

ГРАНИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО БЫТИЯ



Мэри МИДЖЛИ

английский философ и антрополог, почётный доктор
Университета Ньюкасла (Великобритания).
Newcastle University, NE1 7RU, United Kingdom;
e-mail: newcastle.ac.uk



Елена РУДНЕВА (перевод)

научный сотрудник сектора истории антропологических
учений.
Институт философии Российской академии наук.
109240, Российская Федерация, Москва, ул. Гончарная,
д. 12, стр. 1;
e-mail: roudneva@yandex.ru

ИГРА В ИГРУ¹

В статье рассматриваются философско-антропологические аспекты понятия «игра», которое получило широкое распространение в философии, теории игр, антропологии, этике. Прослеживается использование этого понятия философами древнего мира (стоиками, Платоном) и авторами современных теорий (Хейзингой, Бёрном). Понятие игры рассматривается в метафорическом смысле и в сопоставлении с её конкретными видами. Игра в широком смысле пронизывает все области человеческой жизни, межличностные отношения, профессиональную деятельность, творчество. В этой связи встаёт вопрос о проведении границ между игрой и жизнью.

Ключевые слова: философия, антропология, игра, серьёзность, метафора, сходство, обещание, правило, религия

¹ Перевод статьи: Mary Midgley. The Game Game // Philosophy. 1974. Vol. 49. No. 189. P. 231–253. См. также [21].

Некоторые говорят о футболе так, как будто речь идёт о жизни и смерти, но это гораздо серьезнее.

Билл Шенкли, менеджер футбольного клуба Ливерпуль

Недавно один мой далёкий от философии знакомый, просмотрев экземпляр журнала «Mind», спросил меня простодушно: «Почему философы так много говорят об игре? Они сами любят играть в игры или здесь что-то другое?».

Итак, почему? В широком смысле, потому что они часто обсуждают ситуации, в которых есть правила, но нет твёрдой уверенности, почему этим правилам следует подчиняться. Если к ним относиться как к правилам игры, то проблема на какое-то время отодвигается. А если окажется, что основания для того, чтобы играть в игры, весьма просты, то проблему даже можно полностью решить. Подобная надежда ясно прослеживается в таких дискуссиях, как, например, Хэара об «игре в обещания» [15], в которой высказывается предположение, что наш долг выполнять обещания – это просто часть игры во что-то или института обещания, и если бы мы решили *не* играть в эту игру, наш долг перестал бы существовать. Это предположение послужило отправной точкой данной статьи. Отсюда возникает вопрос: каков характер потребности исполнять свои роли в игре? Зачем мы в неё вступаем? Можем ли мы обмануть? Как нас накажут? И что будет, если завтра мы решим не играть в обещания, или в брак, или в право собственности?² Что нам даёт, когда мы называем их играми? И что, собственно, *есть* игра?

Здесь возникают проблемы определения и обобщения. Можно ли вообще задавать такие общие вопросы? Они встают с особой силой, поскольку философские дискуссии об играх идут двумя параллельными путями. С одной стороны, очевидно, мы очень мало можем сказать об играх; с другой, мы уверенно о них говорим. С одной стороны, Витгенштейн использует игры как лучший пример чего-то, что мы не можем определить – множество настолько разнообразных вещей, что у них нет общего элемента, связанных только извилистой цепочкой семейных сходств, не имеющих единого основания [3, § 67]. Как говорит Бамброу, интерпретируя Витгенштейна [13, р. 186], всё, что игры имеют общего, – это то, что они игры. В то же время ряд учёных (включая Витгенштейна) полагают, что мы всё же имеем чёткое представление об этом едином основании, используя метафорические выражения вроде «языковой

² См. заключительные страницы работы Сёрла [22] об уподоблении брака и собственности обещанию.

игры». Но метафора вряд ли возможна там, где нет четкой позитивной идеи о корневом понятии. Можно провести параллель с ранним христианством, когда об Иисусе говорилось, что это Свет миру, тогда эта метафора имела успех, потому что людям была понятна связь между светящимися предметами и просветлёнными людьми, хотя, если задуматься о различиях между видами света и огня, можно обнаружить, что в деталях они также сильно отличаются, как игры. Возвращаясь к вопросу о семейных сходствах, можно использовать термин Борджиа как метафору, потому что мы считаем, что у семейства Борджиа есть что-то общее помимо связывающих их семейных сходств. Если я говорю: «Ради бога, не ходи с ним ужинать: он настоящий Борджиа», моя метафора будет понятна, но если я скажу «Джонс» или назову другую фамилию, о которых нам известна только цепочка фамильных сходств, тогда она не будет понятна. Таким образом, философы должны знать, что собой представляет единое основание, присущее вещам, которые называются «игры», если хотят обосновать своё постоянное употребление этой метафоры. Когда Витгенштейн рассматривал проблему обнаружения «одной общей черты» между всеми разнообразными играми, он отметил сложную сеть поверхностных соответствий и сказал: «Я не могу охарактеризовать эти подобия лучше, чем назвав их “семейными сходствами”, ибо так же накладываются и переплетаются сходства, существующие у членов одной семьи: рост, черты лица, цвет глаз, походка, темперамент и т. д. и т. п. – И я скажу, что “игры” образуют семью» [3, § 67].

