



Александр
Шевцов

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ
ИГРА
ОСНОВНОЙ МИФ

Александр Александрович Шевцов
Психологическая
игра. Основной миф
Серия «Прикладная культурно-
историческая психология»

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=51687634
Психологическая игра. Основной миф: Роща; 2015
ISBN 978-5-990556-63-8

Аннотация

Книга по прикладной психологии, посвященная использованию игр в психологии включает в себя три части: исследование игры, дающее психологу понимание того материала, с которым он будет работать, описание той части души, которой свойственно играть, и принципы, методы и приемы использования игры в психологических целях.

Игра как таковая, как автор постарался показать в первой части книги, явление не просто сложное, оно, как и действительная психология, то есть наука о душе, не из этого мира. И, скорее всего, божественна, чем и объясняется ее сила и действенность.

Психологические игры – это очень узкий участок безмерного игрового пространства. И он целиком зависит от выбора исследователя. Поэтому в этом исследовании автор попытался сузить предмет психологии игры до игр, в которых психолог отчетливо осознает, что работает именно с душами. В сущности, это исследование оказалось не более, чем описанием предмета психологической игры, соответствующем Основному мифу игр, в которые играют воплотившиеся души.

Содержание

Введение	7
Часть первая. Игра	10
Раздел первый. Игра	13
Глава 1. Душа или тело? Человек перед выбором	15
Глава 2. Человек играющий	24
Глава 3. Что такое игра?	29
Глава 4. Археология значений	35
Глава 5. Большая археология значений. Евгеньева	39
Глава 6. Большая археология значений. Словарь Современного Русского Литературного Языка	45
Глава 7. Большая археология значений. Ушаков	51
Глава 8. Большая археология значений. Даль	56
Глава 9. Словарь Академии Российской	61
Глава 10. Словари древнего языка	66
Глава 11. Выводы из археологии смыслов	71
Раздел второй. Научные игры	75
Глава 1. Игра для науки. Философские словари	76

Александр Шевцов

Психологическая игра. Основной миф

© Издательство «Роща», оформление, 2015.

© А. Шевцов, 2015.

* * *

Введение

Я посвящаю этот том Культурно-исторической (КИ) психологии игре, или, вернее, игротехнике, как важнейшему приему прикладной психологии вообще.

Действенность этого метода я проверил, что называется, на собственной шкуре, когда подвергся идеологическим гонениям за свое, как это было названо, «учение» и находился в разработке госбезопасности, так что теперь не понаслышке знаю, что испытывали люди в тридцать седьмом году...

Общество наше стало идеологической провинцией Соединенных Штатов и очень хочет, чтобы у нас все было как у них – стерильно и рафинировано...

Для меня, как для действительного психолога, все это имеет мистический оттенок. Я не могу удержаться, чтобы подобно Толкиену накануне второй мировой войны, не прозревать, как темные силы из Мордора сгущаются над Россией. Все больше русских засыпают вечером обычными русскими душевными людьми, а просыпаются утром, словно от толчка, с погасшими глазами, в которых нет больше ни искорки душевности. А после этого они встают в колонны и идут строить Светлое будущее новой России западного образца.

История своего народа, его величие и гордость, красота и душевность, становятся просто неинтересны и скучны но-

вому человеку. Новый русский человек «сам знает» из интернета и телевидения, что ценно, что важно, и ради чего надо жить. Война Отцов и детей, начавшаяся в середине позапрошлого века, окончательно выиграна детьми, и мы благополучно вступаем в новое средневековье, точнее, в Мрачные века без души и надежды. Телесность победила...

Телесность правит даже в психологии. Огромные научные школы, возглавляемые академиками, разрабатывают те или иные направления психофизиологии и под это получают финансирование. Система телесности пронизывает всю науку на уровне государственного устройства и бюджетного финансирования. Диким животным и свободным душам места больше нет!

Именно поэтому, несмотря на жесткое осуждение общественного мнения, я написал книгу об игре в прикладной психологии, и буду обсуждать даже те игры, которые объявлены недопустимыми современной нравственностью, поскольку рождаются из первобытных инициаций.

Это не публицистика, не призыв к слову устоявшихся норм, это научное исследование, не имеющее целью ничего менять, кроме мировоззрения психологов. Мне самому, когда пресса и оклеветавшие меня мерзавцы устроили судилище надо мной, травили и шельмовали, очень требовался хотя бы одинокий голос в защиту. Думаю, то же самое сейчас чувствует ошельмованная и объявленная несуществующей русская душа.

Она не загадочная, она просто под запретом общественной нравственности, и общество, в своих нравственных устремлениях, считает подозрительным, если психолог верит в душу. Заговорить сейчас о душе, значит мгновенно вызвать подозрения, потому что никакой души у современного человека нет!

И все же душа есть!

Эта моя работа, как и все предыдущие, написана с использованием добытых во время этнографических экспедиций знаний о народной психологии, которые хранились в среде называвших себя мазыками потомков верхневолжских офицеров.

Часть первая. Игра

Книга по прикладной психологии, посвященная использованию игр в психологии, с неизбежностью должна включать в себя три части: исследование игры, дающее психологу понимание того материала, с которым он будет работать, описание той части души, которой свойственно играть, и принципы, методы и приемы использования игры в психологических целях.

Самое трудное пока – это описать душу, поскольку Наука о душе не существует. Поэтому в этой книге я, скорее, ограничусь сбором материала для подобного описания. Все остальное проще.

Сама постановка задачи – обосновать игровую работу в психологии и обучить ей начинающих, непроизвольно заставляет видеть эту часть книги главной. Надо признать, что для изучающего этот предмет цель действительно будет смещена именно в прикладное использование игры. Однако лично моя цель в данном случае несколько иная и определяется необходимостью иметь теоретическое обоснование прикладной работы.

Как прикладнику, четверть века вполне успешно использовавшему игру в психологической работе, мне есть чем поделиться с начинающими. Даже простой рассказ об опыте другого психолога всегда полезен для профессионального

роста. Однако сам я вижу главной задачей собственного исследования в этой книге – самое начальное обоснование психологии как Науки о душе.

Игра, особенно опыт успешных игр, оказываются для меня поводом осмыслить, что же было в них действенным и как происходило обращение к душам. Соответственно, какой отклик вызывают игры в душе, и что именно в ней отзывается, когда погружаешь человека в игровую обстановку.

Предполагаю, что осмысление игрового опыта может стать путем в действенную психологию и даст некое фундаментальное понимание нашего предмета, которого на сегодняшний день лишена академическая психология в силу своей религиозной приверженности принципам «естествознания».

Я говорю о «религиозной приверженности естествознанию», ставя к тому же «естествознание» в кавычки, имея в виду, что естествознание в психологии отнюдь не изучает то, что есть, то есть естество или природу человека, а верит, что человек – это тело с его физиологией. И все душевные сложности – итог усложнения организации вещества.

Слепая приверженность принципу веры ведет к искусственному ослеплению. В науке это означает заблуждение, благодаря которому психолог, твердо придерживающийся академических убеждений, по определению не может быть прикладником, потому что прикладником в таких условиях может быть только физиолог.

У психологии есть свой предмет. Этот предмет – душа. И как только начинаешь исходить из этого, открываются безграничные возможности для любой прикладной работы и для научного обоснования прикладной психологии.

Раздел первый. Игра

Культурно-историческая (КИ) психология является частью психологической дисциплиной, имеющей своим предметом содержание человеческого сознания. Исходя из того, что сознание наше по своей природе есть тонкоматериальная среда, имеющая объем и способная хранить в себе содержания в виде знаний, КИ-психология исходит из признания временной последовательности заполнения сознания содержанием.

Иначе говоря, каждое знание, которое мы обретаем, хранится в виде образов, и образы эти уложены в сознании последовательно, а по смысловым связям – слой за слоем.

Само слово «сознание» возникает в русском языке как отражение понятия о знаниях. Исходно среда, содержащая знания, называлась в народе парой от слова «пар». Пара без знаний, так сказать, в стихийном состоянии, называлась у мажыков, с которыми мне пришлось столкнуться как этнографу в восьмидесятих годах прошлого века, стих. А пара со знаниями – сознанием.

(Я много рассказывал о мажыках и их психологии в других работах, поэтому желающих познакомиться с ней подробнее, отсылаю к списку литературы).

Именно обречение, хранение и использование знаний и является предметом КИ-психологии. В данном случае, зна-

ний об игре, накопленных нашим народом за тысячелетия своего существования, по крайней мере, со времен индоевропейского единства.

Вполне естественно, что подходя к какому-то предмету, мы застаем в своем сознании самый верхний слой знаний о нем. Более старые слои знаний приходится извлекать из памяти. А более древние добывать с помощью приемов языковедения, проверяя с помощью этнографии. Погружение к истокам требует труда и определенных навыков.

Поскольку дело это непростое, КИ-психология применяет прием пошагового погружения в глубины сознания – личного или общественного. Это значит, что сложное понятие изучается последовательными кусками, выделяемыми по определенному признаку.

В данном случае, в отношении понятия игры я начну с самых общедоступных словарей русского языка и сделаю описание понятия «игра», из которого исходят языковеды. Затем я возьму, так называемые, большие словари и с их помощью сделаю расширенное описание.

И те, и другие словари отражают определенные представления современных людей о том, чем для них является игра. Вполне естественно, эти представления у любого отдельного носителя русского языка неполны и не отражают всей глубины понятия. Поэтому следующим шагом я постараюсь исследовать те выражения живого русского языка, которые словари объяснить не смогли.

После них останется только несказанное. Но оно не может быть предметом языкового исследования. Это как раз предмет прикладной психологии.

Глава 1. Душа или тело? Человек перед выбором

Современная нравственность рождалась в борьбе с телесными наказаниями в девятнадцатом веке. Отмена крепостного права в России, борьба за равноправие негров и запрет рабства в Америке были смыслом жизни передового человечества. И как-то так вышло, что Европа во всем была впереди России, поэтому свет для нас всегда был с Запада, и мы рубили в него окна...

Что можно сказать и про рабство, и про телесные наказания? Они были варварством и жестокостью. И им нет оправдания. Но как вышло, что при этом тело стало главным и вместо души?

Рабство, телесные наказания, насилие и жестокость были настолько яркими событиями, что борьба с ними казалась самым важным в жизни всего общества. И никто не обращал внимания, что за этими громкими и яркими событиями шла тихая революция, которая и порождала все громкие дела и события. Многие вообще ничего о ней не знали, а те, кто знал, отнюдь не были склонны придавать ей сколько-то важное значение.

Эта революция называлась естествознанием, а в отношении души – физиологией, то есть наукой о фюзисе, что и есть вещество тела. Естествознание было иным способом объяснения мира, иначе – не просто наукой, а новым мировоззрением. И задачей его было занять место предыдущей опоры Власти – Церкви. Поэтому естествознание выдвинуло гипотезу, что мир можно объяснить из самого себя, без допущения идеи Бога. Тем более души.

