин "игра" для описания этих представлений, великий антрополог не указывает,

однако, что он конкретно понимает под ним. Может даже показаться, что он тайком соглашается с той же самой вещью, которую он так резко осуждает и которая никак не может соответствовать самой сути игры: с понятием цели. Либо в описании Фробениуса игра явно с д у ж и т ь для представления космического события и последующего вызывания его. То есть сюда незаметно прокрадывается квази-рациональный элемент. Для Фробениуса *raison d'être* игры и представления в конечном итоге заключается в выражении чего-то другого, а именно — "захваченности" космическим событием. Но сам факт того, что это драматическое представление р а з ы г р ы в а е т с я, имеет для него, очевидно, второстепенное значение. По крайней мере теоретически, это переживание могло бы быть выражено каким-нибудь другим образом. Напротив, на наш взгляд, все дело в этом р а з ы г р ы в а н и и. Такая ритуальная игра по своей сути не отличается от высших форм детской игры или игры животных. Однако в случае этих двух последних форм едва ли можно предположить, что их происхождение — в потребности выразить какое-то космическое переживание. Детская игра имеет форму игры в ее самом истинном и чистом виде.

Покалуд, мы могли бы описать процесс, ведущий от "захваченности" природой к ритуальному представлению в других терминах, избегая вышеуказанных несоответствий, но и не претендуя, конечно, на раскрытие того, что не поддается описанию. Можно сказать, что архаическое общество играет так же, как играет ребенок или животное. Такая игра с самого начала содержит все присущие ей элементы: порядок, напряженность, движение, изменение, торжественность, ритм, захваченность. Только на более поздних ступенях развития общества игра связывается с идеей чего-то такого, что она должна выразить и что мы бы назвали "жизнью" или "природой". Затем то, что было бессловесной игрой, обретает поэтическую форму. В форме и функциях игры, которая сама по себе является независимой сущностью, бессмысленной и иррациональной, осознание человеком того, что он включен в сакральный мировой порядок, получает свое первое, высшее и наиболее священное выражение. Постепенно игра приобретает значение сакрального

акта. Из нее же и вместе с ней развивается ритуал, но игра является и остается первичной. Мы, однако, коснулись областей мысли, едва ли доступных психологии или философии. Такие вопросы затрагивают самые глубины нашего сознания. Ритуал — это серьезность в ее высшей и самой священной форме. Может ли он, несмотря на это, быть игрой? Мы начали с утверждения, что все игры, — будь то игры детей, взрослых или подростков, — могут происходить в обстановке абсолютной серьезности. Можем ли мы, основываясь на этом, считать, что игра остается связанной со священным переживанием сакраментального акта? Нашим выводам в какой-то степени мешает строгость воспринятых нами идей. Мы ведь привыкли думать об игре и серьезности, как о вещах абсолютно противоположных. Кажется, однако, что эта антитеза не затрагивает сути дела.

Рассмотрим слепующий аргумент. Ребенок играет в полном — мы могли бы сказать священной — серьезности. Но он играет и знает, что играет. Спортсмен также играет со всем пылом увлеченного человека, но и он все же сознает, что играет. Актер на сцене полностью погружен в игру, но и он все время помнит, что это игра. То же самое относится и к скрипачу, хотя он может парить в небесных высотах. Следовательно, и у самых возвышенных форм деятельности может быть игровой характер. Можем ли мы теперь протянуть нить к ритуалу и сказать, что жрец, выполняя обряды жертвоприношения, всего лишь играет? С первого взгляда это кажется наивным, ибо если вы допускаете это для одной религии, нужно допустить это для всех. Следовательно, все наши представления о ритуале, магии, литургии, обряде и таинстве могли бы уложиться в концепцию игры. Имея дело с абстракциями, всегда нужно остерегаться преувеличивать их значение. Мы начали бы просто играть словами, если бы чрезмерно расширили понятие игры. Но, учитывая все это, я не думаю, что мы совершаем ошибку, характеризуя ритуал как игру. Ритуальный акт обладает всеми формальными и существенными характеристиками игры, которые мы перечисляли выше, в особенности постольку, поскольку он переносит его участников в другой мир. Это тождество ритуала и игры безоговорочно признается Платоном как ланность.