Но образовывать семью – это не значит обладать семейным сходством. Члены семьи Эллиотов вовсе не обязаны иметь одно и то же выражение лица; они могут быть совершенно нетипичны. Семья – это функциональная группа с концентрической структурой, центром и хорошо усвоенными правилами, обуславливающими все притязания её дальних членов. Это различие становится ещё заметнее, когда Витгенштейн проводит сравнение с нитью: «И мы расширяем наше понятие числа подобно тому, как при прядении нити сплетаем волокно с волокном. И прочность нити создаётся не тем, что какое-нибудь одно волокно проходит через неё по всей её длине, а тем, что в ней переплетается друг с другом много волокон».

Однако нити должны где-то заканчиваться; как мы можем знать, где их оборвать? Довод весьма веский. Как замечает Ковеши: «Я не вижу какого-либо основания для утверждения, что мы называем и футбол, и шахматы “играми”, потому что в футбол играют мячом, так и теннис, хотя в теннис играют двое, как и в шахматы. Этого не только недостаточно для объяснения связи между футболом и шахматами, которая относит их обоих к играм, но таким образом можно соединить всё со всем. Мы бы отклонялись от прямого пути при каждом обнаружении подобия и получили бы в конце концов не верёвку, а сеть. Пушечные ядра, имеющие форму мяча, применялись для бомбардировки городов, и в дуэли

тоже участвуют двое. Для осмысления понятия игры или понятия убийства нам нужно то, что я называю формальным элементом. Это то, что даёт нам возможность следовать правилу» [18, р. 22].

Если бы мы не следовали правилу, мы бы никогда не знали границ дозволенного. Но в такого рода концепции определение границы имеет решающее значение. Когда мы задаём вопрос: это – угнетение? эксплуатация? убийство? – то подобный тип вопроса ставит «общие элементы» и «единые основания» в центр внимания. Они нам необходимы. «Это игра?» – спрашивает обеспокоенная мать, слыша крики своего ребёнка, увлечённый антрополог, наблюдающий за танцующими вокруг костра фигурами в перьях, озадаченный читатель «Игр, в которые играют люди». Все они могут использовать это понятие, поскольку оно содержит некий объединяющий принцип, поскольку его гибкость не бесконечна. Они все занимают определённую позицию, но это не точка зрения, а целый маленький островок смысла – твёрдая почва с определёнными очертаниями. Напротив, всякий, кто спрашивает сегодня: «Это произведение искусства?» – может просто оказаться барахтающимся по колено в воде, поскольку этот островок перекопан во всех направлениях до самого моря и представляет собой совокупность осторожных попыток расширить его в пропагандистских целях [см., напр.: 5, с. 12]. «Не думай, а смотри!» – говорит Витгенштейн. Но нам сначала нужно подумать, иначе мы не будем знать, на что смотреть.

Я не буду рассматривать весь огромный предмет общей атаки Витгенштейна на всеобщность, ни приводить доводы в пользу разговоров о «стремлении к всеобщности» как о чем-то нехорошем, тогда как никто не говорит о стремлении к фрагментации. Здесь, как всегда, позиция Витгенштейна оказывается гораздо более тонкой и интересной, чем её представляют. Рассмотрим один из её уголков, ограничиваясь только концепцией игры. Предлагаю рассмотреть, в каком смысле мы знаем, что есть общего между играми, в каком смысле между ними имеется базовое сходство. Надеюсь, что будет полезно поразмыслить над другими примерами обнаружения чего-то общего и что сама концепция может быть более важной, чем кажется, и может пролить свет на проблему серьёзного.

Что имеется в виду, когда обещание называют «игрой»? Рассмотрим пример Хэара об игре в обещания, поскольку он типичный. Хэар отвечает на предположение Сёрла, что долг сдерживать обещания, возможно, просто следует из того факта, что эти обещания были даны. По его мнению, «это зависит от того, согласились ли вы играть в игру в обещания или нет». Он предлагает относиться к обещанию как к одному из многих ничего не значащих институтов или игр, которые люди могут принять или не принять по своему желанию. Только наша ограниченность, утверждает Хэар, заставляет нас полагать, что обещание или ка-

кой-либо другой специфический институт имеет специфическую сущность; люди с другими взглядами могут выбрать другие, так же как они могут предпочесть не безик, а покер.