С душой, как ни странно, оказалось даже трудней, чем с Богом. Присутствие Бога в жизни простого человека не очевидно. А вот душу мы чувствуем непосредственно. Отказаться от души, значит отказаться верить собственным ощущениям. И даже этого мало. Надо еще придумать иной язык для описания этих ощущений и привыкнуть использовать его вместо родного.

Естественнонаучная психология, во-первых, от лица науки объявила, что душа – это суеверие, ее нет, а есть только высшая нервная деятельность (ВНД). Во-вторых, она принялась методично описывать человека как рефлекторную машину, давая привычным вещам «научные» имена. Так вместо душевных движений и чувств появились эмоции, стрессы, фрустрации, комплексы, контенты сознания и целое подсознание.

И даже нервность – лишь бессмысленное словечко из того же ряда, не имеющее отношения ни к какой действительности. Когда кто-то говорит, что у него шалют нервы или срыв

на нервной почве – это не имеет никакого отношения к нервам. Просто это звучало модно-научно в девятнадцатом столетии.

Все в мире стало веществом, и должно было пониматься как проявления вещества. Дух изгонялся, а все, что не объяснялось просто фюзисом, объяснялось высокой сложностью организации фюзиса. Так родился организм и физиология организмов.

Надо отдать физиологии должное: она прекрасно описала то, что действительно относится к веществу человеческого тела или к телу целиком. Но все ее попытки объяснить душу рефлекторно оказались неудачными. Душа из тела не объясняется, как и душевная жизнь. А если душевная жизнь необъяснима, то и не может быть никакой прикладной психологии. Иными словами, если психолог не может объяснить душевную жизнь на фундаментальном уровне, то он с ней и работать не может.

Так родился разрыв между академической и практической психологиями. Академическая психология сама признает, что не может выйти за рамки теории. А практические психологии могут работать с клиентом, иногда очень успешно, но при этом не являются науками в собственном смысле этого слова.

Они все вырастают из гениальных находок, вроде наблюдения дикаря: если на упавшем космическом корабле нажать на кнопку у входа, то зажигается свет. Объяснить это дикарь

может, лишь создав миф. Понять он не в силах, потому что для понимания нужна та самая фундаментальная научная теория, которая верно видит устройство.

Поскольку практические психологи, потрясенные величием и силой научного сообщества, стремятся не объяснить открывшуюся им действительность через подлинное исследование, а связать себя с уже имеющейся «научной» психологией, то получается, что они пытаются найти объяснения действительности в мифе.

Миф необходим, когда нужно сделать присутствие Бога в нашем мире приемлемым для человечков. Огромные человеческие сообщества, вроде науки или государств, – это, безусловно, боги. Гоббс называл их Левиафанами. И был прав в том, что сообщества обладают всеми признаками живого существа. Но к этому можно добавить еще и то, что они обладают и своеобразными личностями. И личности эти далеко не так красивы и приятны, как интеллигентные лица ученых. Боги-сообщества находятся на гораздо менее продвинутой стадии нравственного развития, чем отдельные представители человечества. Но в целом каждый народ заслуживает свое государство, потому что оно такое, каков народ в глубине своей народной души.

Сообщество психологов, безусловно, велико, могуче и обладает некой коллективной личностью, что делает его Божеством. Пусть и не из главных в пантеоне России. Но Богу психологии приходится выживать в своем божественном

сообществе, которое несколько раз пыталось ее уничтожить в прошлом. Попросту, отменить и запретить, передав ее предмет физиологии. Так было в середине девятнадцатого века, когда этого требовал Сеченов, так было в 1950-м на знаменитой Павловской сессии.

Бог психологии научился выживать за счет единства своих рядов. Поэтому, если появляется пусть даже гениальный одиночка, нащупавший что-то действенное в практической работе, его судьба определена заранее. Он должен либо тихо копать в своей норке до самой смерти, оставаясь демонстративно незамеченным официальной наукой, либо будет раздавлен. Таковы законы борьбы за выживание среди богов.

Для того чтобы быть признанным в научном сообществе, надо быть либо одним из своих и выводить свои труды из общепринятой теории, оставаясь строго в рамках правящей научной парадигмы, либо умереть. После смерти ты становишься неопасен, и потому доступен для переиспользования. Но и тогда это постараются сделать так, чтобы не повредить правящей научной парадигме, то есть, в сущности, личности своего бога.

Правящая научная парадигма современной психологии неверна, но никакие находки практических психологов ее потрясти не смогут, потому что она соответствует требованиям более сильных богов нашего мира. А именно, экономики.

Вспомним, как происходила естественнонаучная револю-

ция и как из науки о душе рождалась научная психология. Научная революция девятнадцатого века подается как чисто научное явление и так многими воспринимается. Это миф. Как миф и то, что французская революция была битвой за демократию. За всем этим стояли экономические изменения в обществе.

К началу восемнадцатого века в Европе окреп новый класс – буржуазия. Буржуазия совершала первые попытки прорваться на Олимп еще в семнадцатом веке. Цель любых революций, то есть револтов – переворотов, – захват власти. У власти стояли старые феодальные династии Европы. Посягнуть на их полную отмену буржуазия семнадцатого века еще не могла. Поэтому она добивалась лишь ограничения монархий. Это значит, отбирала часть власти, сохраняя устой в целом. Для полного захвата власти не хватало идеологического обоснования прав молодого бога буржуазии и мировоззрения, которое бы позволяло людям видеть этого бога как часть мира.

И вот в восемнадцатом столетии начинается мощная работа так называемых просветителей за новое мировоззрение. Выглядела она как битва за прогресс, но в действительности была попыткой объяснить мир «без гипотезы бога». Что это значило?

Столпы общества, поддерживающие Власть, к этому времени были уже определены. Это Сила, то есть армия и карательные органы, Богатство – экономика и Вера, то есть Цер-

ковь. В отношении экономики буржуазия не волновалась, потому что пережитки старого феодального уклада ей помещать не могли. Она сама и становилась экономикой. Но ее приход к власти необходимо было оправдать и обосновать. Сила так же не была помехой, она легко переходит на сторону того, кто платит.

Нужны были жрецы, которые осветят восшествие к престолу. Церковь, в сущности, к этому времени сама была второй властью, местами выше королевской. И церковь хоть и хорошо брала, но не покупалась и на службу к буржуазии идти не хотела. Поэтому ее надо было если не уничтожить, то хотя бы ослабить, отодвинув на третье место.

И вот начинается мощнейшая обработка сознания людей – битва за материализм и естествознание, то есть объяснение природы из ее собственного естества. Иными словами, создавался новый миф, равноценный прежнему мифу о боге и его слугах. При этом прежний миф всячески высмеивался и развенчивался как серость, отсталость и необразованность. В общем, верить в бога было уделом глупых, а попы – просто мошенники, которые обирали народ, чтобы сытно есть и сладко спать за стенами своих монастырей.

Надо отдать должное Церкви – она давала немало поводов для такой критики. И надо признать: с точки зрения обывателя, и бог и естество – предметы веры, а не знания или опыта. Естественнаучная гипотеза до сих пор остается лишь гипотезой, несущей в себе столько же сомнений, как и гипо-

теза о божественном присутствии.

Человечество огромно, поэтому поворачивалось к новому божеству оно медленно и со скрипом. Но для свержения Власти нужны лишь средства и небольшое число участников. Иногда перевороты совершали и в одиночку. Поэтому буржуазия пришла к власти гораздо раньше, чем победило естественнонаучное мировоззрение. Дочистка сознания была оставлена новому сообществу, ставшему опорой Власти вместо церкви – Науке.

Надо отдать ей должное, Наука честно потрудились над созданием нового мифологического мировоззрения. Оно и понятно – чем большее доверие вызывает научная картина мира, тем незаменимее сама Наука, и тем богаче ее удел. Но оправдание власти буржуазии было лишь одной задачей, которую взяло на себя новое божество. Чтобы стать незаменимым, надо было слиться с буржуазией, войти в ее дела, то есть в экономику. И наука создала технологию. Она направила свои исследовательские усилия на вещество и стала придумывать, как сделать из него все, что угодно, лишь бы люди ощущали это полезным.

Так наука влилась в товарное производство и колоссально усилила буржуазию. Секрет же успеха прост: наши тела вещественны и надо делать все, что этим телам полезно или желанно. Очевидно, что человек духовный, мало поглощенный телесностью, мало и покупает. А задача была заставить людей покупать.

Поэтому все, что могло отвлечь людей от покупания и перепокупания, высмеивается и даже преследуется. Человек нового мировоззрения, человек прогрессивный, — это человек покупающий и развлекающийся. Именно развлечения и игры заменили в новом мире духовную жизнь Средневековья.

Это было чрезвычайно удачной находкой, поскольку Церковь всячески преследовала развлечения и боролась с играми и смехом, превращая их в грехи. Чем жизненней какая-то потребность человека, тем действенней будет ее запрет и объявление грехом, поскольку люди не смогут не нарушать такого запрета. Буржуазия превратила грех во все тот же товар, создав индустрию развлечений, и тем заменила храмы. Но тем же самым она признала и то, что в человеке есть не только телесность. Так родился парадокс психологии.

Это божество построило себя на том, что должно было изгонять из человечества последние надежды на то, что душа есть, и убеждать его в том, что есть только вещественная телесность. А психологию, как науку о психе, заменить на психофизиологию, как науку о фюзисе, то есть веществе и его физике.

Склонность человека играть и его потребность в играх никак из телесности и телесного вещества не объясняется. Поэтому психологи не нужны тем, кто делает игровой бизнес, даже если они и пытаются что-то писать о психологии игр. Писать они могут, что хотят, а зарабатывать на играх будут

те, кто понимает игру и играющую природу человека.

Я играл как психолог четверть века. Ко мне ездили играть тысячи людей, и эти люди оплачивали не развлечения, а те психологические знания, исходя из которых, я эти игры строил. Именно эти знания я хочу осмыслить в этой книге, упорядочить их и прокинуть мостик к фундаментальной психологической теории.

Глава 2. Человек играющий

Научная психология — детище человеческой культуры. В этом смысле она настолько же моложе игры, насколько и души. Игра и душа существуют до того, как зарождаются хоть какие-то признаки культуры, и должны рассматриваться исходными для человека вообще и его бытия в частности. Вероятно в этой связке игра все же вторична и является свойством души. Душа являет в игре какие-то свои природные качества.

Нидерландский историк Йохан Хейзинга посвятил большую работу тому, чтобы доказать исконность, изначальность игры для человека. В «Человеке играющем» он показывает, что игра не просто предшествует культуре, но есть проявление природы:

«Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы несовершенно его ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали

появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно с уверенностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных.

