

Роже  
КАЙУА



Игры и люди

PHILOSOPHY

Философия-Neoclassic

Роже Кайуа  
**Игры и люди**

«Издательство АСТ»

1958

УДК 316.7  
ББК 60.5

**Кайуа Р.**

Игры и люди / Р. Кайуа — «Издательство АСТ»,  
1958 — (Философия-Neoclassic)

ISBN 978-5-17-149056-0

Роже Кайуа (1913–1978) — французский антрополог, социолог и эссеист. Монография «Игры и люди», вышедшая в 1958 году, стала одним из главных трудов Кайуа. Рассматривая игру как одну из частей культуры и одну из форм социального поведения человека, он развивает социологию игр и поддерживает тезис о том, что многие формы социального поведения проистекают из отношения человека к играм. Кайуа полагает, что игру можно считать одной из трех важнейших сфер культуры наряду со сферами сакрального и профанного. Игра — это виртуальная реальность, в которой можно смоделировать то, что невозможно в повседневной жизни. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 316.7

ББК 60.5

ISBN 978-5-17-149056-0

© Кайуа Р., 1958

© Издательство АСТ, 1958

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Введение                          | 6  |
| Часть первая                      | 12 |
| I. Определение игры               | 12 |
| II. Классификация игр             | 17 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 19 |

# **Роже Кайуа**

## **Игры и люди**

© Éditions Gallimard, Paris, 1958

© Перевод. С. Зенкин, 2022

© Издание на русском языке AST Publishers, 2022

## Введение

Существует бесчисленное множество игр: салонные игры, игры на ловкость, игры азартные, спортивные, игры на терпение, игры-конструкторы и т. д. Несмотря на такое почти бесконечное разнообразие, слово «игра» с примечательным постоянством ассоциируется у нас с одними и теми же идеями – раскованности, риска или умелости. А главное, игра непременно несет с собой атмосферу отдыха или развлечения. Игра успокаивает и забавляет. Она означает такую деятельность, где нет стеснения, но нет и последствий для реальной жизни. Она противостоит серьезности этой жизни и оттого считается чем-то легкомысленным. Она противостоит также и труду, как потерянное время – времени разумно используемому. В самом деле, игра ничего не производит: ни материальных благ, ни духовных творений. Она по сути своей бесплодна. В каждой новой партии, даже если ставкой служит вся их жизнь, игроки опять начинают с нуля, в тех же условиях, что и в самом начале. Не составляют исключения и денежные игры, тотализаторы или лотереи: они не создают богатств, а лишь перемещают их из рук в руки.

Эта фундаментальная «пустота» игры – черта, которая более всего вредит ее репутации. Одновременно она позволяет с беспечностью предаваться игре и поддерживает ее изоляцию от продуктивных видов деятельности. То есть каждый изначально понимает, что игра – это всего лишь приятная прихоть и пустая забава, с каким бы тщанием в нее ни играли, какие бы наши способности она ни приводила в действие, какой бы строго упорядоченной она ни была. Это хорошо иллюстрирует следующая фраза Шатобриана: «В спекулятивной геометрии есть свои бесполезные игры, как и в других науках».

Представляется особенно показательным, что выдающиеся историки, в результате глубоких исследований, и весьма добросовестные психологи, в итоге систематических, многократно повторенных наблюдений, сочли нужным рассматривать дух игры как одну из важнейших движущих сил, воздействующих на развитие высших проявлений культуры общества, на моральное воспитание и интеллектуальный рост индивида. Незначительность игры, которой можно пренебречь, столь неправдоподобно контрастирует с огромной важностью результатов, которые вдруг оказываются с нею связаны, что начинаешь думать, нет ли здесь просто парадокса, изощренного, но ни на чем не основанного.

Прежде чем рассматривать тезисы или предположения тех, кто восхваляет игру, мне представляется полезным подвергнуть анализу имплицитные представления, заложенные в понятии игры и проявляющиеся в различных не прямых употреблениях этого слова, когда оно применяется как метафора. Если игра действительно изначальная движущая сила цивилизации, то эти вторичные значения слова наверняка окажутся кое в чем поучительными.

Прежде всего, в одном из своих самых расхожих употреблений, наиболее близких к прямому смыслу, слово «игра» означает не только называемую так специфическую деятельность, но также и набор фигур, символов или орудий, необходимых для этой деятельности или для работы какого-то сложного комплекса. Например, словом *jeu* [«игра»] французы называют карточную колоду, то есть набор карт, или же набор шахматных фигур, необходимых для игры в шахматы. Это полный, поддающийся пересчету комплект: достаточно одного недостающего или лишнего элемента, чтобы игра стала невозможной или неправильной, – если только удаление одного или нескольких элементов не объявлено заранее с каким-то определенным намерением; например, из карточной колоды удаляют джокера, а в шахматной игре дают фору, снимая с доски какую-либо фигуру, чтобы уравнивать силы двух игроков. Точно так же словом *jeu* можно назвать оснастку органа (совокупность его труб и клавиш) или рангоут судна [*jeu de voiles*] – полный комплект его различных парусов. Такая идея замкнутой, изначально полной и незыблемой целостности, задуманной так, чтобы она работала без всякого внешнего воздействия, кроме той энергии, что дала ей исходный толчок, – несомненно, образует важное ново-

введение в мире, который по природе своей подвижен, чьи исходные элементы практически неисчислимы, да к тому же непрестанно превращаются друг в друга.