Очевидно, что параллель с игрой здесь Хэару очень полезна, поскольку позволяет относиться к обещанию как к чему-то необязательному. Разумеется, думаем мы, игра – это самодостаточная система, некий анклав, который можно изолировать, при этом окружающий ландшафт не нарушится, это такой вид деятельности, которая может не иметь продолжения в окружающей жизни. Неважно, играем ли мы в бейсбол или крикет, покер или скрабл: не имеет значения, изобретаем ли мы новую игру или не играем ни в какую вообще. В этом, рассуждаем мы, есть отчасти смысл игры. Игры фактически неважны, не имеют значения.

Это, бесспорно, странный взгляд на обещание. Во-первых, если отсутствуют обещания, могут ли быть игры? (Например, может оказаться, что согласие играть в крикет подразумевает обещание никуда не уезжать, т. к. игра может продолжаться несколько дней, и т. д.) Таким образом, если мы отвергаем «игру в обещания», то все другие игры и институты могут также стать невозможны. (Другие приведённые примеры – вступление в брак и владение собственностью – там тоже присутствуют обещания, а также речь, которая, как представляется, присутствует во всём.) Мы оказываемся не в лучшем положении, чем те, кто сделал вывод о необходимости выполнять обещания из общественного договора – никаких обещаний, никакого договора и, таким образом, никаких обещаний, никакой игры.

К тому же Хэар ничего не говорит о том, какой был бы мир без обещаний. Учёные весьма склонны делать заявления вроде «Я могу представить племя, которое...», не давая себе труда действительно это сделать. Некоторые замечания Хэара дают понять, что это произошло и в данном случае: «Предположим, что никто не думал, что обещания следует выполнять. Тогда было бы невозможно давать обещания; слово “обещание” стало бы просто звуком для всех, кроме... антропологов» [15].

Если никто больше не хочет держать обещания, что будет с антропологами? На каком корабле они отправятся в путешествие и на какие средства? Какие культуры осталось им изучить? Чтобы мы ясно увидели эту возможность, нам понадобится подробное описание того, как можно счастливо прожить жизнь таким образом, и ещё понадобятся аргументы, что такая жизнь возможна за пределами описанного частного случая.

Антропология не поможет нам справиться с нашими трудностями таким образом. На самом деле она показывает нам, что обещание везде является центральной осью человеческой культуры и что, когда наступит великий день и его можно будет отставить в сторону, антропологи и все мы обнаружим, что наша жизнь бедна, одинока, неразумна и коротка.

Ницше, не большой энтузиаст морального догматизма, предложил более интересную интерпретацию обещания в самом начале своего рассуждения «“Вина”, “Нечистая совесть” и всё, что сродни им»: «Выдрес-

сировать животное, которое *вправе давать обещания*, – не это ли как раз та парадоксальная задача, которую природа поставила себе в отношении человека? не это ли собственно проблема человека?.. <...> Именно это и есть длинная история происхождения ответственности. <...> Чудовищная работа над тем, что было названо мною “нравственностью нравов” (ср. “Утренняя заря”, с. 7, 13, 16), – действительная работа человека над самим собою в течение самого долгого отрезка существования рода человеческого, вся его *доисторическая* работа обретает здесь свой смысл, своё великое оправдание, сколько бы чёрствости, тирании, тупости и идиотизма ни заключалось в ней при этом: с помощью нравственности нравов и социальной смирительной рубашки человек был действительно *сделан* прогнозируемым. Если, напротив, мы перенесёмся в самый конец этого чудовищного процесса, ... предстанет нам... человек собственной независимой долгой воли, *смеющийся обещать*» [7, с. 273–275].

Принимая всю важность обязательства для экзистенциалистского мышления, мы видим, что не всякий, кто легко относится к нравственности нравов, считает, что обещание – это её часть.

Возможно, тогда обещание не очень похоже на игру. Оно может быть больше похоже на институт игrania в игры вообще, если есть таковой. Фактически это вовсе не институт; это условие, необходимое для существования институтов. И эта точка зрения была бы вполне очевидной, если бы не убедительная параллель с игрой.