Достаточно понаблюдать хотя бы игру щенят, чтобы в их веселой возне без труда обнаружить все эти черты. Они приглашают друг друга поиграть неким подобием церемониальных поз и жестов. Они соблюдают правило, что нельзя, например, партнеру по игре прокусывать ухо. Они притворяются ужасно злыми.

И что особенно важно, они совершенно очевидно испытывают при этом огромное удовольствие и радость» (Хейзинга, с. 9–10).

Можно уверенно сказать, что человеческие игры сами по себе начинались именно так. Точнее, если сталкиваются два ребенка, они играют так, как играли бы щенки. Но нам уже не дано застать чисто биологическое поведение у своих детей, мы учим их всему, в том числе и играть. Это значит, что игры людей изначально осложнены нашей культурой, даже если это самые простые игры.

Впрочем, Хейзинга исходно оговаривается, что совсем не считает игру проявлением нашей биологии. Человек играющий – это отнюдь не играющее тело!

«Здесь необходимо сразу же выделить один весьма важный пункт. Уже в своих простейших формах и уже в жизни

животных игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная реакция. Игра как таковая перешагивает рамки чисто биологической или, во всяком случае, физической деятельности» (там же. С. 10).

Хейзинга сомневается в том, что играющее во мне можно назвать духом, но нисколько не сомневается, что это и не тело. И это очень верно, потому что игра – это всегда некое излишество относительно выживания. Как говорит русская пословица: делу время, потехе – час. Физиология – это работа телесных органов, про которую еще Декарт говорил как про работу телесного автомата. Машина играть не может, но она может обеспечивать жизнедеятельность.

Игра – это то, что сверх жизнедеятельности.

Играющий человек – это не играющее тело, но это я, играющий телом. Тело и есть первая и исходная игрушка в мире воплощения. Второй становятся вещи этого мира. Третьей – моя личность и личностные взаимоотношения в обществе. А значит, и само общественное устройство.

Это очевидно, даже войны выигрывают и проигрывают, а места, где тела гибнут легче всего, называются не кладбищами и не моргами, а театром военных действий. Мы играем телами, делая их ставками в своих играх. Как ставим на кон свое благосостояние и достоинство. Все, что связано с биологией и социологией – предмет игры, оно считается главным в жизни человека, оно чрезвычайно ценится.

Ради богатства, сытости, благ, удобств, славы, власти и уважения человек постоянно рискует жизнью и здоровьем своего тела, как и уважением других людей. И при этом мы легко и без особых сожалений проигрываем и то, и другое. И явно ценим это «самое ценное» недостаточно. Во всяком случае, и здоровье, и страх позора редко могут победить искушение сыграть и выиграть что-то еще.

Человек играющий – это не тело и не личность. Я тоже не в силах пока судить о том, можем ли считать игру проявлением человеческого духа. Но она определенно связана с природой души. И не только человеческой, если поглядеть на животных.

Хейзинга писал в первой половине прошлого века. Психология той поры отрешивалась от всего, что связано с душой, и превращалась из науки о сознании в естественнонаучную психофизиологию. Поэтому у него раз за разом звучит:

«Историка культуры не интересует вопрос, как воспринимает психология духовный процесс, выражаемый этими явлениями. Психология скорее всего спишет инспирировавшую эти представления потребность на счет... (компенсирующего отождествления) или «репрезентативного действия ввиду невозможности выполнить настоящее действие, направленное на определенную цель».

Для науки о культуре важно понять, что именно означают эти образные воплощения в сознании народов...» (там

же. С. 26).

Современная психология выражается еще мудреней. И поэтому вопрос о том, что именно означают образные воплощения игры, остается насущным и не отвеченным. Точнее, у нас имеется множество попыток историков и этнологов ответить на него с точки зрения науки о культуре, и нет ни одного вразумительного ответа с точки зрения науки о душе.

Хейзинга не считал себя психологом и даже не хотел быть тем психологом, каким требовала стать академическая психология. Поэтому он оставляет место для психолога, прорабатывая весь доступный ему материал со всех сторон, кроме психологической. Это вызов.

К сожалению, ни один из психологов не поднял брошенную им почти век назад перчатку... Психологи избегают неприятных вопросов. Думаю, именно поэтому из фундаментальной теории современной научной психологии и не удалось до сих пор вывести теорию прикладной психологической работы.

Человека выживающего, человека, как машину жизнедеятельности, можно объяснить реакциями и рефлекторной работой высшей нервной деятельности. Человека играющего без души не объяснить. При этом игра легко преодолевает всю биологию и заставляет игрока пожертвовать даже жизнью. Точнее, даже жизнью тела.

Значит, есть нечто, за пределами тела, и есть нечто в мире

тел, что гораздо важнее самих тел. Скажем, игры, в которые играют люди, гораздо ценнее фишек, которыми в них играют.

Глава 3. Что такое игра?

Вероятно, для читателя, который намеренно не входил в этот вопрос, будет любопытно узнать, что наши толковые словари не дают определения этому понятию. Основное определение игры, начиная со Словаря Академии российской восемнадцатого века, — *действие по глаголу играть*. Один Чудинов в 1901 году пошел чуть дальше, создав некое подобие формального определения игры:

«Игра. То, чем играют и то, во что играют; забава».

Срезневский приводит первые примеры употребления слова «игра» еще в XI веке, к тому же приводя множество значений, в которых это слово употребляется в русском средневековье. Это значит, что к тому времени у слова «игра» был огромный срок бытования в русском языке. Тем не менее, ни до этого, ни за тысячелетие после, понятие собственно игры в русском языке не определилось.

Это не значит, что его нет или не было. Понятие есть. Но ему не могут дать определение. Мы все понимаем, что такое игра, и узнаем любые игры, но не можем передать свое понимание в словах. Мы чего-то еще не поняли в самой сути игры.

Так было со многими понятиями, например, с фруктами. Русский язык нашел обобщающее слово для всех видов ягод и для всех видов овощей. Но так и не нашел, что можно назвать общим именем фрукты. Все фрукты по отдельности различал – яблоки, груши, сливы, виноград, абрикосы или жердели, а вот общего в них не разглядел, пока не заимствовал иностранное слово.

Возможно, с фруктами сказалось северное положение нашей страны – фруктов мало, и мы плохо в них разбираемся. Но славяне расселялись с Дуная, а уж там с фруктами все было хорошо. Да и с игрой тоже – играли всегда и играли очень по-разному. Думаю, что наши предки думали над этим понятием со времен индоевропейского единства. Но даже этого времени наблюдений не хватило, чтобы схватить что-то общее для всего разнообразия игр, известных русскому человеку.

Стоит, однако, отметить, что при этом, в отличие от многих других народов, русский язык пошел дальше, и русская «игра» стала обобщающим понятием для всех видов игровой деятельности. Греческий, китайский, санскрит не знали такого обобщающего понятия, в них для обозначения игр детей, соревновательных игр, азартных игр и игр-представлений существуют самостоятельные имена, в которых не просматривается никакого обобщения.

Русская «игра» – имя для понятия с очень высоким уровнем обобщения, но при этом мы не можем выразить слова-

ми, что именно является главным признаком всего, что мы безошибочно узнаем как игры, точнее, как вид Игры. Тем не менее, в каждой игре есть доля Игры, и мы ее видим, в отличие от многих народов, которые были учителями человечества. Значит, это видение можно вычленить и осознать.

Не надеюсь, что это просто. Во всяком случае, языковеды этого пока не смогли, и наши этимологические словари представляют в отношении игры жалкую картину. Пока однозначно признано лишь то, что слово это является общеславянским, в остальном они по преимуществу делают предположения.

Так Г.Крылов:

«Игра. Видимо, восходит к греческому agos – «восхваление божества пением и пляской».

Очевидно, все славянские племена заимствовали понятие игры у греков, у которых, кстати, его в таком обобщающем виде не было.

Шанский, Иванов и Шанская делают это предположение более приемлемым, углубляя в индоевропейскую древность:

«Игра. Общеславянское. Общепринятой этимологии не имеет. Вероятнее всего образовано с помощью суффикса –ра (ср. этот же суф. в искра) от той же основы, что греч. agos – «священный трепет». Первоначальное значение – «восхваление и умилоствление божества пением и пляской» (ср. диалектное играть песни)».

К сожалению, никто из языковедов не захотел продолжить

это исследование и найти индоевропейскую основу греческого *agos*. В любом случае, русская игра как-то весьма неоднозначно укладывается в ложе священного трепета и даже умилоствления божества пением и пляской.

Тем не менее, поиск в этом направлении не велся, но вот плоды сказались, к примеру, в словаре А.Семенова:

«Игра. Существительное является общеславянским, образовавшимся на основе индоевропейского корня со значением «колебаться, двигаться». Исходное значение – «пение с пляской», современное значение – «развлекаться, забавляться»».

Когда же лингвисты пытались не строить предположения, а искать, то шли в древность не через греческий *agos*.

Собственно, путей исследования было два. Преображенский в начале прошлого века отразил их, рассказывая о поисках лингвистов девятнадцатого столетия. Одни считали корнем слова игра –**гра**, другие – **иг-**. Поэтому для одних сутью игры было издавать звук, грать – кричать (о воронье). Для других дело упиралось в то, какой древнеиндийский корень посчитать исходным, но, в общем, все сводилось к движению.

*«Миклошич предполагает (с оговоркою) *gra- издавать звук, поэтому «петь, танцевать, играть»...*

*Потебня корнем считает *иг-; суфф. – ра- и сближает с санскр. uajati чтить с благоговением и жертвой... ибо играть значило вначале петь, плясать (как и доселе ди-*

ал.); таким образом, «игра означает собственно восхваление и умилоствление божества (пением, пляскою)».

Фасмер, напротив, отвергает этот путь, приводя другое слово, которое могло быть исходным:

«Неприемлемо сравнение в др-инд. *Yajati* «жертвует, почитает»... греч... *agos* «священный трепет»». В качестве исходного он приводит древнеиндийское *ejati* «трогается, двигается», приводя целый ряд родственных слов из литовского, латышского, и древнеисландского.

Это мнение, очевидно, возобладаало, и Цыганенко опирается именно на него:

«Игра «занятие с целью развлечения», «забава». Древнее славянское слово. Достоверной этимологии не имеет. Полагают, развилось из праславянского **jьgra* «игра», которое образовано с помощью суфф. – *r-a* (как искра) от той же индоевропейской основы *(*j*)*ьg-* >иг, что в древнеиндийском *ejati*, *ingati* (двигается, шевелится)».

Если я правильно понимаю, санскритское слово *yajati* должно по-русски звучать, примерно, как ягати. Это наводит на сопоставление с ягой, о которой тоже много гадали. Одно из значений слова ягать, бытовавшее у мазыков, было – издавать крик с усилием. Как роженица, когда тужится.