Он не колеблясь включает *sacra* в категорию игры.

"Я говорю, что человек должен быть серьезен с серьезным. Бог, по своей природе, достоин блаженной серьезности, а человек, как мы говорили раньше, это какая-то выдуманная игрушка Бога, и это по существу лучшее, что в нем есть. Следовательно, каждый мужчина и каждая женщина должны прожить жизнь в соответствии с этим и играть в прекраснейшие игры, хотя это и противоречит тому, что сейчас принято... Так, считают, что серьезные вопросы, связанные с войной, нужно хорошенько упорядочить рачи мира. Но ведь то, что бывает на войне, это по своей природе вовсе не игра и не воспитательное средство, которые мы полагаем наиболее серьезными вещами... Значит, каждый должен как можно больше и лучше провести свою жизнь в мире. Каков же, в таком случае, правильный образ жизни? Жизнь должна быть прожита как игра, с определенными играми, жертвоприношениями, песнями и танцами, и тогда человек будет способен умиротворить богов, а врагов отразить и победить в битвах." /Законь, 803 с-а/.х)

Тесная связь между таинством и игрой была наиболее основательно образом рассмотрена в книге Р.Гвардини "Дух литургии", особенно в главе "Литургия как игра". Он прямо не цитирует Платона, но максимально приближается к приведенной выше цитате. Он приписывает литургии некоторые из тех черт, которые мы считаем характерными для игры, и среди прочего то, что в своих высших образцах литургия "zwecklos aber doch sinnvoll" - "бесцельна, но полна смысла".

Платоновское отождествление игры и священного не профанирует последнее, но скорее понимает понятие игры до высших сфер человеческого духа. Мы отметили в начале, что игра предшествовала культуре, в известном смысле она выше культуры или, по крайней мере, независима от нее. В игре мы можем опуститься ниже уровня серьезности, как это делает ребенок, но мы также можем подняться выше этого уровня - в область прекрасного и священного.

С этой точки зрения мы можем теперь более точно определить взаимоотношения между ритуалом и игрой. Мы уже не удивляемся существенному сходству этих двух форм, вопрос, который продолжает нас занимать, заключается лишь в том, до какой степени каждый ритуальный акт укладывается в поня-

х) Ср. "Законь" УП, 796, где Платон называет сакральные танцы кратских куретов "вооруженными играми".

тие игры? Мы выяснили, что одной из наиболее важных характеристик игры является ее пространственная обособленность от обычной жизни. Для нее выделяется замкнутое пространство, материальное или идеальное, ограниченное от бытового окружения. В нем протекает игра, в нем существуют особые правила. Но выделение специфического священного пространства является также важнейшей характеристикой любого священного акта. Эта необходимая выделенность ритуала, включая и магию, и то, что относится к области законов, ступая не ограничивается временем и пространством. Почти все обряды посвящения и инициации требуют определенной искусственной выделенности посвящаемых и посвящающих. Идет ли речь о принятии обета или о вступлении в орден или братство, или о присягах и тайных обществах, так или иначе всегда существует выделенное пространство для игры. Волшебник, прорицатель или совершающий жертвоприношение начинает свои действия с обозначения священного пространства. Обряд и таинство предполагают освященное место. Формально не существует разницы между выделением пространства для священной цели и для простой игры. Беговую дорожку, теннисный корт, шахматную доску, "класс" на тротуаре по формальным характеристикам нельзя отделить от храма или магического круга. Поразительное сходство обрядов жертвоприношения на всей земле показывает, что эти обычаи коренятся в самом главном, первичном слое человеческого разума. Как правило, люди сводят это всеобъемлющее сходство культурных форм к какой-то "разумной", "логической" причине, объясняя потребность в изоляции и отделении стремлением защитить посвящаемого от дагубных влияний, ибо в этом состоянии он особенно подвержен дурным воздействиям духов, кроме того, и сам он представляет опасность для окружающих. Такое объяснение вкладывает интеллектуальную и утилитарную цель в основу культурного процесса: то самое, против чего предостерегал Фробениус. Ибо, если мы и не возвращаемся таким образом к устаревшему представлению о жрецах, которые припускали религию, то все равно внесем рационалистический элемент, которого здесь лучше избежать. С другой стороны, принимая существенное и изначальное тождество игры и ритуала, мы просто признаем священное пространство местом для игры и вводя-

щий в заблуждение вопрос "зачем и почему" вообще не возникает.