Оставим пока вопрос об основополагающем принципе обещания и обратимся к понятию игры как закрытой системы. Как можно предположить, это означает, что они не имеют продолжения в окружающей жизни. Представляется, что именно так этот термин используется в математике; теория игр имеет дело с неким множеством закрытых систем. В таком употреблении не возникает вопросов о причинах или мотивах для игrania; нет намёка на увеселение или празднество в обыденном смысле. Но когда этот термин привносится в моральную философию и применяется в отношении реальной деятельности людей, доводы и мотивы начинают иметь значение. Любая реальная деятельность имеет мотивы, и она не будет закрытой системой, опциональной и заменяемой, если только эти мотивы не особого рода. Они должны быть не слишком сильными, или будет иметь значение, играем мы или нет; они не должны быть слишком специфическими, или будет иметь значение, в *какую* игру мы играем.

Можно предположить, что некоторые довольно сложные мотивы и доводы в пользу игrania являются частью обыденного смысла игры; а философское употребление для обозначения просто закрытой системы весьма дезориентирует. Эту тему поднимали Мансер [19] и Хачатурян [17], и с их трактовкой можно согласиться. Но оба они подчёркивают один момент в отношении игр (Хачатурян – удовольствие, Ман-

сер – отделённость от обыденной жизни), но даже этих двух черт, вместе взятых, недостаточно, чтобы отделить игры от окружающей действительности. (Например, оба эти момента также применимы к искусству, смотрению телевизора, дегустации вина или радости скупого от его золота, но ничто из этого не есть игра.)

Рассмотрим, насколько далеко зашло отделение игр от обыденной жизни.

Во-первых, реальные игры, которые обычно классифицируются как таковые, не замкнуты на себя, но вполне очевидным образом перетекают в остальную жизнь. Во-вторых, следует упомянуть некоторые расширенные, но всё же совершенно корректные применения «игры» и родственных понятий, например *играние*. Эти применения могут иметь метафорический характер, но они совершенно естественны и хорошо нам знакомы и многое говорят нам о том, почему люди играют. (Если попытаться определить место концепции Хэара об игре в обещания, то оно именно среди этих расширенных употреблений, т. е. они релевантны.) Пока мы не понимаем причин для играния, мы вряд ли сможем понять обязывающую силу правил.

Можно обратиться к реальным существующим играм, называемым так без всякой метафоры. Насколько справедливо, что они представляют собой закрытые системы, не имеющие продолжения в остальной жизни?

На первый взгляд, это очевидно; фактически это *важная* характерная черта игры. Вы покупаете буклеты с правилами какой-то определённой игры, но не находите в них правил, когда заканчивать или начинать играть. Происходящее в игре можно сравнить с тем, что происходит в (как мы говорим) «реальной» жизни, и если игровое соперничество переходит во враждебность, его можно сдержать, подав определённый сигнал. «Расслабься, успокойся, это всего лишь игра». Это справедливо, когда мотивы играния слабы и по большей части негативны, часто это действительно так: мы хотим незамысловатых вознаграждений в виде игры, чтобы отвлечься от напряжений серьёзной жизни. Но часто могут присутствовать и позитивные мотивы. Если вы скажете профессиональному шахматисту: «Успокойся, шахматы – это только игра», – вас не поймут. Шахматы – это дело его жизни; другого нет; его единственный внешний интерес – увидеть, как сдают нервы соперника. Подобным же образом, когда играют футбольные команды – это важное событие в жизни многих зрителей, хотя при этом кто-то может пострадать. Можем ли мы сказать, что подобное заинтересованное отношение к игре несущественно; что это происходит только для того, чтобы люди просто смотрели? Скажем, русская рулетка – это игра, и её существенная часть – смерть; то же относится ко многим видам азартных игр, а также к обману и мошенничеству.

В случае футбола или шахмат интерпретировать традиционную заинтересованность как несущественную – значит, что её можно направить на что-то другое; что окружающая жизнь требует *какой-то* игры, но совер-

шенно безразлично какой. Тогда попробуем заменить шахматы на халму, а футбол – на теннис. Будут ли с этим сложности? Будут. Эти виды ритуала – неподходящие формы для конфликтов, которые они предположительно должны ритуализировать. Халма не может заменить шахматы, потому что слишком проста; если же это сделать в принудительном порядке, в результате мы получим невероятное усложнение правил халмы. Теннис не заменит футбол в силу некоторых весьма интересных причин. Это не командная игра; он не предполагает физического контакта, и игрокам не приходится валяться в грязи. Более того, в теннис играют ракетками, а ими, если использовать в духе американского футбола, можно покалечить и даже убить. Любые попытки его заменить в результате приведут к тому, что или теннис изменится до неузнаваемости, или (скорее всего) зрители перестанут ходить на теннис и придумают вместо него какое-то гораздо более примитивное ритуализованное соревнование.