Но это вряд ли может быть объяснением понятию игры. Впрочем, как и игати-ингати, то есть двигаться, шевелиться. Скорее, это объясняет, какой именно смысл вкладывался

в это слово в санскритские времена. Тем не менее, если принять, что в основе игры лежит движение, то от этого можно оттолкнуться. Придется только понять, какое именно движение, потому что и в основе не игры тоже лежит движение.

Черных находит другой исходный корень. Он начинает свою статью, посвященную игре, с определения: «*Игра. «Занятие (нетрудового характера), препровождение времени с целью развлечений, забавы, или со спортивной целью, подчиненное определенным правилам»*. Поминает *ejati*, но завершает: «*Индоевропейский корень *aig- «колебать(ся)», «двигать(ся)»*»».

И в этом случае мы имеем в качестве исходного значения некое движение. Но в качестве определения обязательное указание на нетрудовой характер, то есть на отличие от того, что является не игрой, хотя тоже может быть движением.

Это означает одно: даже если изначально игра воспринималась как определенный вид движений, мы все же нигде не приблизились к тому, что именно эти движения делало игровыми, иначе говоря, мы легко определяем, когда движения становятся игрой, и какие движения назвать игрой. Но пока совсем не видим, что к ним добавляется, превращая их в игру.

Глава 4. Археология значений

Если «двигаться, шевелиться» действительно было тем исходным корнем понятия «игра», то к нему можно прийти не только одним путем. Языковедческий путь – это прямое прослеживание бытования слова или его корня в разные эпохи. Культуроведение могло бы проследить через те же слова, как бытовало соответствующее им понятие.

И если мы исходим из того, что слово «игра» зародилось в индоевропейской древности и было, как любое первое наблюдение, чем-то весьма простым, то за время бытования к нему должны были добавляться новые смыслы и значения. Иначе говоря, в словарях должно отражаться, как к корню прибавлялись новые значения и как древо понятия «игра» разрасталось, обрастая смыслами.

Соответственно, мы можем пойти, как принято в археологии, от верхних слоев вглубь эпох, навстречу потоку времени. К сожалению, вполне естественное оскудение свидетельств по мере погружения в древность, в отношении слов и словарей дает погрешности. Если археологические слои земли, хранящей артефакты прошлых эпох, скудеют потому, что в древности было меньше людей и меньше вещей, то со словами все не совсем так.

Мы не можем быть уверены, что слов в древности тоже было меньше. Просто до нас дошло мало самой «земли»,

в которой они хранятся. Мы можем судить о бытовании тех или иных слов лишь по книгам, в которых они были записаны. А книги горят... Поэтому, когда языковеды не могут найти какое-то слово глубже определенной эпохи, это означает лишь то, что им не удалось найти таких книг. Для Руси это является бичом, потому что писались книги по преимуществу церковного содержания, а народный язык из них изгонялся...

Как бы там ни было, но путь от современности вглубь времени существует, и я им пройду, опираясь на доступные мне словари. Их придется сразу разделить на большие и малые, вроде словаря Ожегова. Эти словари предназначены быть краткими справочниками и потому в лишние подробности не входят. Их задача – обеспечить бытовой интерес простого человека.

Итак, «Толковый словарь русского языка» Ожегова и Шведовой в 2006 году:

Основное значение игры привычно определяется здесь через «играть», а там восемь значений. И еще четыре собственно в игре. Перечислю все.

«Игра 1. – *Играть*. 1. Резвись, развлекаться, забавляться чем-нибудь. 2. Во что и на чем. Играть в куклы. Играть в солдатики... 3. Что и на чем. Играть вальс. Играть на скрипке. 4. кого-что. Играть роль. 5. перен. кем-чем и с кем-чем. Играть своей жизнью. 6. О чувствах, состоянии: проявляться, обнаруживать себя каким-нибудь образом. В гла-

зах играет радость. На лице играет злорадство. 7. О музыке. 8. перен. Существовать, проявляясь с силой, ярко, в движении. Играют волны. Солнце играет на поверхности воды. Играют звезды. Молодая кровь играет

Игра. 2. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. 3. Комплект предметов для такого занятия. 4. Спортивные соревнования. 5. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений. Деловая игра. Управленческие игры. Игра природы. Игра слов. Игра судьбы. Игра воображения».

Не буду пока делать никаких обобщений, хотя глаз теперь постоянно цепляется за проявления движения. Но сначала проделаю намеченные раскопки. Отмечу только, что в самом конце развития понятия игры появляются особые способы ее использования, применяемые психологами и педагогами.

Ожегов, четвертое издание 1961 года. Сначала по значению слова играть. Здесь не восемь, а всего 5 значений и всего три в самом слове «игра»:

«Игра 1. – Играть. 1. Резвись, забавляться, развлекаться. 2. во что и на чем. Играть в прятки. Играть на бирже. 3. Кого-что и на чем. Играть вальс. Играть на скрипке. 4. кем-чем и с кем-чем. Обращаться с чем-нибудь как с игрушкой. Играть кистями платка. Играть своей жизнью. Играть с огнем. Играть людьми. 5. Проявляться, обнаруживать себя каким-нибудь образом (в особой живости, блеске, сверкании и т. п.). Улыбка играет на лице. Играть глазами.

Игра. 2. Тот или иной вид, способ, каким играют, развлекаются. Шахматная и Спортивные игры. 3. Комплект предметов для игры. Игра природы. Игра слов. Игра судьбы. Игра воображения».

То же самое было и во втором издании 1952 года.

Однако это еще не свидетельство того, что слово «игра» действительно имело полвека тому назад меньше значений. Но это определенное свидетельство того, что нами осознавались тогда далеко не все значения постоянно используемого в речи слова. А это значит, что, имея и используя в быту определенное понятие, мы вовсе не обязательно можем рассказать, что оно значит.

П. Стоян в 1913 году в «Кратком толковом словаре русского языка» приводит в общей сложности 6 значений:

«Игра 1. – *Играть 1. Забавляться, развлекаться игрою. 2. Извлекать приятные звуки на музыкальных инструментах. 3. Представлять на сцене театра. 4. Переливаться, мерцать, отсвечивать. Сполохи играют. 5. Бродить, пениваться, вспучиваться от газов.*

Игра 2. *Снаряд, принадлежности забавы*».

Чудинов в 1901 году даже еще не выделяет значений, давая просто последовательное описание понятия, определяя игру через игру.

«Игра. То, чем играют, и то, во что играют; забава. Колода карт.

Играть. Веселиться, забавляться. Извлекать звуки из

какого-нибудь музыкального инструмента. Представлять, изображать на сцене. О румянце: показываться. О пиве, браге, вине: пениться, искриться».

Пока на основании малых словарей русского языка я могу сделать лишь один вывод: понятие определенно сужается, если мы движемся от настоящего в прошлое, но оно вовсе не очевидно сужается к движению. Скорее, к веселью и забаве.

Однако, это означает лишь то, что лингвисты двадцатого века пытались понять, что такое игра, и видели в ней то, что стало ярче всего бросаться в глаза к их времени. К тому же, мы умеем веселиться и забавляться, но точно так же не знаем, что это такое.

К тому же, приводимые самими лингвистами примеры живого словоупотребления, вроде всех этих упоминаний пенящегося пива и играющих сполохов, не укладываются в их основное значение. Они даже противоречат их собственным объяснениям, а основные значения – это всегда своеобразные попытки объяснения слова, сделанные создавшим словарь лингвистом.

Глава 5. Большая археология значений. Евгеньева

Малые словари русского языка мало показательны. Создававшие их лингвисты исходили из той языковой карти-

ны, которая сложилась к началу двадцатого века. А это значит, ко времени, когда исходное значение слова «игра» было давно забыто, и если и не утеряно, то затерялось во множестве новых смыслов и значений, которые впитало это древнее слово.

И это вовсе не недостаток лингвистов, что они не выделяют исходное значение игры и даже не осознают его. Создатель толкового словаря решает задачу описания современного ему состояния языка, копаться в истории и происхождении – дело этимологии. Тем не менее, большие словари русского языка охватывают и гораздо больший период нашей истории – до середины восемнадцатого века.

Начну опять с самого верхнего среза. Для меня это четырехтомный «Словарь русского языка» под редакцией А.Евгеньевой, вышедший в 1985 году. Большие словари – это большие словари! В этом словаре самое малое 18 значений слова «игра», не считая всяких дополнительных выражений, которые не разбираются, хотя и содержат особые значения.

Надо сразу отметить, что Евгеньева следовала в выделении значений за словарем Ушакова, вышедшим в 1935 году, меняя лишь формулировки и примеры. Чтобы это не так бросалось в глаза, она меняет порядок нумерации, но суть остается прежней. Тем не менее, перечислю все значения, которые, на взгляд наших лингвистов, обрело понятие игры к середине двадцатого века.

«Игра. 1. *Играть. Забавляться, резвиться, развлекать-*

ся.

2. во что, на чем. Проводить время в каком-либо занятии, служащем для заполнения досуга, для развлечения и т. п. Играть в футбол.

3. Поводить, двигать из стороны в сторону, вверх и вниз. Так иногда лукавый кот... хвостом играет.

4. Обращаться с каким-либо предметом как с игрушкой; бесцельно вертеть, перебирать, двигать. Тарас играл чайной ложкой, вертя ее между пальцами.

5. Относиться к кому-, чему-либо несерьезно, легкомысленно, распоряжаться по своему произволу. Низко и подло играть так людьми! Чехов.

6. Легко, без видимых усилий действовать каким-либо инструментом, а также легко идти, двигаться (о самом инструменте). Играть топором. Руки ловки у дочери, серп играет...

7. Пениться, кипеть, искриться (о вине и шипучих напитках).

8. Сверкать, отражаясь в чем-либо, от чего-нибудь (о лучах солнца, о свете). Солнце играло на остриях оружия.

9. Находиться в деятельном, возбужденном состоянии (о чувстве, мысли, воображении и т. п.). Силы жизни так радостно играли в душе...

10. на чем. Исполнять что-либо на музыкальном инструменте.

11. Участвовать в сценическом представлении, выступ-

пать на сцене.

Игра 2. Занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т. п. Спортивные игры. Военная игра.

3. Свойственное некоторым винам и шипучим напиткам движение пузырьков газа.

4. Быстрая смена пятен света, красок и т. п./ Блеск, переливы драгоценных камней.

5. Исполнение музыкального произведения

6. Исполнение сценической роли.

7. Преднамеренный ряд действий, преследующий определенную цель, интриги, тайные замыслы...

Раскрыть чью игру».