Слово «игра» обозначает также стиль, исполнительскую манеру музыканта или актера, то есть характерные особенности, которые отличают от других его способ играть на музыкальном инструменте или исполнять роль на сцене. Связанный нотами или текстом роли, он все же до некоторой степени волен выказывать свою личность неподражаемыми оттенками или вариациями.

Таким образом, слово «игра» сочетает в себе идеи пределов, свободы и изобретательности. В другом, соседнем смысловом регистре оно выражает своеобразное смешение или сопряжение взаимодополняющих представлений об удаче и умелости, о ресурсах, получаемых благодаря счастливому случаю, и об их более или менее разумном использовании, с целью извлечь максимальную выгоду. Первому представлению соответствует выражение «иметь все козыри на руках» [*avoir beau jeu*], второму же – такие, как «вести точную игру» [*jouer serré*], «стараться переиграть» [*jouerauplusfin*]; наконец, есть и такие – скажем, «показывать свои карты» [*montrersonjeu*] или, наоборот, «скрывать свои козыри» [*dissimulersonjeu*], – которые отсылают к обоим представлениям вместе, в них слово «игра» означает и исходный капитал, и умелое развертывание продуманной стратегии.

К этим сложно переплетенным элементам добавляется еще и идея риска: оценка наличных ресурсов, расчет предвидимых возможностей начинают сопровождаться иным видом спекуляции – чем-то вроде пари, предполагающего сравнение принимаемого риска и предполагаемого результата. Отсюда выражения «ставить на кон» [*mettre en jeu*], «играть по-крупному» [*jouer gros jeu*], «рисковать всем оставшимся, карьерой, жизнью» [*jouer son reste, sa carrière, sa vie*], или же констатация, что «игра не стоит свеч», то есть что максимальный выигрыш, которого можно ожидать от партии, остается меньше, чем стоимость ее освещения.

Игра вновь предстает чрезвычайно сложным понятием, где связываются вместе фактическая данность, благоприятный или никудышный расклад карт, которым властвует случай и который игрок получает как бы в удачное или неудачное наследство и никак не может на него повлиять; умение наилучшим образом распорядиться этими неравными ресурсами, которые можно приумножить прозорливым расчетом или же бесплодно расточить по небрежности; наконец, выбор между осторожностью и дерзостью, который определяется последним параметром – тем, насколько игрок готов делать ставку на неподвластные ему факторы, а не на то, что он может контролировать.

Любая игра есть система правил. Ими определяется то, как «играют» [*de jeu*], а как «не играют», то есть что разрешается, а что запрещается. Эти конвенции одновременно произвольны, императивны и безапелляционны. Их ни под каким предлогом нельзя нарушать, иначе игра немедленно кончается и уничтожается самим фактом ее нарушения. Ибо игра поддерживается прежде всего желанием играть, то есть готовностью соблюдать правила. Следует «играть по правилам» [*jouer le jeu*] или не играть совсем. Но выражение «играть по правилам» употребляется и вдали от игровых ситуаций, даже главным образом вне таких ситуаций – говоря о многочисленных поступках или обменах, на которые мы пытаемся распространить подразумеваемые конвенции, сходные с игровыми.

Им надлежит повиноваться тем более строго, что нечестный игрок не подвергается никаким официальным санкциям. Просто, перестав играть по правилам, он вернулся к природному состоянию и вновь сделал возможными любые бесчинства, хитрости и запрещенные приемы, исключить которые по общему согласию как раз и было задачей конвенций. В данном случае игрой называется комплекс добровольных ограничений, принимаемых по собственной охоте и устанавливающих стабильный порядок, – иногда это целое молчаливое законодательство в беззаконном мире.

Наконец, словом «игра» выражается идея широты, легкости движения, полезной, но не чрезмерной свободы – когда говорят о «зазоре» [*jeu*] в механическом соединении или о том, что судно «пляшет» [*joue*], стоя на якоре. Такая широта обеспечивает необходимую подвижность. Механизм может работать благодаря зазору между различными его частями. С другой стороны, этот зазор не должен быть слишком велик, иначе машина разболтается. Точно вычисленный зазор не дает ей ни заедать, ни сбиваться с правильного хода. Итак, «игра» означает некую свободу, которая должна сохраняться даже внутри строгого порядка, чтобы он мог обрести или сохранить эффективность. Собственно, и весь механизм может рассматриваться как своего рода «ход» [*jeu*] – в другом значении слова, которое определяется в словаре следующим образом: «регулярное и согласованное движение различных частей машины». Действительно, машина сложена, словно пазл, из деталей, задуманных так, чтобы сочетаться и действовать согласно друг с другом. А внутри этой игры, всецело основанной на точности, завязывается другая игра, которая сообщает ей жизнь и сама является уже игрой другого рода. Первая игра – это безукоризненная подгонка деталей, как в часах; вторая же – это гибкость и свобода движения.

Все эти разнообразные и богатые значения показывают, каким образом не сама игра, но выражаемые и развиваемые ею психологические установки действительно могут служить важными факторами цивилизации. В общем и целом эти различные смыслы включают в себя понятия целостности, правильности и свободы. Один из них соотносит наличие пределов с возможностью выдумки в этих пределах. Другой проводит различие между ресурсами, наследуемыми от судьбы, и искусством добиваться победы с помощью лишь тех ресурсов, которые принадлежат нам индивидуально-неотчуждаемо, которые зависят лишь от личного усердия и упорства. Третий образует оппозицию расчета и риска. Наконец, последний говорит нам об императивных законах игры, которые, однако, не подкрепляются никакими санкциями, кроме самого их разрушения, или же указывает на то, что в рамках самой плотной и точной экономии следует оставлять какую-то пустоту или возможность свободы.