Данные игры имеют продолжение в окружающей жизни, и их отбор не произволен и не случаен. Буклет с правилами дезориентирует; или, скорее, он дезориентирует тех немногих несчастливцев, кто ожидает, что вся правда о чём-то может быть написана в книге. В книгах очевидные вещи принимаются без доказательств. Например, в этом буклете ничего не говорится о зрителях или поводах для игры, а также о виде и степени дружелюбия, ожидаемого от игроков: в них не упоминается выбор команд и противников, но каждая игра предъявляет к этому весьма сложные требования. Не говорится также, как прекратить игру, но это не значит, что нет правильных или неправильных способов это сделать.

Именно эти неписанные части игры искажаются, когда в школах принудительно заставляют играть в игры. Принуждение может убить игру напрочь, и это показывает, что они действительно имеют значение.

Фактически игры берут начало в окружающей жизни, поскольку представляют собой, в числе других вещей, ритуализованный конфликт, и тип ритуала ни в коем случае не случаен, но должен соответствовать виду конфликта, который уже развивается. Подобные ритуальные практики – вовсе не «дополнительная опция», не пена на человеческой жизни, встречающиеся в продвинутых культурах, члены которых имеют много свободного времени. Они чрезвычайно распространены, если не универсальны, во всей человеческой расе, а также обнаруживаются у целого ряда животных. Для низших животных характерны более стандартизированные действия; высшие млекопитающие и особенно приматы имеют более богатый репертуар. Но весьма сложные ритуалы сопровождают борьбу, как и другие социальные события, во всём царстве животных, полностью дискредитируя традиционное понятие бесформенной и бесконтрольной жестокости в Природе.

«...У ланей... высокоритуализованному бою на рогах – когда кроны дугообразными движениями ударяются одна о другую, а затем совершенно определённым образом раскачиваются взад и вперёд – предше-

ствует угроза развёрнутым боком, во время которой каждый из самцов проходит мимо соперника молодцеватым чётким шагом, покачивая при этом рогами вверх и вниз... один из бойцов переходит ко второй фазе борьбы раньше другого и при этом нацеливает своё оружие в незащищённый бок соперника, что при могучем размахе тяжёлых и острых рогов выглядит чрезвычайно опасно. Но... олень тормозит это движение, поднимает голову – и видит, что ничего не подозревающий противник продолжает гарцевать и уже отошёл от него на несколько метров. Тогда он рысью подбегает к тому вплотную и, успокоившись, снова начинает гарцевать боком к нему, покачивая рогами, до тех пор, пока оба не перейдут к борьбе более согласованным взмахом рогов» [6, с. 114–144].

Реальные игры в этом случае не являются закрытыми системами в том смысле, что они произвольны, опциональны и не имеют продолжения в окружающей жизни. Это системы, но не закрытые.

А что насчёт игры в метафорическом смысле?

Моралисты использовали метафору игры довольно широко, что не удивительно, поскольку она широко используется в обыденной жизни («Игра окончена», «Это сложная игра» и т. п.). Рассмотрим некоторые подобные употребления, наряду с употреблением родственных идей: «спорт» и «забава», и посмотрим, что происходит, когда говорим, что нечто является или не является игрой.

Одно хорошо знакомое и привычное употребление – это когда мрачный фаталист утверждает, что вся жизнь – игра или что-то вроде этого, в том смысле, что всё напрасно, бессмысленно или абсурдно. Так, у Харди: «... «глава бессмертных»... закончил игру свою с Тэсс» [4, с. 31]. Или Глостер в «Короле Лире»:

Мы для богов – что для мальчишек мухи:
Нас мучить – им забава [11].

Или у Омара Хайяма:

Мы все – простые шашки. На клетках дней, ночей
Играет нами Небо по прихоти своей.
Мы движемся, покамест забавны для него.
Потом вернут нас в ларчик несозданных вещей [8].

Теперь это действительно близко к понятию закрытой и произвольной системы.

Но тогда мы не можем опираться на это употребление, если выйти за пределы нашего первого поспешного комментария, поскольку выходит, что игры не произвольны. Кто-то в них играет; у него есть цель для участия в игре, понимают её или нет. Лучше бы Харди не переводил наше внимание с Тэсс на Главу бессмертных, этот субъект у него гораздо менее убедителен. (Возможно, по этой причине по-настоящему дотошный мрачный фаталист не использует данную фигуру речи слишком часто.)

В то же время у Омара Хайяма проявляется такой интерес к цели игрока, что начинается спор с судьбой:

“Что каяться? – решило Предвечное вчера. –
Чтобы сегодня этак ты поступал с утра?”
Решать, чем будешь завтра, бесплодная игра.
Все “завтра” жизни нашей наметило “вчера”... [8].