Если оказывается, что ритуал формально неотделим от игры, остается все же неясным, является ли это сходство чисто формальным. Удивительно, как мало внимания уделяет антропология и сравнительное религиоведение тому, в какой степени сакральная деятельность, протекающая в форме игры, близка ей по своей направленности и настроению. Даже Фробениус, насколько я знаю, не ставил этот вопрос.

Важнее говорить, что община исполняет и переживает свои священные обряды с настроением высокой и святой серьезности. Но мы должны снова подчеркнуть, что настоящая и непосредственная игра тоже может быть глубоко серьезной. Игрок может отдаваться ей телом и душой, и осознание того, что это просто "игра", может почти исчезнуть. Радость, тесно связанная с игрой, может оборачиваться не только напряжением, но и гордостью достигнутым успехом. Легкомыслие и экстаз — это полуса, между которыми и существует игра.

Игровое настроение и е у с т о в ч и в о по самой своей природе. В любой момент "обычная жизнь" может вновь заявить о своих правах либо в форме вмешательства извне, которое прерывает игру, либо нарушением правил, либо опять таки изнутри — исчезновением игрового настроения, отрезвлением, освобождением от ее чар.

Каковы же в таком случае настроение и устремленность, господствующие на священных празднествах? Священный акт "празднуется" в "священный день", т.е. образует часть общего праздника по случаю священного дня. Когда люди собираются в святилище, они делают это для совместного празднования. Посвящения, жертвоприношения, священные танцы, состязания, представления, таинства — все это воспринимается как акт празднования. Обряды могут быть кровавыми, испытания иной — жестокими, маски — устрашающими, но все это вместе имеет праздничный характер. Обычная жизнь останавливается. Игры, попойки и все виды бурного веселья продолжаются в течение всего праздника. Будем ли мы рассматривать древнегреческие или современные африканские празднества, мы вряд ли

сумеем провести четкую грань между праздничным настроением вообще и тем священным неистовством, которым окружено главное таинство праздника.

Почти одновременно с голландским изданием этой книги венгерский ученый Карл Кереньи опубликовал исследование о природе праздника, которое самым непосредственным образом связано с нашей темой. Согласно Кереньи, праздник имеет тот же характер первичности и абсолютной независимости, который мы приписывали игре. "Среди психических реалий, — говорит он, — праздник — это вещь в себе, и его нельзя смешивать ни с чем в мире". Если мы считаем, что антропология несколько пренебрежительно относится к игре, то Кереньи думает то же самое о празднике. "Феномен праздника, кажется, совершенно оставлен без внимания этнографией. Для всей науки его как бы не существует". Мы бы хотели добавить, что то же самое можно сказать и об игре.

По самой природе вещей взаимоотношения между игрой и праздником очень тесны. И то, и другое требует приостановки обычной жизни. И в том, и в другом господствует веселье и радость, хотя это и необязательно — вещь и праздник может быть серьезным; общей является ограниченность в пространстве и во времени; наконец, и праздник, и игра сочетают строгие правила с подлинной свободой. Короче говоря, их главные характеристики совпадают. Особенно тесно их связывает танец. Согласно Кереньи, индейцы кора, населяющие тихоокеанское побережье Мексики, называют свой священный праздник мелодий кукурузных початков и жарки кукурузы "игрой" своего верховного бога.

Представления Кереньи о празднике как автономном культурном явлении расширяют или подтверждают идеи, на которых основывается эта книга. Однако установление тесной связи между духом игры и ритуалом не объясняет всего. Подлинная игра, кроме формальных характеристик и радостного настроения, обладает, по крайней мере, еще одной очень существенной чертой, а именно: сознанием, хотя и скрытым, что все это "только понарошку". Вопрос о том, насколько это сознание совместимо с ревностно исполняемым ритуальным актом,

остается открытым.