Бывает, что границы смазываются, а правила размываются, а бывает и наоборот, что близки к исчезновению свобода и выдумка. Но «игра» означает сохранение обоих полюсов и некоего отношения между ними. Она предлагает и распространяет абстрактные структуры, замкнуто-заповедные образы и области, где могут развиваться идеальные состязания. Такие структуры и состязания служат образцами для реальных учреждений и поступков. Конечно, они не могут прямо прилагаться к действительности, которая всегда смутна и неоднозначна, сложна и неисчислима. В ней людям нелегко совладать со своими интересами и страстями. В ней обычным делом являются насилие и предательство. Однако предлагаемые играми образцы – это попытки предвидеть тот упорядоченный мир, которым следует заменить природную анархию.

Такова в общих чертах аргументация, например, Хёйзинги, который выводит из духа игры большинство институтов, регулирующих жизнь общества, или дисциплин, способствующих его славе. В эту категорию бесспорно включается право: кодекс законов – это правила социальной игры, юриспруденция распространяет их на спорные случаи, а юридической процедурой определяется последовательность и порядок ходов. Принимаются специальные меры к тому, чтобы все происходило с четкостью, точностью, чистотой и беспристрастием игры. Судебные прения и вынесение приговора происходят в специальном месте, следуя неизменному церемониалу, и это отчасти напоминает, соответственно, выделение для игры особого сектора (замкнутой площадки, дорожки или арены, шахматной или шашечной доски и т. д.), абсолютную изоляцию, которой он должен отделяться от остального пространства на время партии или судебного слушания, наконец, действующие при этом жесткие, сугубо формальные правила.



В политике, в промежутках между силовыми переворотами (*при которых большие не играют по правилам*), также существует правило перехода власти, которую получают противоположные партии, сменяя одна другую при одних и тех же условиях. Правящая команда ведет игру по правилам, то есть следуя установленному порядку и не злоупотребляя временной выгодой своего положения у власти, не пользуясь ею для того, чтобы уничтожить противника или отнять у него всякую возможность законными средствами прийти ей на смену. Иначе открывается путь к заговорам и мятежам. Тут уже все сводится к грубому силовому противоборству, не сдерживаемому больше хрупкими конвенциями, следствием которых было распространение на политическую борьбу ясных, беспристрастных и неоспоримых правил, вводящих соперничество в рамки.

Так же обстоит дело и в области эстетики. В живописи законы перспективы в значительной мере условны. Ими порождаются привычки, благодаря которым они начинают казаться естественными. Сходным образом и законы гармонии в музыке, и законы просодии и метрики в стихосложении, и иного рода ограничения, единства или каноны в скульптуре, хореографии или театре представляют собой различные более или менее эксплицитные и детальные системы законоуложений, которые одновременно и ведут, и сдерживают творца. Это словно законы игры, в которую он играет. С другой стороны, они вызывают к жизни общий и опознаваемый стиль, где примиряются и уравнивают друг друга разнородность вкусов, борьба с техническими трудностями и прихоти гения. В этих правилах есть нечто произвольное, и любому, кто сочтет их странными и стеснительными, не возбраняется отвергнуть их и писать картины без перспективы, слагать стихи без рифмы и метра, сочинять музыку, не пользуясь принятыми аккордами. Поступая так, он перестает играть по правилам и способствует разрушению игры, ибо правила эти, как и в игре, существуют лишь постольку, поскольку их соблюдают. Однако одновременно их отрицанием задаются критерии какого-то будущего совершенства, какой-то другой игры, чей еще не сложившийся кодекс когда-то и сам станет тираническим, начнет сковывать творческие дерзания и пуще прежнего претить кощунственным фантазиям. В любом разрыве с традицией, упраздняющем некий общепринятый запрет, уже очерчивается другая система, столь же строгая и столь же произвольная.

Даже и сама война не является областью чистого насилия – она стремится быть областью упорядоченного насилия. Существуют конвенции, которыми военные действия ограничиваются во времени и пространстве. Эти действия начинаются с объявления войны, торжественно определяющего день и час, с которых вступает в действие новое состояние вещей. Они завершаются подписанием перемирия или акта капитуляции, которыми столь же точно определяется их конец. Другие ограничения не допускают военных операций против гражданского населения, против открытых городов, пытаются запретить применение определенных видов оружия, гарантируют гуманное обращение с ранеными и пленными. В эпоху так называемых куртуазных войн условной была даже стратегия. Марши и контрмарши расчислялись и выстраивались подобно шахматным комбинациям, и иные теоретики даже считали, что для победы нет необходимости в сражениях. Такие войны очевидно сродни своеобразной игре – игре смертельной, разрушительной, но идущей по правилам.

В этих примерах заметно влияние или отпечаток игрового принципа или по крайней мере конвергенция с характерными для него устремлениями. Здесь даже можно усматривать прогресс цивилизации, поскольку та заключается в переходе от первозданно-грубого мира к миру управляемому, основанному на стройной и уравновешенной системе либо прав и обязанностей, либо привилегий и ответственности. Игра задает и подкрепляет это равновесие. Она постоянно являет нам образ чистой, автономной среды, где добровольно соблюдаемые всеми правила никому не приносят ни преимущества, ни ущерба. Она образует островок ясности и совершенства – правда, всегда ничтожно малый и неустойчивый, который всегда можно

упразднить и который исчезает сам собой. Но, оставляя за своими пределами важнейшие вещи, это быстролетное время и редко встречающееся место все же обладают ценностью образца.