Вероятно, в подобном употреблении данного понятия на первое место выходит произвольность и изолированность нашей жизни, но если мы придаём ей какое-либо значение, из неё получится что-то совершенно другое, и тогда возникнет контекст, указывающий на цель за пределами наших обыденных задач, и, возможно, гораздо более важную, чем они.

Есть и другие способы использовать понятие игры с акцентом на серьёзности, и даже без ссылки на божественного Игрока или Зрителя. Такая фигура общепринята в моральном учении стоиков. Эпиктет использует её, когда сталкивается с трудностью при объяснении своей концепции серьёзного. Он предлагает нам отстраниться от обыденной жизни настолько, чтобы презирать её вознаграждения, но не хочет, чтобы мы со вздохом облегчения залезли в хорошо известную бочку киников или уселись на скамейку в эпикурейском саду. Он хочет, чтобы мы были усердны, но не тревожны, преданны, но свободны. Это кажется невозможным, но при использовании метафоры игранья в игру ему это удаётся [12].

И мы обнаруживаем, что, по утверждению Платона, «человеческие дела не заслуживают особых забот», но поскольку мы дали себе труд рассмотреть их, остаётся единственно важный вопрос – на какого рода игры нам надлежит тратить время? [9, 803b-d].

Можно спросить: причём здесь Платон? Он настолько растянул это понятие, что оно утратило своё значение? Если даже служение Богу – игра, что же тогда серьёзное? Остаётся ли что-то в мире помимо игры?

Очевидно, что его главная задача – провести различие между целью и средствами. Игра, в отличие от труда, должна содержать внутри себя положение вне игры, и мы ищем именно это положение вне игры в жизни. Та великая сущность, которую мы исключаем, когда называем её игрой, – это практическое условие в узком смысле; смыслом жизни не может быть просто достижение ещё большего жизненного опыта.

Игра самодостаточна в том смысле, что она ценна сама по себе, но она также может добавить ценности чему-то большему. Подобным образом, произведения искусства, статуя и запрестольный образ имеют сущность или ценность сами по себе и должны представлять собой сбалансированные цельные вещи, но при этом они могут быть частью чего-то более значительного, церкви, или храма, или даже религиозной жизни. Когда все элементы складываются вместе, возникает более значительная ценность, но отношения частей этого целого – это не отноше-

ние цели и средств (или отношение необработанного камня и завершённой статуи). Те, что хотел бы видеть запрестольные образы аккуратно изолированными в музеях, что-то упускают, как и те, что полагают, что игры – это закрытые системы. Этим вещам требуется свой контекст. Платон использовал аналогию с игрой, поскольку это был понятный и убедительный способ показать, что наши высшие виды деятельности должны представлять собой скорее цели, чем средства, и что их ценность может быть просто в том, что упорядоченное и гармоничное осуществление возможностей дополнительно даёт вселенной. Используя понятие игры, он высказывает весьма глубокую этическую мысль, а именно: что ценность жизни заключается в деятельности сейчас, а не потом и в известном смысле присутствует здесь, а не на небесах. Он отказался от утопических элементов, которые встречаются в «Федре». С помощью понятия игры он смог сформулировать по крайней мере одну часть сложного учения, называемого автономией морали. В каком-то смысле игра не имеет значения, а в другом она имеет очень большое значение, и поскольку люди уже понимают его идею игры, Платон может использовать метафору, чтобы донести свою идею морали. У Платона эта автономия не настолько скомпрометирована Богом, как может показаться. Его Бог – не некий произвольный Глава бессмертных и не гоняющий мух мальчишка. Это Бог, который имеет убедительные основания для всего, что он делает, и он до некоторой степени раскрывает их людям, чтобы они разделили его склонность к игре. По словам Платона, виды деятельности, которые ему доставляют удовольствие – это виды обожания: жертвоприношения, песни и пляски, нечто вроде радостных празднований, которыми сами греки наслаждались настолько, что всегда давали своим богам насладиться тоже. Сюда можно включить все изящные искусства, поскольку Платон их одобрял. Сюда также можно включить философские дискуссии. Платон часто описывает их как игру, тем самым сбивая с толку серьёзных людей, которые полагают, что он, вероятно, имеет в виду пустую трату времени. В действительности он говорит, что это совершенно серьёзное дело одновременно представляет собой возвышенную форму увеселения, суть которого зависит от того, ведётся ли оно согласно своим собственным строгим законам, а не ради чьей-то сторонней выгоды и, таким образом, не должно изменяться вообще, несмотря ни на какие практические соображения.