Если мы ограничимся священными обрядами в древних культурах, то мы можем приблизительно установить степень серьезности, с которой они исполнялись. Насколько я знаю, этнологи и антропологи сходятся во мнении, что умонастроение, с которым ликари справляют и наблюдают великие религиозные празднества, не является ощущением полной реальности происходящего. В глубине все же остается сознание "нереальности" происходящих событий. Живая картина этого умонастроения дается в книге А.Е. Сенсена об образовании и церемониях, связанных с наступлением половой зрелости в первобытных обществах.¹⁰ Кажется, что люди не боятся "духов, которые спуют повсюду во время праздника и появляются перед всеми в самом его разгаре. И неудивительно, — ведь эти самые люди организовывали всю церемонию: вырезали и разукрашивали маски, одевали их сами, а после употребления прятали от женщин. Они поднимали шум, оповещая о появлении духов, чертили их следы на песке, играли на флейте, изображая голоса прелков, размахивали деревянными трещетками. Подводя итог, Сенсен пишет: "Эта ситуация очень напоминает родителей, изображающих для своих детей Деда Мороза: они знают, что это маска, но скрывают это от детей". Мужчины рассказывают женщинам ужасные истории о происшествиях в священной роде. Их настроение постоянно меняется: от экстаза до притворного безумия, от ужаса до мальчишеского чванства. Но и женщины, в конце концов, отнюдь не полностью поддаются обману. Они прекрасно знают, кто прячется за той или иной маской. Но все равно они возбужденно вскрикивают, когда к ним с угрожающими жестами приближается маска и с визгом разбегаются во все стороны. "Эти выражения ужаса, — говорит Сенсен, — лишь отчасти искренни и небережливы, а отчасти, — это роль, проциклированная традицией". Женщины подобны хору в пьесе, и они знают, что не должны нарушать правила.

Во всем этом невозможно установить нижний предел, после которого священная серьезность переходит просто в забаву. И в нашем обществе человек, обладающий некоторой ребячливостью характера, может всерьез рассердиться, если дети

застанут его за приготовлением рождественских поларков. Индеец из племени квакиутль в Британской Колумбии убил свою дочь, которая застала его за подготовкой к племенной церемонии. Неустойчивый характер религиозного чувства среди негров лоанго, описанный Пешрель-Леше, близок тому, о чем писал Генсен. Их вера в священное скорее похожа на полуверу и сопровождается насмешками и притворным безразличием. По-настоящему важным у них является **настроение**, — заключает Пешрель-Леше.¹²

Р.Р.Маретт в главе о "Первобытном легковерии", в книге "Преподверие религии" развивает идею о том, что определенный элемент "притворства" действует во всех первобытных религиях. Является ли сам человек колдуном, или он подвергается колдовству, — он всегда и осознающий и обманутый одновременно. Но обычно предпочитают быть обманутым. "Ликарь — это отличный актер, который может быть полностью увлечен своей ролью, как ребенок — игрой, и вместе с тем, подобно ребенку, он хороший зритель, которого можно смертельно напугать каким-нибудь рычанием, хотя он прекрасно знает, что это не "настоящий" лев". Туземец, говорит Малиновский, скорее чувствует и боится того, во что он верит, нежели ясно формулирует это для себя.¹³ Он пользуется определенными терминами и выражениями, и мы должны собирать их как свидетельства его веры такими, какие они есть, не придавая им вид последовательной теории. Поведение тех, кому первобытное общество приписывает "сверхчеловеческие" силы, часто можно наилучшим образом определить как "исполнение" роли.¹⁴

Несмотря на это частичное осознание "нереальности" вещей в магических и сверхъестественных явлениях, вышеупомянутые авторы предостерегают от вывода о том, что вообще вся система верований и культов — всего лишь обман, припущенный группой "неверящих" с целью господства над поверчившими. Действительно, такое толкование дается не только многими путешественниками, но иногда встречается даже в традициях самих туземцев. Однако оно не может быть правильным. "Происхождение любого священного акта может лежать лишь во всеобщем легковерии, и его притворное поддержание в интересах особой группы может быть только последней фазой длитель-

ной эволюции"¹⁵. Насколько я понимаю, психоанализ стремится вернуться к устаревшему толкованию обрезания и обрядов, связанных с половым созреванием, которое с полным основанием отвергнуто Фенсеном.