Состязательные игры развиваются в спорт, подражательно-иллюзионные игры предвещают собой театральные зрелища. Азартно-комбинаторные игры послужили основой для многих достижений в математике, от теории вероятности до топологии. Как мы видим, панорама культурной продуктивности игр поистине впечатляет. Не менее значительно и их воздействие на индивида. Психологи признают за ними важнейшую роль в процессе самоутверждения ребенка и формирования его характера. В своих играх он проявляет и тренирует силу, ловкость, расчетливость. Они делают его тело крепче и выносливее, его зрение – острее, его пальцы – чувствительнее, его ум – методичнее или изобретательнее. Каждая игра усиливает, обостряет какую-то физическую или интеллектуальную способность. Посредством удовольствия и настойчивости она делает легким то, что поначалу было трудным или изнурительным...

Вопреки часто встречающимся утверждениям, игра не есть обучение труду. Она лишь внешне предвосхищает собой работу взрослых. Мальчик, играющий в лошадку или в паровоз, отнюдь не готовится стать наездником или машинистом, а девочка, готовящая фиктивные блюда из воображаемых продуктов и иллюзорных приправ, не собирается сделаться кухаркой. Игра не готовит к какому-либо определенному ремеслу, она вводит ребенка во всю целостность жизни, развивая в нем всевозможные способности к преодолению препятствий и борьбе с трудностями. Метать как можно дальше молот или металлический диск или же без конца ловить и отбивать ракеткой мячик – абсурдно и бесплодно в реальности. Зато полезно иметь сильные мускулы и быстрые рефлексy.

Конечно, игра предполагает стремление выиграть, наилучшим образом используя эти ресурсы и не допуская запрещенных приемов. Но она требует и большего: нужно превосходить соперника в рыцарстве, принципиально оказывать ему доверие и сражаться с ним без враждебности. Нужно также заранее принимать возможность неудачи, невезения или роковой ошибки, без гнева и отчаяния признавать свое поражение. Кто злится или хнычет, тот дискредитирует себя. Действительно, коль скоро каждая партия является абсолютным началом, то ничего не потеряно, и игроку следует не жаловаться и не расстраиваться, а удваивать свои усилия.

Игра призывает и приучает учиться этому самообладанию и практиковать его во всех сношениях и превратностях человеческой жизни, где состязание уже не бескорыстно, а последствия ударов судьбы уже не ограничены. Подобная отрешенность от результата действий, пусть даже она остается лишь внешней и ее всякий раз приходится доказывать заново, – немалое достоинство. Конечно, такую аристократическую непринужденность проще сохранять в игре, где она в некотором смысле обязательна и где самолюбие как бы изначально соглашается соблюдать ее требования. Однако игра лишь приводит в действие различные преимущества, которые каждый может получить от судьбы: свое особенное упорство, неумолимость и непреложность удачи, дерзкий риск и расчетливую осмотрительность, способность сопрягать эти различные виды игры, которая сама по себе является игрой, причем игрой высшего разряда, особо сложной, ибо это искусство с пользой объединять трудно сочетаемые силы. В этом смысле ничто так, как игра, не требует внимания, ума и крепости нервов. Доказано, что она приводит человека в состояние своеобразного накала, оставляя его обессиленным и изнуренным, когда минуют высшая точка, решающее упражнение, предельное достижение, которых добиваются словно чудом, благодаря мастерству и напряжению. Здесь также высокой заслугой является отрешенность. Все равно как с улыбкой принять свой полный проигрыш после неудачного броска костей или неудачно выпавшей карты.

Кроме того, следует принимать в рассмотрение головокружительные игры, то сладостное содрогание, которое охватывает игрока, когда прозвучит фатальное «ставки сделаны». Это объявление кладет конец его свободной воле и выносит безапелляционный приговор, избежать

которого зависело лишь от него: ведь можно было и не играть. Возможно, иные припишут некую парадоксальную морально-воспитательную ценность этому добровольно принимаемому глубокому расстройству души. Получать удовольствие от паники, по собственной охоте подвергать себя ей, пытаясь ей не поддаваться, перед лицом проигрыша знать о его неминуемости и оставлять себе единственный выход, деланное равнодушие, – это, как говорит Платон по поводу другого рода пари, прекрасная опасность, которой стоит подвергнуться.

Лойола учил, что следует действовать, полагаясь только на себя, как будто Бога не существует, но при этом постоянно помнить о том, что все зависит от его воли. Не менее суровые уроки преподает и игра. Она требует от игрока ничем не пренебрегать ради победы, при этом сохраняя отрешенность от нее. Выигранное может быть вновь проиграно – и даже обречено быть проиграно. То, как одержана победа, важнее самой победы, и во всяком случае важнее, чем сумма выигрыша. Принимать поражение как случайную неудачу, а победу – без упоения и тщеславия – такая дистантность, предельная сдержанность по отношению к собственному действию есть закон игры. Рассматривать реальность как игру, отвоевывать все новые территории для этих благородных манер, отесняя мелочную скупость, алчность и ненависть, – это и есть процесс цивилизации.