Что необходимо отметить в отношении этого Словаря. Во-первых, в нем появилась попытка определения игры. Игра определяется как занятие. Если вдуматься, то это не определение, а, так сказать, отмазка. Сам словарь определяет занятие как «дело, труд, работу» или как «времяпрепровождение». Первое явно противоположно игре. А второе означает попросту все, чем ты заполняешь время.

Это значит, что данным определением определено лишь то, что игрой можно занять время. Народная поговорка значительно точнее: делу время, а потехе час, – говорит она.

Иначе говоря, по признаку времени игра отличается от дела тем, что на нее время тратить можно, но нежелательно. Тем не менее, бесспорно: игра может длиться во времени, и даже более того, она способна захватывать, так что про время забываешь.

Означает это лишь одно: если отдаться игре, то на дела времени не останется. И тут уж должен включиться разум, который заставит тебя оторваться от игры. Это, в свою очередь, означает, что игра хоть и играется с помощью разума, но зарождается она до него. Условно говоря, деловое состояние в нас включается разумом, а вот игру включает нечто иное. Но что? Намеков на это Словарь Евгеньевой не дает.

При этом надо отметить, что все словари, которые я уже просмотрел, отчетливо выделяют два вида игры как некие самостоятельные понятия. Это игра на музыкальных инструментах и театральная, сценическая игра. И вот что любопытно: если отбросить эти два вида игры, то остальное оказывается очень сильно связано с движениями разных видов!

Разница между значениями, пожалуй, лишь в том, что в некоторых случаях человек двигается сам, а в некоторых лишь оценивает то, что видит, как движение. К примеру, для меня совершенно не очевидно, что быстрая смена пятен света действительно есть движение. Но на взгляд наблюдателя она воспринимается именно так.

Это стоит отметить: в некоторых случаях мы имеем действительную игру, а в других – лишь используем понятие иг-

ры для описания неких движений. В сущности же, такой способ говорить есть иносказание, метафора, лишь помогающая понять говорящего, но не описывающая ни действительную игру, ни даже действительное движение. Человек как бы очеловечивает в таких случаях природу, приписывая ей качество, свойственное жизни.

Поэтому мы должны отчетливо разделить случаи действительной игры и случаи неигры, но описываемые как игра. Именно в этих случаях особенно ярко проявляется наличие у человека понятия об игре. Мы настолько хорошо им владеем, что можем даже распознавать признаки игры в том, что играть не может.

Следовательно, именно в случаях неигры мы чище всего выделяем в своем понятии об игре ее существенные признаки. Когда глядишь на играющего ребенка или котенка, очень легко спутать признаки игры с самой сущностью, которая играет. Но вот когда перед тобой мертвая природа, в которой нет никакой играющей сущности, определить игру можно лишь по признакам в чистом виде.

Вот эти признаки и нужно будет выделить в особый список, когда все словари будут просмотрены.

Глава 6. Большая археология значений. Словарь Современного Русского Литературного Языка

За тридцать лет до словаря Евгеньевой вышел самый большой словарь русского языка – Современный словарь русского литературного языка (ССРЛЯ) в 18 томах. Он начинал с определения игры, и «играть» было самостоятельной статьей. При этом сама игра имела 9 значений, а играть – 7.

Игра определялась как *«занятие с целью развлечения, основанное на известных условиях или подчиненное определенным правилам»*. Совершенно очевидно, что Евгеньева заимствовала свое определение именно отсюда, значит, игра была осознана наукой как то, что длится во времени, к середине двадцатого века. Отметим это свойство игры как ее признак.

Итак, исключая музыку, сцену и настольные игры, как наборы предметов:

«Игра. 2. О преднамеренном (обычно неблагоприятном) ряде действий, поступков и т. п. Нищий на допросах без устали бормотал всякую ерунду. Однако Вукович ждал, пока нищий бросит игру и заговорит настоящим голосом. Беляев. Большая, двойная и т. п. игра. Дипломатическая, политическая и т. п. игра. Только здесь, на европейском берегу, Петр понял, что значит политическая игра. А.Толстой.

б. Блеск, сверкание, сияние. Все зыбко, изменчиво, предут-

ренние краски затеяли едва приметную для глаз игру, нежно переливаясь друг в друга.

8. *Перен. Особо деятельное, возбужденное состояние (ума, воображения и т. п.). Вот одного Володьку бог взял – другого Володьку дал! – как-то совсем некстати сорвалось у него с мысли; но он тотчас же подметил эту неожиданную игру ума. Салтыков.*

9. *Перен. Выразительная изменчивость (лица, глаз, голоса и т. п.). Только рот его сохранял в неуловимой игре тонких губ и в улыбке молодое, свежее, иногда почти детское выражение. Гончаров.*

Биржевая игра, военная игра, игра жизнью и смертью».

На всякий случай я исключил еще и 7. *Пенистая игру откупоренных бутылок...* При всем том, что мне совсем непонятно, почему пузырение вина названо игрой, я не хочу об этом гадать. В данном случае за объяснениями надо бы обратиться к тем, кто в этом разбирается.

Остальное же начинает сужаться до нескольких значений.

Все виды двойной игры явно тяготеют к игре театральной, то есть к изображению кого-то или чего-то, чем ты не являешься в действительности. Одного этого достаточно, чтобы распознать игру. При этом это определенно некие действия. И столь же определенно это действия не настоящие, действия как бы от лица другого. Ты настоящий остаешься спрятан за образом, обликом или ролью.

Если вдуматься, то это именно то, что делает душа, во-

площаясь в тела. Пока я ощущаю себя личностью и телом, я могу очень искренне верить в то, что делаю и говорю. Но стоит вспомнить свою душу, как весь мир становится театром и одной большой игрой. И если мы подойдем к этой задаче как психологи, то воплощение души в тела неизбежно оказывается исходным условием любой игры.

Именно способность души входить в тела становится основой личности, как особого тела для общества. Тела со множеством личин, позволяющих проживать множество жизней за время одной, а значит, решать множество задач за одно воплощение.

Таким образом, можно предположить, что «4. *Сценическое исполнение роли*», по сути, являющееся довольно поздним способом играть, в основе своей является исходным для любой игры. Только как сценическое исполнение эта игра появляется в рамках развитой культуры. Но само по себе свойство изображать, скажем, свирепость и беспощадность, проявляется уже у щенков и котят, когда они в играх учатся сражаться. Это отмечал еще Хейзинга.

И если мы примем, что в этом проявляется, с одной стороны, свойство души вообще воплощаться в тела, а с другой – стоящая перед ней при воплощении задача вырастить именно то тело и ту личность, которые ей нужны для решения этой жизни, то станут видны некоторые закономерности.

Во-первых, мы устремлены к чему-то главному для воплощения. Но чтобы дожить до него, надо просто выжить.

Поэтому мы должны освоить искусство выживания. А оно жестко и однозначно предписывается сопротивлением той среды, в которой мы решили выживать, и должно ему соответствовать по принципу дополнительности. Поэтому, если выживание будет зависеть от тел, надо развивать тела. Если же оно будет зависеть от личности, надо развивать личность.

И мы развиваем, начиная с самого раннего детства. Развиваем, играя. Поэтому мы учимся играя и учимся играть. В силу этого определение игры, как занятия, неприемлемо, поскольку ничего не определяет. И игра и не игра одинаково протекают во времени. Следовательно, важно не то, что во время игры мы занимаемся чем-то, а то, чем мы занимаемся во время игры в отличие от не игры.

«Играть. 1. Заниматься чем-нибудь для развлечения; забавляться, развлекаться, тешиться. Играй, прелестное дитя, летай за бабочкой летучей. Пушкин. Играть во что-нибудь, чем-нибудь, с кем-нибудь. Резвиться. О животных. Мой строгий наставник, держа в руке какую-то математическую книгу, хохочет, как дитя, смотря на играющих котят. Аксаков. О птицах и насекомых. Две белые бабочки играли в воздухе. Играют волны, ветер свищет. Лермонтов. Бесцельно вертеть что-нибудь в руках, помахивать чем-нибудь».

Все остальные значения глагола «играть» в этом Словаре просто повторяют значения слова «игра». Интерес представляет только последнее:

«7. перен. Находить выражение, отражаться. О здоровье, молодости, силах и т. п. Здоровье, молодости играло в каждой его жилке. Тургенев. Жизнь играла во всей фигурке его (Данилушки), коренастенькой, здоровенькой, развившейся на деревенском воздухе. Помяловский. В этом коротком взгляде Вронский успел заметить сдержанную оживленность, которая играла в ее лице и порхала между блестящими глазами и чуть заметной улыбкой, изгибающею ее румяные губы. Толстой».

Разглядеть, как играет здоровье или оживленность, значит, увидеть самое жизнь, бурлящую в человеке. Или тот самый «жизненный порыв», по-русски – охоту жить, которая определяет, этот человек еще молод или уже перевалил свой пик и пошел на угасание.

Но если мы вдумаемся, то исходно, конечно, то, что душа должна воплотиться в тело. Но что такое воплощение души? Это не просто одушевление плоти, это оживление ее. И для этого, что очевидно, мало просто одной души. Душа в теле может и быть, а жизни нет, и человек чахнет. Но он жив при этом, значит, нет не жизни, а жизненной силы.

Душа, воплощаясь, должна принести с собой жизненную силу. Это очевидность. И если есть жизненная сила, значит, она должна проявлять себя. А то, что себя являет, может быть видимо. И у нас определенно есть способность видеть ее, ведь от этого зависит наша живучесть.

Мы видим жизненную силу, а говорим о ней как об игре.

Но ведь жизненная сила не играет. В сущности, она, как любая сила, стихийна. Она так же не играет, как ветер не играет моей лодкой. Это я опознаю и определяю их действия как игру. Или даже даю им имя игры. Возможно, изначально.

Не по образу ли движений жизненной силы, рвущейся из наших тел, мы и определяем любые движения как игровые или не игровые?

Такое предположение несет свои вопросы и сомнения. И первейший из них в том, что и неигровые действия тоже в своей основе есть проявления все той же жизненной силы. Поэтому, если мы и можем увязывать игру с жизненной силой, то только через понятие меры. Или достаточности и чрезмерности. Могу сделать предположение: пока мы заняты делом, мы вкладываем в него ровно столько сил, сколько нужно для совершения. Чрезмерность просто бесполезна, даже может оказаться вредной.

Игра начинается тогда, когда наружу выплескиваются излишки жизненной силы, когда ее расходование становится чрезмерным и не оправданным никаким очевидным делом, необходимым для выживания.

Игра хоть и учит выживать, не имеет отношения к выживанию, даже наоборот – она транжирит жизненные силы, плюя на все дела.

Глава 7. Большая археология значений. Ушаков

Четырехтомный «Толковый словарь русского языка» под редакцией Д.Ушакова вышел в 1935 году. Как я уже писал, Евгеньева во многом опиралась именно на него, но различия существуют. И есть то, что было утрачено.