Из сказанного выше известно, по крайней мере для меня, что когда речь идет о первобытном ритуале, понятие игры не исчезает ни на минуту. Чтобы описать это явление, мы вновь и вновь должны пользоваться термином "игра". Более того, единство и неделимость веры и неверия, нерасторжимую связь между священной серьезностью и "притворством" или "забавой" лучше всего можно понять, исходя из игры как таковой. Фенсен, хотя и признает сходство мира ребенка и дикаря, все же пытается принципиально разграничить образ мышления того и другого. Ребенок, говорит он, встретившись с фигурой Деда мороза, должен иметь дело с "уже готовым понятием", в котором он "разбирается" с присущей ему ясностью и способностями. Но "творческое отношение дикаря к тем церемониям, о которых идет речь, — нечто принципиально иное. Он вынужден иметь дело не с готовыми понятиями, а с естественным окружением, которое само требует истолкования; он постигает его таинственный демонизм и пытается выразить его в изобразительной форме"¹⁶. Мы узнаем здесь точку зрения Фробениуса, который был учителем Фенсена. Однако здесь возникают два возражения. Во-первых, называя процесс, происходящий в уме дикаря "чем-то принципиально отличным" от процесса в уме ребенка, он говорит о создателях ритуала, с одной стороны, и о современном ребенке, с другой. Но мы ведь ничего не знаем об этих создателях. Все, что мы можем изучать, — это община, связанная ритуалом, которая получает свои религиозные образы в столь же "готовом" виде, как и ребенок, и сходным образом реагирует на них. Во-вторых, даже если мы будем игнорировать этот факт, процесс "истолкования" естественного окружения, его "восприятие" и "отображение" в ритуальных образах остается недоступным для нашего наблюдения. Фробениус и Фенсен прокладывают путь к нему только при помощи причудливых метафор. Все, что мы можем сказать о функции, действующей в процессе создания образа или в процессе воображения — что

это поэтическая функция; и мы определим ее лучше всего, назвав ее функцией игры — игровой функцией.

Таким образом, внешне простой вопрос о том, что же представляет собой игра, заставляет нас углубиться в проблему природы и происхождения религиозных представлений. Хорошо известно, что одна из фундаментальных идей сравнительного религиоведения состоит в следующем. Когда определенная форма религии говорит о священном тождестве между двумя вещами различного уровня, скажем, человеческим существом и животным, это отношение нельзя адекватно выразить, назвав его "символическим соответствием", как это мы себе представляем. Тождество, сущностное единство этих двух вещей гораздо глубже, чем соотношение между субстанцией и ее символическим образом. Это мистическое единство. Одно стало другим. Исполняя магический танец, дикарь я в л я е т с я кенгуру. Мы должны всегда остерегаться недостатков и различий наших средств выражения. В стремлении составить себе хоть какое-то представление о свойствах ума дикаря, мы вынуждены представлять их в нашей собственной терминологии. Делая этого или нет, мы всегда переводим религиозные представления дикаря в строго логические понятия нашего собственного мышления. Мы выражаем отношение между ним и животным, с которым он себя идентифицирует, как "бытие" для него, но "игру" для нас. Он принял в себя "сущность" кенгуру, говорит дикарь; он играет в кенгуру, говорим мы. Однако дикарь ничего не знает о концептуальных различиях между "игрой" и "бытием", равно как и о "тождестве", "обряде" и "символе". Таким образом, вопрос, приближаемся мы или нет к пониманию психологического состояния дикаря, исполняющего ритуальный акт, называя его первичным и общедоступным термином "игра", остается открытым. В игре, как нам представляется, стерто различие между верой и притворством. Понятие игры естественным образом сдвигается с понятием священного. Это подтверждает любая предания Лаха, любая строка трагедии. Рассматривая всю сферу так называемой первобытной культуры как сферу игры, мы прокладываем путь к более непосредственному и общему пониманию ее особенностей, чем это позволил бы любой подробный психологический или социологический ана-

лив.