Эта речь в защиту игры требует и самоопровержения, где будут кратко указаны ее слабости и опасности. Игра есть своего рода роскошь, деятельность, предполагающая досуг. Тому, кто голоден, не до игры. Во-вторых, поскольку она востребована и поддерживается лишь получаемым от нее удовольствием, то она беззащитна против скуки, пресыщения или просто перемены настроения. С другой стороны, она обречена ничего не создавать и не производить, ибо ей присуще аннулировать свои результаты, в то время как труд и познание капитализируют их и мало-помалу преобразуют мир. Кроме того, она развивает суеверное почтение к форме в ущерб содержанию, а это может стать маниакальной страстью, соединяясь с духом этикета, сословной чести или казуистики, с крючкотворством бюрократической или судебной процедуры. Наконец, игра сама выбирает себе трудности, выделяет их из контекста и как бы *ирреализует* их. От того, будут они преодолены или нет, зависит лишь одинаково идеальное удовлетворение или разочарование. Если привыкнуть к такой несерьезности, можно впасть в заблуждение относительно суровости настоящих испытаний. Игра приучает брать в расчет лишь отвлеченные и четко определенные условия, выбор между которыми тоже по необходимости абстрактен. Одним словом, игра, конечно, основана на удовольствии от преодоления препятствий, но препятствий произвольных, почти фиктивных, посильных для игрока и принимаемых им. Реальность не столь деликатна.

В этом – главный недостаток игры. Но он обусловлен самой ее природой, и без него игра была бы лишена и своей плодотворной силы.

*Secundum secundatum<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Следуя второстепенному (лат.). – Примеч. пер.

## Часть первая

### I. Определение игры

В 1933 году ректор Лейденского университета Й. Хёйзинга избрал темой своей торжественной речи «Границы игры и серьезности в культуре». Ее основные идеи он повторил и разработал в оригинальном и внушительном труде, опубликованном в 1938 году, «Homo ludens». Эта книга, хоть и спорная в большинстве своих утверждений, тем не менее способна открыть пути для плодотворнейших исследований и размышлений. Во всяком случае, за Й. Хёйзингой надолго осталась репутация автора, основательно проанализировавшего некоторые фундаментальные черты игры и доказавшего важность ее роли в развитии цивилизации. С одной стороны, его задачей было точно определить главную природу игры; с другой стороны, он старался выявить то животворное игровое начало, которое заложено в основных проявлениях любой культуры: в искусстве и философии, в поэзии и юридических установлениях, даже в некоторых аспектах куртуазной войны.

Хёйзинга блестяще справился с этим доказательством, но, обнаруживая игру там, где до него не умели распознать ее присутствие или влияние, он зато намеренно пренебрегает, как чем-то самоочевидным, описанием и классификацией самих игр, как будто все они отвечают одинаковым потребностям и выражают одно и то же психологическое настроение. Его книга – не исследование игр, а исследование продуктивности игрового духа в области культуры, особенно духа одной специальной разновидности игр – упорядоченных состязательных игр. Рассматривая исходные формулировки, которыми пользуется Хёйзинга, чтобы очертить поле своего анализа, можно понять странные пробелы, присутствующие в его замечательном во всех отношениях исследовании. Хёйзинга следующим образом определяет игру:

«Суммируя эти наблюдения с точки зрения формы, мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как "невзাপравду" и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой»<sup>2</sup>.

Подобное определение, в котором все слова очень важны и полны смысла, одновременно и слишком широко, и слишком узко. Важной и плодотворной заслугой автора является то, что он уловил сродство игры с секретом или тайной, но это их сообщничество все же не должно было входить в состав дефиниции, ибо игра почти всегда носит зрелищный, даже показательный характер. Конечно, секрет, тайна, даже переоблачение могут включаться в состав игровой деятельности, но сама эта деятельность неизбежно осуществляется в ущерб тайне и секрету. Она выставляет их напоказ, предаёт гласности и в каком-то смысле *растрачивает*. Одним словом, в тенденции она лишает их собственной природы. Напротив, когда секрет, маска, переодевание

---

<sup>2</sup> Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992. С. 24. (Примеч. пер.) Ниже (на с. 41 русского издания. – Примеч. пер.), находится другое определение, не столь богатое, но не менее ограничительное: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная" жизнь».

выполняют некоторую сакраментальную функцию, можно быть уверенным, что перед нами не игра, а социальный институт. Все, что по природе является таинством или симуляцией, близко к игре; но нужно еще, чтобы в нем преобладало фиктивно-развлекательное начало, то есть чтобы тайна не была чтимой, а симуляция не обозначала и не начинала собой метаморфозу или одержимость.

Во-вторых, та часть определения Хёйзинги, где игра представляется как деятельность вне всякого материального интереса, исключает из него тотализаторы и азартные игры, то есть, например, игорные дома, казино, ипподромы, лотереи, которые, хорошо это или плохо, но занимают значительное место в экономике и повседневной жизни ряда народов. Формы таких игр бесконечно разнообразны и являют собой впечатляющее постоянство отношений между случайностью и выгодой. Азартные игры, которые также являются денежными играми, не занимают практически никакого места в книге Хёйзинги. Такая предвзятость не обходится без последствий.