Ушаков тоже исходит из того, что первое значение слова «игра» – это действие по глаголу «играть». Играть же, в первую очередь – это развлекаться, забавляться; резвясь забавляться. И вот возникает вопрос: что такое резвясь?

Сам Ушаков считает, что резвиться – это играть и веселиться, находясь все время в движении. Он приводит примеры и, честно признаюсь, когда их читаю первый раз, прекрасно понимаю. Например: Дети резвятся после уроков. Но когда начинаю вчитываться, теряю всякий смысл: что делают дети? Когда звучит: резво подскочил или резвое дитя, я понимаю: речь идет о скорости. Поэтому рысак может показывать резвость.

Но что делают дети, когда они резвятся? Показывают скорость? «Резво» словари однозначно определяют как быстро, скоро. Но когда словарь Евгеньевой приводит пример: Лошади резво взяли со двора, – я понимаю, что дело не только в скорости. Скорее, в охоте. Они побежали не со скоростью, они побежали с охотой, они соскучились по бегу и потому

их не нужно погонять. Они и так резвы, то есть не быстры, а охочи до бега.

И вот получается, что резвиться, это не забавляться, это желать двигаться, и двигаться быстро. Хочу я того или не хочу, но каждый раз меня снова выводит на исходное индоевропейское значение корня, от которого произошла игра, – двигаться, шевелиться. Но с уточнением: охотно двигаться, наслаждаться движением.

Однако это не все, что нельзя утратить у Ушакова. После седьмого значения играть – представлять на сцене, в театре, восьмое значение становится неким психологическим обобщением этого понятия:

«8. Принимать на себя какую-нибудь личину, притворяться, изображая собой что-нибудь. Играть в великодушие. Играть в смирение».

Личность и ее личины – это не просто тело для выживания в обществе, это еще и орудия управления обществом, по крайней мере, отдельными людьми. Изображать собой или из себя – это управлять другими. И потому естественно:

«9. Пользоваться в своих интересах (чем-нибудь, что дает возможность воздействовать на кого-нибудь.). Оратор играл на инстинктах толпы. Играть на нервах».

Играть на инстинктах, играть на нервах – это играть на струнах души, как говорили в старину. Играть, как на музыкальном инструменте. Но ведь и игра на музыкальном ин-

струменте лишь потому действенна, что она передает воздействие прямо на душу. В определенном смысле та же скрипка или гудок, как говорили на Руси, – это игрушечная душа, вынесенная наружу и воплощенная в дерево.

Когда играют на музыкальном инструменте, он работает только в том случае, если удастся настроить его на звучания души. В противном случае игра не получается, а играца прогоняют. Хорошим музыкантом удастся стать лишь тому, кто может извлекать свою душу и на время игры вкладывать ее прямо в корпус инструмента. Вот тогда, от движений его рук или пальцев рождается игра, которую мы зовем музыкой...

Опять движение!

Но это движение как-то уж очень прямо связано с душой. Очень похоже, что отгадка прячется там, где душа и движение едины...

В связи с этим мне кажется важным пример, который приводит словарь Ушакова в отношении игры: *Дети думают только об игре, забывая об уроках*. И вслед за ним четвертое, не слишком удачное с языковедческой точки зрения, значение слова игра:

«4. В древней Греции – празднества, происходившие через определенные промежутки лет и состоявшие главным образом в спортивных состязаниях. Олимпийские игры. Коринфские игры».

На время Олимпийских игр дети, которыми были древние греки, забывали не только об уроках, но и о войнах. Воен-

ные действия прекращались ради игр, и греки с не меньшим азартом болели за своих на стадионах, чем на театре военных действий. Игра оказывалась всепроникающей, она была сутью любых состязаний, даже если приходилось жертвовать жизнью тел.

Это невозможно, если играют тела. Это очевидная связь души с движением.

Но не просто с движением. То, что движение должно быть охотным, несущим наслаждение, очевидно. Но вот еще подсказка:

«5. Манера, способ играть. У этого музыканта хорошая игра».

Это не манера и не способ, языковед не разглядел главное. Это виртуозность, иначе – искусность в движениях, создающая такой рисунок движений, который другим не удастся ни повторить, ни превзойти.

И мы все прекрасно знаем, что сначала спортсмены рвутся к призовым местам. Но когда быть одним из лучших становится привычным, они начинают соревноваться не в том, кто победит, а в том, кто лучше. И так же воины.

Мастерство становится самоценным. Убить может и кирпич, упавший с крыши. Для победы часто искусность не нужна, достаточно силы и молодости. Но вот для мастерства надо не просто поработать над собой, надо обладать даром. Дар вызывает восхищение. А это значит, что ты – избранник богов, по крайней мере, отмечен ими.

Игра во все эпохи была дверью в божественный мир. Игра определяла жребий человеческий, его судьбу и долю. Именно потому, что в игре надо идти далеко за меру и достаточность для выживания. Игра не имеет целей в этом мире, поэтому она позволяет развивать мастерство до бесконечности. Ее цели, в отличие от дел и труда, там, откуда наши души.

Поэтому игра – это пространство безмерных возможностей для совершенствования. И никто так часто не взывает к богам, как игрок, достигший пика и ждущий, что ему выпадет из руки, раздающей судьбы... Только такой человек, стоящий на грани полного разорения, имеет возможность понять, что игра шире стола, за которым он сидит, и шире поля, по которому бежит. Она – вся наша жизнь.

И потому играть можно и без игрушек. Все, что происходит с нами, – часть игры, в которую мы вписали себя, воплотившись. И как бы она ни шла, надо не выиграть и не проиграть. Надо понять, что это за игра и зачем ты в ней. Надо подняться над игрой, потому что пока ты играешь, ты проиграл.

На этом глубинном понимании всеобщности игры и строятся психологические игры.

Глава 8. Большая археология значений. Даль

Словарь Даля засвидетельствовал состояние русского языка на середину девятнадцатого века. Именно он придумал формулировку: игра – действие по значению глагола «играть». «Играть» же для него было *«шутить, тешишься, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-либо для забавы, от скуки, безделья»*

Но при этом еще и *«издавать и извлекать музыкальные звуки; представлять что-либо, изображать на театре; мелькать, шевелиться туда-сюда»*. Так же отмечал он и то, что народ понимает под «играть» и пение.

Значение движения, можно сказать, для всех словарей оказывается отодвинутым куда-то на пограничье, в самый конец, как если бы современные значения слова были ярче и вытесняли из сознания русского человека более древние пласты. Думаю, это именно так и было, и потому полностью соответствует понятию археологического изыскания.

Даль ставил перед собою задачу создать словарь живого языка, поэтому главная ценность его словаря не в определениях, а во множестве примеров из живой речи. Их так много, что ими надо заниматься особо, вдумчиво разглядывая, что они в себе скрывают. Поэтому сначала завершу с языковедческой частью.

Слово «игра» Даль помещает внутри статьи «играть». Определение ее гораздо бедней, чем позволяют приведенные им же самим примеры: *«Игра. Действие по значению глагола играть; предмет, то, чем играют и во что играют, забава, установленная по правилам, и вещи для того служащие»*.

Вещи и предметы, служащие для игры, игрой не являются, даже если мы их так называем. Когда мы говорим: играть в лото или в шахматы, мы подразумеваем вовсе не игру в деревянные фигурки, а игру с помощью этих фигурок. Ребенок может играть шахматными фигурками даже на шахматной доске, но он будет играть не в шахматы. Тем не менее, это наблюдение позволяет отметить: человек играет с вещами этого мира, и он использует эти вещи для игр.

Либо можно предположить: он создает игры для освоения вещей. Но если в этом и есть доля истины, все же это не столь прямолинейно. Скорее всего, такая связь существует лишь на условно философском уровне: перед воплотившимся существом стоит внутренняя задача овладеть вещной составляющей мира.

При этом если ты – травоядное животное, вещи тебе никак не полезны, для выживания тебе надо уметь питаться и спасаться от опасности, и даже в детстве ты не играешь с вещами. А вот хищнику, охотящемуся на тела, необходимо уметь обращаться с телами. И он играет с разными вещами, как с телами своих собратьев. Человек идет дальше, играет

не только с пищей и спасением, он играет и с телами, и с вещами, осваивая все более сложное восприятие и управление этим миром.

Но это все же игры с вещами как таковыми, с вещами вообще. Мы не учимся управлять именно шахматными фигурами, мы, скорее, учимся передавать в символах законы этого мира, а символы учимся воплощать в вещи. И, соответственно, учимся прозревать символы в уже созданных вещах. И дети, пожалуй, владеют этим лучше взрослых. Во всяком случае, они живут тем, что видят в привычных вещах нечто свое, иное.

Взрослые же, освоив тот уровень символизации мира, который им достаточен для жизни, теряют эту способность смотреть сквозь внешние оболочки вещей. Символизация – плохое слово, оно не русское, и потому создает лишь обманчивое ощущение, что мы понимаем, что говорим. В действительности никаких символов в тех вещах, которыми играют дети, нет. Разве что на них стоит логотип изготовителя. Поэтому, чтобы понять ребенка и его игру, происходящее надо описать на родном языке.

А что, собственно, происходит, когда ребенок строит из стульев сначала самолет, потом машину, а затем накрывает их одеялом и превращает в домик?

Об этой способности ребенка «придавать игрушке действительное значение», писали еще самые первые из психологов, интересовавшихся игрой – Штерн, Коффка, Пиаже,

Выготский, Эльконин. Однако вопрос не однозначен.

С одной стороны, психологи понимали, что за этим психологическим явлением коренится природа самой игры, как она живет в нашей душе. Так Коффка описывал отношение детей к игрушкам как двойственное:

«В качестве исходного пункта я возьму следующий пример: ребенок может играть с куском дерева, обращаться с ним как с живой игрушкой, и через короткое время, если его отвлечь от этого занятия, он может тот же кусок дерева сломать или бросить в огонь.

...в первой деятельности, пусть это будет для ребенка игрой, он относится к дереву как к живому существу, тогда как во втором случае он придает игрушке ее действительное значение» (Коффка, с. 225).

В целом наблюдение верное. Однако когда психологи начинают его осмыслять, они теряют действительный вопрос. Как писал Штерн:

«Различение между субъективностью и объективностью переживаний не с самого начала существует в человеческом сознании, но является конечной целью долгого душевного развития. Между полным смешением видимости и бытия и резким критическим разъединением обоих имеется бесконечное множество промежуточных форм» (Штерн, с. 149).

О чем здесь речь? Отнюдь не о проявлениях игры в нашем сознании, а о культуре осознания, которая, безусловно, растет по мере того, как мы обучаемся не теряться в том,

что нас захватывает. Ребенок играет, игра захватывает его, и он перестает на какое-то время осознавать себя в этом мире, но осознает в мире игры.