Таким образом, мы видим, что игры для Эпиктета и игра для Платона не являются в конечном счёте замкнутыми кругами, произвольными практиками, оторванными от конкретных мотивов; совокупный мотив для игrania – это наиболее интересный вопрос. Теперь обратимся к двум современным авторам, которых ещё более интересуют эти мотивы и которые в значительной степени проясняют их, – Йохану Хейзинге («Человек играющий») и Эрику Бёрну («Игры, в которые играют лю-

ди»). Книга Хейзинги рассматривает игру вообще и отдельные игры в том числе, и его основная идея заключается в том, что игра – это существенный элемент всех важнейших видов человеческой деятельности и может в каком-то смысле считаться основой их всех. Стилизованные практики наподобие игры обнаруживаются в религиозных ритуалах, в судебных процессах и придворных церемониалах, в формальных ссорах политиков, в семейной жизни и любовной игре и прежде всего – в искусстве. Во всех этих видах деятельности существуют правила, которые имеют весьма большое значение и в то же время не имеют никакого значения, и этот же парадокс проявляется в правилах игры.

«Поразмыслим немного над следующей восходящей последовательностью. Ребёнок играет... в священной серьёзности. Но он играет, и он знает, что он играет. Спортсмен играет с безмерной серьёзностью и с отчаянной отвагой, но он знает, что он играет. Актёр целиком уходит в игру. Тем не менее он сознаёт, что играет. Скрипач переживает священный восторг, он переносится в мир вне и выше обычного мира, но то, что он делает, остаётся игрою. Можно ли провести эту линию вплоть до культовых действий и утверждать, что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, продолжает оставаться в рамках игры?» [10, с. 37]. В целом Хейзинга полагает, что «просто» здесь неуместно. Связь между игрой и серьёзностью, отмечает он, вовсе не проста: «...сознание “просто игры” вовсе не исключает того, что “просто игра” может происходить с величайшей серьёзностью, с увлечением, переходящим в подлинное упоение, так что характеристика “просто” временами полностью исчезает. *Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление игра – серьёзность* всегда подвержено колебаниям. *Недооценка игры граничит с переоценкой серьёзности* (курсив мой. – М.М.)» [10, с. 28].

Этот парадокс кажется вполне оправданным, хотя, разумеется, он требует более полного обсуждения, чем я могу здесь предложить. Хочется напомнить сопряжённую трудность чёткой классификации «комического» и «серьёзного» в некоторых великих произведениях искусства, например оперы Моцарта, «Буря» Шекспира, «Путешествия Гулливера», «В поисках утраченного времени».

Как игра вообще, так и игры в частности могут быть весьма серьёзными занятиями; в чём же тогда различие? Главным образом в том, что игры предполагают конфликт, противоборство – или с противниками, или, как в пасьянсе, с тщательно продуманными ходами.

Одна из наиболее интересных характеристик Хейзинги, и самая сложная для оценки, это напряжение, которое окружает борьбу и разграничивает более напряжённые формы игры, включая собственно игры, от простого времяпрепровождения или ничегонеделания. Здесь можно процитировать одно из дружеских замечаний А.Э. Хаусмана о коллеге: «Предполагаемая поправка, которую вносит Х, это не игра, не

упражнение, требующее мастерства и внимания, как детская игра в ша-рики, или в верёвочку, или кегли, а времяпрепровождение, вроде того, когда кто-то стоит, оперевшись о стенку, и поплёвывает» [16, р. 89–90].

Мастерство и внимание – вот по мысли Хёйзинги тот элемент, проистекающий из самой природы игры, и он просто обязан придать ей серьёзность, так что контраст между игрой и серьёзностью, несомненно, неполный и поверхностный. Всякая игра, заслуживающая чьего-то внимания, предполагает трудности, переходящие в борьбу. Люди ритуализируют то, к чему относятся серьёзно. Религия окружена ритуалом не потому, что закоsnела и отдалилась от реальной жизни, но потому что она настолько важна, что требует совершенства формы. А правосудие требует ритуала, хотя ритуал может исказить правосудие. Игра для Хёйзинги всё же представляет собой множество замкнутых систем, только они замыкают в себе все наиболее важные виды человеческой деятельности, потому что эти виды деятельности сами нуждаются в игре.

Что же остаётся *за пределами* игры?