В то же время у нее есть свое объяснение. Ясно, что доказать культурную продуктивность азартных игр гораздо труднее, чем игр состязательных. Влияние азартных игр очень велико, даже если и считать его негативным. Кроме того, не принимая их в расчет, мы приходим к такому определению игры, в котором утверждается или подразумевается, что она не влечет за собой никакой экономической заинтересованности. На самом деле следует проводить различие. В некоторых своих проявлениях игра, напротив, является и призвана быть в высшей степени обогащающей или разорительной. Но, несмотря на это, игра даже в своей денежной форме остается абсолютно непроизводительной. Сумма выигрыша даже в лучшем случае может быть лишь равна сумме проигрыша других игроков. В действительности она почти всегда меньше ее, из-за организационных расходов, налогов и прибыли устроителя игры – того, кто единственный не играет или же чья игра защищена от капризов случая законом больших чисел, то есть кто единственный не может получать удовольствия от игры. *Происходит перемещение собственности, но не производство новых благ.* Более того, это перемещение затрагивает одних лишь игроков и лишь постольку, поскольку они соглашаются – свободным решением, возобновляемым при каждой партии, – с возможностью такого переноса. Действительно, характерная черта игры в том, что она не создает никакого богатства, никакого произведения. Этим она отличается от труда и художественного творчества. В конце партии все может и должно начинаться заново, и в ходе ее не возникает ничего нового: не собирается урожай, не изготавливаются какие-либо изделия, не создаются шедевры, не растет капитал. Игра служит поводом к чистой трате: трате времени, энергии, хитрости, ловкости, а зачастую и денег – на покупку игровых принадлежностей и в некоторых случаях на наем помещения. Что же касается профессиональных боксеров, велогонщиков, жокеев или актеров, которые на ринге, велодроме, ипподроме или подмостках зарабатывают себе на жизнь и которые должны думать о призовом фонде, зарплате или гонораре, то в этом отношении они, разумеется, вовсе не игроки, а ремесленники. Играют они в иные игры.

С другой стороны, нет сомнения, что игру должно рассматривать как свободную и добровольную деятельность, источник радости и забавы. Если бы в игре приходилось участвовать поневоле, она сразу же перестала бы быть игрой: она сделалась бы обязанностью, тяжким долгом, от которого все спешили бы отделаться. Осуществляемая по обязанности или даже просто по совету извне, игра теряла бы одну из своих фундаментальных черт – то, что игрок предается ей произвольно, по собственному хотению и ради собственного удовольствия, всегда будучи волен не играть, а отойти в сторону, промолчать, уйти в себя, в праздное одиночество или же в полезную деятельность. Отсюда определение игры, которое предлагает Валери: это

когда «завязанное увлечением может быть развязано скукой»<sup>3</sup>. Игра бывает лишь тогда, когда игрокам хочется играть, когда они играют – быть может, в самую захватывающую и изнурительную игру – с целью развлечься и забыть свои заботы, то есть удалиться от обычной жизни. А кроме того, и это главное, нужно, чтобы они были всегда вольны выйти из игры, сказать: *«Я больше не играю»*.

В самом деле, игра – это занятие по сути своей обособленное, тщательно изолированное от остальной жизни и обычно осуществляемое в строго определенных временных и пространственных рамках. У игры бывает свое пространство – в зависимости от разных игр это могут быть начерченные на земле «классы», шахматная или шашечная доска, стадион, беговая дорожка, площадка для рыцарского турнира, ринг, сцена, арена и т. д. Здесь не принимают в расчет ничего происходящего по ту сторону границы. Ошибочный, случайный или вынужденный выход за рамки игрового пространства, выбивание мяча за пределы поля влекут за собой либо дисквалификацию, либо штрафной удар.

Игру следует начинать с условной черты. То же самое и во времени – партия начинается и заканчивается по сигналу. Часто ее длительность фиксируется заранее. Считается позорным бросать или прерывать игру без уважительной причины (скажем, в детских играх кричат «чур меня»). Если нужно, ее продолжают сверх установленного времени по согласию противников или по решению арбитра. Во всех таких случаях область игры выступает как отдельный, замкнутый, защищенный мир, как чистое пространство.

В этом очерченном пространстве и выделенном времени сложные и запутанные законы обычной жизни заменяются точными, произвольно установленными и не подлежащими отмене правилами, которые следует принимать безоговорочно и которыми обеспечивается правильное развитие игры. Даже если игрок жульничает, он все-таки делает вид, что соблюдает правила. Он не оспаривает их – он злоупотребляет доверием других игроков. В этом смысле следует согласиться с теми, кто подчеркивал, что нечестность такого игрока не разрушает игру. Разрушает ее тот, кто отрицает игру, кто обличает абсурдность, сугубую произвольность ее правил, кто отказывается играть, потому что игра не имеет никакого смысла. Его доводы неопровержимы. У игры нет другого смысла, кроме нее самой. Собственно, потому-то ее правила так императивны и непреложны и не допускают никакого обсуждения. У них нет никакой причины быть именно такими, а не иными. Тот, кто не согласен с таким их характером, неизбежно должен счесть их чем-то явно несообразным.

Люди играют лишь если хотят, лишь тогда, когда хотят, лишь столько, сколько хотят. В этом смысле игра – свободная деятельность. Кроме того, это еще и деятельность с неопределенным исходом. Ее развязка должна до конца оставаться сомнительной. Когда в карточной игре исход партии становится несомненным, игру прекращают – все открывают свои карты. В лотерее или в рулетке делают ставки на какой-то номер, который может выиграть, а может и нет. В спортивном соревновании силы соперников должны быть уравновешены, чтобы каждый из них мог стремиться к успеху до конца. В любой игре на ловкость у игрока по определению остается риск промахнуться, опасность потерпеть неудачу, иначе игра перестала бы развлекать. И действительно, она не развлекает тех, кто слишком опытен или слишком ловок, а потому выигрывает легко и наверняка.

С природой игры несовместимо заранее известное развитие, в котором невозможны ошибки и неожиданности, которое с очевидностью ведет к неизбежному итогу. Нужно, чтобы ситуация вновь и вновь непредвиденно менялась, как это происходит при каждой атаке и

---

<sup>3</sup> Valéry P. *Tel quel*. II. Paris, 1943. P. 21.