Тот же Коффка использует понятие миров для разговора о детской игре и о мышлении «примитивного человека». Но это всего лишь аналогия, а аналогии опасны. Мы не можем действительно утверждать, что магическое отношение к миру первобытных народов есть лишь затянувшееся детство. До сих пор в мистику уходят те, у кого происходит действительно мистический опыт. Иначе говоря, кто понимает, что мир действительно таков, как говорят мифы.

И, самое главное, это не имеет никакого отношения к игре. Точнее, играет человек и в мистическом сознании, и в обычном. Хейзинга много пишет о том, что все сакральные действия столь же двойственны: люди одновременно осознают, что эти действия исполняются их родными и знакомыми, и видят сквозь них поступь божества. Это сходные явления, но имеющие разное происхождение, а значит, и разную природу.

Ребенок глядит на вещь, которая для взрослого перестала быть загадкой, поскольку он нашел имя ее символа, и видит нечто, что сквозь эту вещь себя являет. Но еще важнее, что он видит эту вещь в ее мире, где она вовсе не деревяшка. И он в состоянии туда пройти и погрузиться. Вот где загадка и чудо!

Он глядит на эту вещь в том мире, и там это конь. А когда

его выдергивают в этот мир, это лишь шахматная фигурка, и он спокойно бросает ее в огонь.

Игра величественна не количеством движений, которые мы при этом совершаем, и не возможностью отвлечься от скуки. Она – ворота в иные миры, которые мы ради спокойствия называем воображаемыми. Но платонизм назвал бы воспоминаемыми, если несколько расширить понятие анамнезиса. Анамнезис – это не просто припоминание того, что было в мире души по тому, что видишь перед глазами в этом мире.

Анамнезис – это припоминание всего, чем жила душа в иных мирах, если обстоятельства это позволяют. Таким обстоятельством может быть игрушка, сквозь которую ты проваливаешься в свои припоминания, и там переживаешь то, что когда-то проживала твоя душа.

Думаю, механика игры с психологической точки зрения предельно сходна с механикой переживаний. Психолог должен изучать одно через другое. Но для этого надо понимать, что такое переживания и какую задачу они решают в человеческом сознании.

Глава 9. Словарь Академии Российской

Шеститомный «Словарь Академии Российской» был первым детищем созданной в 1783 году Российской Академии. Игра была включена в нем с состав статьи «Играю» и зани-

мала три страницы. Не буду разбивать ее на отдельные понятия, просто выберу все признанные во второй половине восемнадцатого века значения.

«Играю. 1. Значит, тешуся, веселюсь. Играть прилично одним малым детям.

2. во что или чем. Забавляюсь, время препровождаю, избав какой-нибудь род забавы. Малые дети играют всем, что им в руки попадет.

3. На чем. На мусикийском орудии.... Играть на гусях.

4. что. В отношении к какому-нибудь лицедейственному сочинению, или к лицу, действующему в оном, значит, представляю. Игнали комедию. Он играет слугу...

5. Говоря о самых орудиях... означает тоже что: издает звук. ...скрыпка испорчена, дурно играет, не играет.

Говорится также стихотворчески в отношении к волнению на реке или на море. Играют валы, волны.

Делать что играючи. То есть без затруднения, без напряжения сил. Говорится также: счастье. Судьба играет людьми. – В лице играет румянец...

Игра, игры. 1) Игание во что.

2) Резвость. Вы игрою своею всякому вскружите голову.

3) Забава. В сем смысле говорится вообще о всем том, что делается для одного увеселения, препровождения времени. Святошные игры.

4) *Говорится о таких упражнениях, в которых для игра-ния приняты какие-нибудь правила.*

5) *Иногда означает самые карты, игроку доставшиеся. К нему пришла хорошая игра».*

Шестое и седьмое значения пропускаю, как устаревшие, восьмое – снова *игра на музыкальных инструментах*. И последнее, девятое значение, – *греческие и римские игры, вроде Олимпийских, Немейских, в честь Юпитера или над могилою Ахилла и тому подобные.*

Игра природы, игра слов.

Если взглядеться, то большая часть значений, приписываемых нашими словарями понятию игры, была уже известна в восемнадцатом столетии. И что бросается в глаза, в это время игра гораздо больше воспринимается как лекарство от скуки, чем как движение. Это определенно связано с тем, что Словарь отражал содержание сознания правящего, так сказать, светского сообщества. И в этом смысле он, определенно, не совсем русский словарь.

Говоря даже на русском языке, русский аристократ того времени мыслит несколько иностранно, как это прилично, к примеру, баварскому двору или Версалию. И играет он именно в такие игры, которые приличны.

Поэтому «Словарь Академии Российской», безусловно, отражает не русское, а приличное или приличествующее понятие игры. Иначе говоря, в данном случае мы имеем ту игру, которую впитала и одобрила культура правящего сооб-

щества России. Что понимает под игрой настоящий русский язык того и более раннего времени, смотреть надо в других словарях.

Тем не менее, исконное понятие игры все же временами прорывается сквозь культуру, хотя и выглядит на ее фоне непонятно. К примеру, самое первое значение слова играю: *тешуся, веселюся. Играть прилично одним малым детям.*

С приличиями той эпохи все понятно, но что такое тешиться? Это далеко не простое и не очевидное слово. Как поется в одной старой русской песне: *с малым дитем утешается*. Утешаются в горе или от горя. Условно говоря, унимают чем-то слезы и боль. Подходит ли это для определения игры? При этом утехы и потехи явно одного корня.

Этимология пребывает в легкой растерянности перед этим словом. Большинство наших этимологических словарей его просто не знает. Те, что поминают, могут, как словарь Крылова, ограничиваться почти бессмысленным:

«Потеха. Это существительное образовано от глагола потешити (тѣшити), к которому восходит современный глагол тешить».

И не привести глагола «тешить».

Другие, как словарь Шанского, Иванова, Шанской, глагол «тешить» знают, но от этого не легче:

«Тешить. Общеславянское. Образовано с помощью суф. –ити от основы, в перегласованном виде выступающей в ти-

хий...».

Тихий же он и есть тихий:

«Тихий. Общеславянское, имеющее соответствия в балтийских языках. Этимологически связано с тешить. Первоначальное значение – «прямой, простой, одинаковый», далее – «послушный, покорный, тихий»».

Ну и как это можно соотнести с тем, что, играя, я тешусь, веселюсь? Тут уж, скорее, подойдет неугомонный и непослушный.

Понять, как «тихий» мог связаться в данном случае с игрой можно лишь из более глубокого исследования. К счастью, П.Я.Черных проделал такое. Он тоже не дает объяснений, зато приводит достаточно языковых примеров, чтобы можно было рассмотреть возможный путь развития понятия.

«Тешить, тешу – «забавлять», «развлекать», «доставлять удовольствие», «утешать»... Сюда же утеха, потеха...

Древнерусское (XI в.) тешити – «ободрять», «успокаивать», «утешать»... утеха – «утешение», «радость», «утоление». (с XV в.) потеха – «забава», «игры»...

Старшее значение могло быть «успокаивать», «удовлетворять», «утешать»».

Благодаря этому описанию отчетливо возникает образ плачущего ребенка, которого родитель успокаивает, утиша-

ет, то есть делает тихим, забавляя, чем может. В том числе и игрушками. Так утеха становится потехой, игрушкой и игрой.

И важнее всего в этом то, что утешить в горе можно не просто успокаивая и утоляя печаль, но и даря радость. Следовательно, игрушка и игра должны содержать в себе это качество – приносить радость.

Но тогда мы произвольно встаем перед вопросом, что такое радость? И не в общем, а в том смысле, в каком утешение может ее нести, а потеха содержать в себе. Что такое радость в психологическом смысле? Ведь это не вещь, которую можно передать, и не дух даже, который может перелиться из одного в другого. Радость надо разбудить в человеке, а точнее, в его душе.

Что должна содержать в себе утеха, чтобы будить радость в душах? На что она должна воздействовать в душе другого, чтобы размыкать дверцы, за которыми скрывается радость?

И очевидно, что мы нашли еще одно качество игры – она содержит в себе утеху, как орган радости.

Глава 10. Словари древнего языка

Не все толковые словари являются словарями живого языка. Есть и такие, которые пытаются воссоздать языковую картину определенной эпохи. В данном случае я воспользуюсь лишь двумя. Первый из них «Словарь древнерусского

языка» И.Срезневского.

В отношении игры Срезневский значений не выделяет, просто приводит примеры словоупотребления из сочинений, начиная с XI века. Большей частью это выдержки из книг церковного содержания, поэтому игры однозначно осуждаются как приверженность дьяволу, хотя сквозь это просматривается еще насущная в то время для православия борьба с язычеством.

Игры ставятся в один ряд с пьянством и «ляганием». Очевидно, – дерганьем ногами, то есть плясками. Вряд ли это могло относиться к рукопашным ристаниям, поскольку русская культура боя не предполагал ударов ногами – они относились к нижнему миру, а потому удар ногой унижал, то есть опускал в нижний мир. Даже если такие удары могли применяться в бою с чужаком, на игрищах они были недопустимы.

Другой пример из XI века приводит более полный ряд родственных понятий:

«Диавола мудрованья, иже есть... пьянства, игры, скреня, юродословье, смех».

Скрень – это шутка, скренивание – шутка, кощунство. Кошунами в старину называли нечто, вроде былин или песен, исполнявшихся волхвами. Но в данном случае подразумевается, скорее, пустословие. То есть пустое проведение времени за шуточками и праздной болтовней.

Кроме того та эпоха знала «пировные игры», очевидно, увеселения театрального вида, проводившиеся для гостей во

время пиров скоморохами. И «игры позорование», что означает игры-зрелища. Сюда относили и песни, и гусли, и лики, то есть игры в личинах, и все различные игры, искореняя наследие дохристианской культуры и весь прежний образ жизни русского народа.

Поэтому, когда в церковных книгах встречается упоминание «бесовских игр», надо понимать, что речь идет не вообще об играх, а именно о том, что было врагом правящему культу: «*Трубами, и скомрахи, и иными играми влечет к себе*» (XIV в.)».

Но существовали и другие способы понимать игру, причем, судя по редким примерам, достаточно глубокие и индизнавательные:

«*Скыръть река злу игру сыгра гражаном. Ипатьевская летопись*». Или оттуда же: «*Створи игру пред градом*».

Игра пред градом могла быть как празднеством, так и военными действиями. Точнее, неким игровым действием под стенами осажденного города, призванным оскорбить и поддразнить горожан.

Еще один пример переносного использования понятия «игра»:

«*Ударив его за ланиту на игру*». Иначе – ударив по щеке в шутку, слегка.

Вполне естественно, что в быту человеку Древней Руси были известны и детские игранья, и детские игральища, то есть игровые площадки.