Первобытный или архаический ритуал является, таким образом, священной игрой, необходимой для благополучия общества и несущей в себе представление о мире и развитии общества, но всегда остающейся игрой в платоновском смысле слова — т.е. действием, которое совершается вне потребностей и серьезности повседневной жизни и находится выше их. В этой сфере священной игры ребенок и поэт подобны первобытному человеку. Эстетическое чувство современного человека гораздо ближе подводит нас к этой сфере, нежели "просвещенного" человека XVIII века. Получайте, какое особое очарование имеют маски как *objet d'art* для современного ума. Сегодня люди стремятся почувствовать сущность первобытной жизни. Это влечение к экзотике иногда может быть слегка надуемым, но оно гораздо глубже пристрастия XVIII века к туркам, китайцам и индийцам. Современный человек очень восприимчив ко всему далекому и странному, и ничто так не помогает ему в понимании первобытного общества, как его любовь к маскам и переодеванию. В то время, как этнология показывает огромное социальное значение этих явлений, в образованном человеке и любителе искусства они вызывают непосредственное эстетическое чувство красоты, страха и тайны. Даже для взрослого образованного человека маска сегодня все еще сохраняет свою пугающую силу, хотя с ней уже не связаны никакие религиозные представления. Фигура в маске вызывает чисто эстетическое впечатление, перенося нас из "обычной жизни" в мир, где кончается царство дневного света, — в мир ликаря, ребенка, поэта, в мир игры.

Тем не менее, даже если мы с полным основанием можем свести наши представления о значении первобытного ритуала к несводимому далее понятию игры, остается еще один весьма мучительный вопрос. Что если мы понимаемся от низших форм религии к высшим, от грубого и языческого ритуала африканских, австралийских или американских аборигенов перейдем к великому учению о жертвоприношениях, которое уже в гимнах Ригведы проникнуто мудростью Упанешад, или к мистическим отождествлениям бога, человека и животного в египетской религии, или к орфическим и элевсинским мистериям? По своей

форме и практике все эти явления тесно связаны с так называемыми "примитивными" религиями, вплоть до причудливых и кровавых деталей. Но высокая музность и истина, которую мы находим в них — или нам кажется, что находим, — запрещает нам говорить о них с видом превосходства, который, в сущности, столь же неуместен и по отношению к "примитивным" культурам. Мы должны спросить, дает ли нам это формальное сходство право распространять определение "игра" на сознание священного, на веру, воплощенную в этих высоких религиях. Если мы примем платоновское определение игры, то в этом нет ничего абсурдного и неуважительного. Игра, посвященная Божеству, высшей цели человеческих устремлений — такова платоновская концепция религии. Следуя ей, мы никоим образом не отказываемся от священного таинства и не перестаем считать его высшим достижимым выражением того, что не поддается логическому пониманию. Ритуальный акт, или его важная часть, всегда будет находиться в пределах категории игры, однако при этой кажущейся подчиненности не утрачивается признание его священного характера.



Л И Т Е Р А Т У Р А :

1. H. Zondervan "Het spel bij dieren, kinderen en volwassen menschen" Amsterdam, 1928; F. Buytendijk "Het spel van mensch en dier als epenbaring van levensdriften" Amsterdam, 1932
2. M. Granet "Festivals & Songs of Ancient China", "Dances & Legends of Ancient China", "Chinese Civilization" Routledge
3. J. Harrison "Themis: a Study of the Social Origins of Greek Religion" Cambridge, 1912, p. 125
4. R. Marett "The Threshold of Religion" 1912, p. 48
5. Buytendijk, o.c., p. 70-71
6. L. Frobenius "Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre: Schicksalkunde im Sinne des Kulturwerdens" Leipzig, 1932
7. ibid., S. 23, 122
8. ibid., S. 21
9. K. Kerényi "Vom Wesen des Festes" - "Paideuma. Mitteilungen zur Kulturkunde" 1938, Hf. 2, S. 59-74
10. A. Jensen "Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern" Stuttgart, 1933
11. F. Boas "The Social Organisation & the Secret Societies of the Kwakiutl Indians" Washington, 1897, p. 435
12. Pechuel-Loesche "Völkskunde von Loango" Stuttgart, 1907, S. 435
13. B. Malinowski "The Argonauts of the Western Pacific" London, 1922, p. 339
14. ibid., p. 240
15. Jensen, o.c., p. 152
16. ibid., p. 149ff.