контратаке в футболе или фехтовании, при каждой подаче в теннисе или с каждым ходом в шахматах. Игра заключается в том, что необходимо сразу находить, придумывать ответ, *который свободен в пределах правил*. Эта свобода игрока, пространство для маневра, которым он располагает, – важнейшее свойство игры, и им отчасти объясняется доставляемое ею удовольствие. Им же объясняются и такие важные и характерные употребления слова «игра», как в выражениях «игра артиста на сцене» или «зазор [*jeu*] между частями механизма», обозначающих в одном случае личный стиль исполнения, а в другом – неплотную подгонку деталей.

Есть много игр, где нет правил. Так, не бывает сколько-нибудь устойчивых и жестких правил для игры в куклы, в солдатики, в «казаки-разбойники», в лошадку, в паровоз, в самолет – вообще, для таких игр, которые предполагают вольную импровизацию и привлекают прежде всего удовольствием играть какую-то роль, вести себя *как если бы* ты был кем-то или даже чем-то другим, например машиной. Хотя такое утверждение и может показаться парадоксальным, я бы сказал, что в подобных случаях фиктивное поведение («понарошку») заменяет собой правила и выполняет точно ту же функцию. Ведь правила сами по себе создают некую мнимую ситуацию. Играющий в шахматы, в салки<sup>4</sup>, в поло или в баккара уже самим фактом соблюдения правил соответствующей игры отделяется от обычной жизни, где нет такой деятельности, которую бы эти игры пытались точно воспроизводить. Поэтому в шахматы, салки, в поло, в баккара играют *всерьез*, а не «понарошку». Напротив, всякий раз когда игра заключается в подражании жизни, то, с одной стороны, игроки не могут придумывать и соблюдать правила, каких нет в реальности, а с другой стороны, такая игра сопровождается сознанием того, что данное поведение – всего лишь мимическое подобие. Такое сознание глубинной ирреальности принятого поведения отделяет игру от обычной жизни, заменяя произвольные правила, характерные для других игр. Эта эквивалентность влечет за собой, помимо прочего, и такое следствие: игру расстраивает теперь уже не тот, кто разоблачает бессмысленность правил, а тот, кто рассеивает чары и грубо отказывается принимать предлагаемую иллюзию, кто напоминает мальчику, что он ненастоящий сыщик или пират, ненастоящая лошадь или подводная лодка, или же девочке – что она баюкает ненастоящего ребенка и подает на своих тарелочках ненастоящую еду ненастоящим дамам.

Итак, игры не являются регулярными и фиктивными. Скорее можно сказать, что они или регулярны, или фиктивны. И если какая-то регулярная игра в тех или иных обстоятельствах кажется не знающему ее правил занятием серьезным и непонятным, то есть частью обычной жизни, то для такого озадаченного, но любопытного чужака она тут же может послужить канвой для развлечения и симуляции. Легко понять, почему дети, силясь подражать взрослым, переставляют наугад реальные или воображаемые фигуры на фиктивной шахматной доске и могут считать забавной такую игру «в шахматную игру».

Все эти соображения, призванные уточнить природу игры, найти наибольший общий знаменатель всех игр, одновременно и показывают все их многообразие, и заметно расширяют круг явлений, который обычно обследуют при их изучении. В частности, приведенные замечания заставляют включить в него две новые области: во-первых, тотализаторы и азартные игры, во-вторых, подражание и интерпретацию. И все же остается еще немало других игр и развлечений, которые остаются в стороне или описываются лишь приблизительно: например, воздушные змеи, волчки, пазлы, пасьянсы и кроссворды, карусели, качели и некоторые ярма-

<sup>4</sup> Имеется в виду *jeu de barres* – старинная командная игра, участники которой «берут в плен» и «освобождают» друг друга по сложным правилам. – *Примеч. пер.*

рочные аттракционы. К ним еще надо будет вернуться. Пока же проведенный выше анализ позволяет определить игру в главных чертах как деятельность:

*свободную*, то есть ее нельзя сделать обязательной для игрока, чтобы игра тут же не утратила свою природу радостно-влекущего развлечения;

*обособленную*, то есть ограниченную в пространстве и времени точными и заранее установленными пределами;

*с неопределенным исходом*, то есть нельзя ни предопределить ее развитие, ни предугадать ее результат, поскольку необходимость выдумки оставляет некоторую свободу для инициативы игрока;

*непроизводительную*, то есть не создающую ни благ, ни богатств, вообще никаких новых элементов и, если не считать перемещения собственности между игроками, приводящую к точно такой же ситуации, что была в начале партии;

*регулярную*, подчиненную ряду конвенций, которые приостанавливают действие обычных законов и на какой-то момент учреждают новое законодательство, единственно действительное на время игры;

*фиктивную*, то есть сопровождаемую специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью.

Все эти различные качества – чисто формальные. Они ничего не предрешают в содержании игр. Однако тот факт, что два последних – регулярность и фиктивность – оказались почти взаимоисключающими, показывает, что описываемые ими явления имеют некую скрытую природу и теперь их требуется подвергнуть классификации, стремясь учитывать уже не те черты, которые отличают их от остальной реальности, но те, которые распределяют их по группам с оригинальной, уже ни к чему другому не сводимой спецификой.