В статье «Играти, играю» Срезневский выделяет семь значений слова играть.

«— забавляться.

— прыгать, скакать. *Море распростерто, и к брегом играя (XIV в.)... Агнцы играют на зелени нив.*

— быть в движении. *Играста младенца в ней.*

— шутить. *А душою не можеве играти (шутить советью, нарушать клятву)... Старец рече, играя.*

— насмехаться. *Каждый на брат свои играет.*

— играть на музыкальных инструментах».

Безусловно, к этому надо добавить изображение роли, поскольку ранее были упомянуты скоморохи и лицедейные игры.

Упомянутая игра младенца в утробе матери – широко распространенный в средневековые образ, обозначающий движение плода. Светлана Толстая подметила, что «*то же может обозначаться глаголом скакати*» (Толстая, с. 104).

Все это означает, что к одиннадцатому веку основными значениями слова играть было: *забавляться, двигаться скакать, шутить, а также играть на музыкальных инструментах и представлять в лицах.*

Это частично совпадает с мнением «Старославянского словаря» под редакцией Цейтлина, Вечерки, Благовой:

«*Игръ – игра, развлечение, шутка. Впадая в блуды... в пля-*

сания – в игры злы.

*Игра*ти. 1. развлекаться, играть, бавить ся. На позорище мирной. 2. прыгать от радости *skakat radosti*».

Игра в древности – либо развлечение, забава, либо позор, то есть зрелище, либо движения, скаканья от радости.

Радость определенно не случайна, и ее придется рассматривать качеством или свойством игры как таковой. При том, что мы столь же плохо понимаем, что такое радость, сколь хорошо умеем ее чувствовать, с радостью все же все относительно явно. Гораздо сложнее понять, почему в древности игра все время сопоставляется с шуткой.

И я могу высказать лишь одно предположение: шутка означает некую двойственность, игра – это не взаправду, это в шутку, это не в самом деле. При этом игра, безусловно, взаправду, даже если русская поговорка и говорит: то не игра, что взаправду пошла. Игра увлекает, захватывает, но ты всегда знаешь, что лишь изображаешь то, что изображаешь.

Поэтому шутка тесно смыкается с позором. Играя во что-то, ты становишься кем-то, кто этим живет. Но при этом у тебя усиливается осознание себя изображающим это в игровом мире. Это игра для себя. Но отсюда лишь один шаг до игры для других, сценической игры. Игра как шутка прямо переходит в театральную игру. Тут все просто.

Сложнее понять саму эту двойственность играющего: как нам удастся так глубоко входить в жизнь тех персонажей, ко-

торами мы становимся в играх? И тут без психологии, как науки о душе, ничего понять не удастся.

Что же касается несущих радость движений, то возникает искушение подойти к ним биологически. Однако, боюсь, и это окажется тупиком, как случилось со всеми психологами, которые пытались биологизировать игру. Жизненный порыв Бергсона не является биологическим состоянием, хоть и проявляется сквозь тела. Это жизненная сила, которая отмеряется каждому своей мерой, и которой в детстве больше, чем в старости.

Откуда в нас утекает эта сила? И почему она заставляет нас скакать и прыгать, как ягнят на лугу, что уже само по себе становится желаннейшей из игр?

Глава 11. Выводы из археологии смыслов

В общем и целом этимология слова «игра», ведущая к индоевропейскому корню, означавшему движение, оказывается верна, но не дает полной картины. Похоже, понятие игры уже исходно состояло из нескольких важнейших составляющих, отражающих природу того, что играет в человеке.

Во-первых, эта природа, безусловно, связана с движением и наслаждением от движения.

Во-вторых, в силу способности воплощения человеческих

душ в новые тела, вхождение в игровой образ оказывается во время игры порой почти столь же захватывающим, как и вхождение в тело. Поэтому, играя, люди *перевоплощаются*, как говорят про хороших актеров, не подразумевая действительной смены *плоти*.

В-третьих, игра, в отличие от быта и битвы за выживание, не ограничивает человека мерой достаточности, позволяя достигать мастерства, уносящего за пределы этого мира в мир богов. В этом игра подобна шаманскому бубну, который зовут конем или челном, потому что он уносит шамана в иные миры. Именно потому русский язык не знал для музыки иного названия, кроме игры.

Все первобытные музыкальные инструменты были столь просты, что могли воздействовать на ту основу человеческого сознания, которая удерживает наши души в телах. Воздействовать, делая скрепы души, привязывающие нас к плоти, слабее, и тем самым высвобождая души для внетелесного опыта.

Если вдуматься, то перевоплощения играющих детей сродни шаманскому трансу или глубокой медитации. И если кто-то хочет овладеть медитацией, ему надо не бороться с собственной природой, преодолевая ее, чтобы научиться чему-то новому, а вспомнить себя, вернуться к собственным истокам. Там, в детстве, мы владели тем, что хотим освоить искусственно, ломая и подчиняя сопротивляющийся разум.

А разум так устроен, что ему невозможно осваивать заново-

во то, чем он уже владеет. Именно об этом говорит Будда и просветленные, когда утверждают: просветление уже с тобой, надо всего лишь повернуться к нему лицом, а не бежать за выдуманными способностями.

И последнее: игра вызывает радость. Не как чувство. Чувство, то есть способность чувствовать радость, всегда с нами, и как орган восприятия, безусловно, принадлежит не физическому телу. Скорее, это орган тела сокровенного, которое в старину звали скенью. Но сама способность чувствовать, то есть чувство радости не есть радость.

Чтобы это чувство заработало, чтобы с его помощью я почувствовал радость, необходимо, чтобы радость была. И тут встает вопрос, что это такое? Вероятней всего, что радость – это некое состояние, но состояние чего или какого тела? Если даже чувствовать его может только скрытое, далеко не поверхностное тело, то какова же глубина того, что меняет свое состояние на радость?

Эти составляющие игры вытекают не из ее собственной природы, а из природы того, кто играет, ибо нет никакой игры самой по себе без играющего. Игра – это лишь имя для того, что мы распознаем как проявления игры. Но ни солнечные зайчики, ни волны, ни блики на гранях бриллианта в действительности не играют. Как не играют и тела детей или котят.

Играют души. Игра – это состояние души. Или духа. Хо-

тя мы вполне можем представить себе и игру Ума. Но такие различия мне пока недоступны. Поэтому как психолог я пока ограничиваюсь душой. И с уверенностью утверждаю: в зависимости от того, какую задачу решает душа в данный миг, меняется и игра. Игра всегда соответствует главным задачам души.

Но прежде, чем перейти к разговору о душе и ее задачам, необходимо завершить языковое исследование, добрав значения и поняв те слова, которыми называют спутников игры, вроде радости или движения, а также разобравшись с теми выражениями, которые не получили объяснений в толковых словарях и остались примерами живой речи.

Однако именно эта работа по своей сути является чистым исследованием, которое не сделать без подготовки и соответствующего снаряжения. Снаряжением таким должна снабдить наука. Поэтому я сделаю небольшое отступление ради краткого обзора того, что думали об игре ученые, в первую очередь, конечно, психологи.

Раздел второй. Научные игры

Пытаясь понять, что такое игра, я проделал естественный для человека современной культуры путь: я обратился к толковым словарям, чтобы получить самое общее представление о том, что понимается под этим словом. Вполне естественно, что и любой другой современный человек начинает так же. Это общее понятие позволяет перейти к более глубокому пониманию предмета. Именно на этом, втором шаге и начинается собственно наука.

Не думаю, что было бы правильно отбросить тот опыт и понимание, что накопила наука в отношении понятия игры. Поэтому, прежде чем углубляться в собственное исследование, я хочу дать пусть самый краткий очерк научных представлений и находок. А заодно обогатиться исследовательским инструментарием современной науки.

Игра привлекала слишком многих, поэтому я исходно предполагаю, что не смогу дать полную картину, и поэтому вижу свою задачу культурно-исторически – как очерк следующего, но далеко не самого глубокого слоя понятия «игра». Научные исследования тоже не абсолютны, в них есть и поверхностное, и откровенные ошибки, а есть и глубокие прозрения. Эти прозрения заслуживают особого разговора, поскольку вскрывают более глубокий слой сознания.

Таким образом, в этом разделе – о том, что можно считать

начальными научными представлениями об игре.

Глава 1. Игра для науки. Философские словари

Игра не так уж давно стала предметом научного интереса. Если брать философию, то начали о ней говорить в первой половине девятнадцатого века в Германии. Но первым нашим философским словарем, который поминает игру, был «Философский словарь» Эрнеста Радлова, выходявший отдельными выпусками в 1902-3 годах. Ни у Галича, ни у Гогоцкого, ни у Владимира Соловьева в их словарях или словарных статьях, издававшихся в девятнадцатом веке, игры еще нет. У Радлова же игра определяется как деятельность:

«Игра есть деятельность (противоположная работе), принятая ради сопряженного с нею наслаждения и независимая от какой-либо вне ее находящейся цели.

Источник наслаждения игрою лежит в подвижности ума и тела и в фантазии человека. Деятельность, не утомляющая, приятно заполняющая время, развивающая свободную энергию души и тела, всегда нравится. На связь игры с искусством впервые указали Шиллер, а за ним Г.Спенсер и К.Гросс.

Граница между игрой и работой не может быть строго проведена, ибо и работа может стать игрой, когда она производится легко и с наслаждением, а с другой стороны, игра

может сделаться работой (например, шахматные турниры)».

Непроизвольно вспоминается древняя мудрость: избери дело по душе, и ты не будешь работать ни одного дня. Хочу сделать предварительное замечание: хоть Радлов и ссылается на Шиллера, но в своем понимании он гораздо больше опирается на Спенсера и Вундта.

Что же касается работы, то в этом он следует Гроосу, который исходит из ее понимания Кантом.

Определение Радлова, при всей его невнятности, что естественно для первого определения, на удивление ценно и по сути своей философично. В сущности, это определение от обратного, апофатическое определение, как говорится: игра – не работа. Точнее: игра – это то, что противоположно работе.

Вполне естественно, такое определение может работать лишь в том случае, если будет определена деятельность, именуемая работой. И как это ни странно, Радлов это определение дает!

«Работа есть деятельность, сопряженная с усилием и направленная на осуществление какой-либо объективной цели; работа противоположна игре и отдыху: игра лишена полезной цели. Количество физической работы в мире есть величина постоянная, под психической работой разумеют усилие, направленное на преодоление внутренних препятствий, например, мотивов, определяющих волю».

Это, конечно, тоже весьма смутное определение. Одна-

ко наши философы, похоже, считали понятие работы либо слишком сложным, либо принадлежащим другой науке (физике?), потому что после Радлова оно в философских словарях не встречается. А вместо него, начиная со второго издания «Краткого философского словаря» (1940) в качестве философского появляется понятие «труд».

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.