## II. Классификация игр

Игр существует так много и они так разнообразны, что поначалу кажется вообще невозможным найти какой-то принцип классификации, позволяющий распределить их все по немногочисленным и четко определенным категориям. Кроме того, у них столько разных аспектов, что можно рассматривать их со многих точек зрения. О нерешительности и неопределенности, в которых пребывает наш ум, хорошо свидетельствует обычная языковая лексика: в самом деле, в ней применяется несколько конкурирующих классификаций. Нет смысла противопоставлять друг другу карточные игры и игры на ловкость, или же игры салонные и стадионные. Действительно, в одном случае в качестве критерия классификации берется инструмент игры, в другом – основное качество, которое для нее нужно, в третьем – число участников и атмосфера во время партии, наконец, в последнем – место, где происходят состязания. Кроме того, – чем еще более осложняется дело – в одну и ту же игру могут играть один или несколько человек. Одна и та же игра может мобилизовать сразу несколько качеств или же не требовать ни одного.

В одном и том же месте можно играть в весьма различные игры: развлечениями на открытом воздухе служат и деревянные лошадки, и диаволо, но ребенок, пассивно наслаждающийся увлекающим его вращением карусели, находится в ином состоянии духа, чем тот, кто пытается как можно точнее поймать на палочку подброшенное на веревочке кольцо. С другой стороны, во многие игры играют вообще без всяких инструментов и принадлежностей. Да еще одна и та же принадлежность может выполнять разные функции в зависимости от той или иной игры. Обычно шарики служат инструментом игры на ловкость, но один из игроков может отгадывать, четное или нечетное число их зажато в кулаке противника, – тогда они оказываются инструментом азартной игры.

Однако на этом последнем выражении следует задержаться. Им обозначается фундаментальная черта одного четко определенного разряда игр. Очевидно, что при игре на тотализаторе и в лотерею, в рулетку и в баккара игрок находится в одном и том же настроении. Он сам ничего не делает, а лишь ждет решения судьбы. Напротив, боксер, бегун, шахматист или игрок в классики прилагают все усилия для выигрыша. Неважно, что одни из этих игр – атлетические, а другие – интеллектуальные. Настроение игрока в них одно и то же – он старается победить соперника, поставленного в те же условия, что и он. Итак, представляется оправданным различать игры азартные и состязательные. А главное, становится интересно выяснить, нет ли каких-то других столь же фундаментальных настроений, дающих нам рубрики рациональной классификации игр.

\* \* \*

Рассмотрев в этих целях различные возможности, я предлагаю разделить игры на четыре основные рубрики, в зависимости от преобладания важности в той или иной игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения. Я буду называть их соответственно *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* и *Ilinx*. Все четыре разряда, несомненно, принадлежат к области игр: мы *играем* в футбол, в шары или в шахматы (*agôn*), мы *играем* в рулетку или лотерею (*alea*), мы *играем* в пиратов, *играем* Нерона или Гамлета (*mimicry*), и мы *играем*, стремительным вращением или падением вызывая в себе органическое состояние смущения и расстройства (*ilinx*). Однако этими обозначениями еще не покрывается весь мир игры. Они делят его на четверти, в каждой из которых правит свой самобытный принцип. Они разграничивают секторы, где группируются однородные игры. Но внутри этих секторов различные игры размещаются в одинаковом

порядке, согласно сходной прогрессии. Поэтому их можно также разместить между двумя противоположными полюсами. На одной оконечности почти безраздельно царит принцип развлечения, шалости, вольной импровизации и радостной беспечности; в них проявляется ничем не контролируемая фантазия, которую можно назвать *paidia*. На противоположной оконечности эти спонтанно-экспансивные проказы почти полностью поглощаются – или по крайней мере дисциплинируются – другой, дополнительной тенденцией, которая во многом, но не во всем обратна их капризно-анархической природе: это растущая потребность подчинять их произвольным, императивным и намеренно стеснительным конвенциям, все более и более сковывающим и затрудняющим достижение желаемого результата. Сам этот результат остается совершенно бесполезным, хотя для него требуется прилагать все больше и больше усилий, терпения, ловкости или хитроумия. Такую вторую компоненту я буду называть *ludus*.

Прибегая к этим иноязычным наименованиям, я не намерен создавать какую-либо педантскую, совершенно бессмысленную мифологию. Просто необходимо было собрать разнородные явления под одной и той же этикеткой, и мне показалось, что экономнее всего сделать это, заимствуя из какого-то языка самое точное по значению и охвату слово, чтобы каждая из рассматриваемых групп не оказалась целиком обозначена отдельным качеством одного из своих образующих элементов, – что неизбежно случилось бы, если бы его название стало служить обозначением всей группы. Собственно, по мере моих попыток провести выбранную мной классификацию каждый сможет сам понять, какая необходимость заставила меня воспользоваться такой номенклатурой терминов, которая не отсылает слишком прямо к конкретному опыту и в каком-то смысле призвана разделить его по-новому, еще не известному принципу.

С той же целью я старался приводить в качестве примеров каждой рубрики максимально разные на вид игры, чтобы лучше выявить их основополагающее родство. Я смешивал вместе игры телесные и умственные, основанные на силе и требующие ловкости или расчета. Я также не стал разграничивать внутри каждого класса детские и взрослые игры; а всякий раз, когда удавалось, я старался искать сходные типы поведения и в животном мире. Я стремился подчеркнуть сам принцип предлагаемой классификации: она казалась бы менее значимой, если бы не было ясно видно, что устанавливаемые ею различия соответствуют неким сущностным и первичным побуждениям.

## **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.