Для Хёйзинги, как и для Платона, наиболее очевидная противоположность игре находится ниже неё и претенциозно называется практическими делами жизни, начиная с таких вещей, как еда, питьё, кров, защита и другие средства выживания. Здесь материя действительно берёт верх над формой – не полностью, поскольку, как указывает Хёйзинга, форма в целом всё же нужна. В этом смысле практическое – гораздо более узкое поле, чем серьёзное, и оно склонно сжиматься всякий раз, когда вы на него смотрите. Например, деятельность фондовой биржи – это часть практических дел или что-то вроде спорта? А что насчёт управления бизнесом? Хёйзинга приводит цитату из речи одного голландского промышленника: «Со времени моего вступления в ААО между техническим и коммерческим руководством шло соревнование в борьбе за первенство. Один старался производить столько, чтобы, как он полагал, коммерческое руководство не поспевало со сбытом, другой же пытался продать столько, чтобы производство не могло угнаться за сбытом, и это соревнование не утихло. То один был впереди, то другой одерживал победу; ни мой брат, ни я никогда, собственно говоря, не рассматривали наше дело как некую поставленную перед нами задачу, но скорее как спорт, навыки которого мы старались привить нашим сотрудникам и младшему поколению» [10, с. 190].

А что насчёт закона и юриспруденции, научных дискуссий, что насчёт космических полётов, поведения на автомагистралях, некоторых аспектов деятельности профсоюзов и руководства комитетами? Что насчёт религиозных шествий? *А что насчёт войны?* «Война может быть, как у ацтеков, способом добыть пленных для религиозных жертвоприношений. Поскольку испанцы сражались насмерть, то согласно нормам ацтеков они нарушили правила игры. Ацтеки в смятении отступили, и Кортес победоносно вошёл в столицу» [14, р. 22].

Всё это выглядело бы совсем иначе, если бы не склонность к определённым видам *ритуализованного конфликта*.

Из этого не следует, что данная склонность – извращение и не следует придавать ей значение. Ошибочно думать, что регулируемое должно непременно быть тривиально, что потребности должны быть слабыми, иначе они окажутся сильнее правил. Блейк совершает эту ошибку, когда говорит: «...тем, кто обуздывает свои желания, удаётся это делать лишь потому, что их желания не настолько сильны, что быть необузданными. В качестве силы, сдерживающей их желания, выступает Разум, который и управляет такими людьми» [2]. Сдерживающие правила не чужды потребностям или эмоциям, они просто форма, которую принимает желаемый вид деятельности. Желание шахматиста – это не желание абстрактной интеллектуальной деятельности вообще, которое сдерживается и встречает препятствия в виде определённого набора правил. Это желание определённого вида интеллектуальной деятельности, которая канализируется правилами шахматной игры. (Подобным образом, человеческая любовь – это не общая потребность, которая обуздывается и затрудняется с помощью предлагаемых ей определённых форм. Это потребность в особом виде отношений – скажем, постоянном – с определённым человеком, и по этой причине здесь подойдут только некоторые виды поведения.) У футболиста нет желания просто бегать, пиная всё вокруг. Он хочет делать это в особом упорядоченном соревновании с товарищами по команде: ему нужно знать, что он получит в ответ и кто выиграл. Подобным же образом, как указывает Хёйзинга, ритуалы вроде придворных церемониалов – это не произвольные ограничения, затрудняющие межличностное общение. По своему происхождению, там, где королевские дворы что-то значат, они представляют собой формы, посредством которых подданные могут выразить свою преданность, а короли – свою королевскую величественность. Формы могут отмирать, но формальность – не отсутствие жизни. Блейк упустил этот момент, поскольку он, как и Руссо, думал о *всех* формах как о чём-то навязанном человеческой природе извне, в то время как в действительности форма несомненно затребована изнутри. Примитивные народы и животные также формализованы, так же церемониальны, как цивилизованные народы, и даже больше. Для всех наших видов деятельности мы можем выбирать формы; мы не можем не выбрать вообще никакую форму. Чтобы перестать играть в здравомыслящего гражданина и тем не менее эффективно действовать, нам придётся начать играть в революционеров с демонстрациями, тайными обществами, паролями, переодеваниями, воззваниями и ритуальными оскорблениями властей. Какими бы ни были наши важные проекты, они будут окружены ритуалом, который и определит их форму.

Таким образом, Хёйзинга показывает, что формальность игры не делает её тривиальной или произвольной, множеством незначущих закрытых систем. Он показал, что подобная же формальность присут-

ствует в видах деятельности, которые считаются весьма важными. Как и игра, эти виды деятельности проявляют парадоксальные признаки оторванности от реальной жизни и тем не менее сохраняют в себе нечто существенное. Хёйзинга знает, что он расширяет концепцию игры далеко за её нормальные границы, но он делает это вполне доступно пониманию и, как представляется, успешно, что вряд было бы возможно в случае произвольности игры: если бы её *мотив* не был своеобразным и характерным. Продолжим тему метафоры. Если бы квадратные вещи не имели ничего общего кроме квадратной формы, никакое расширенное или метафорического употребление этого термина не было бы возможно – именно потому, что квадратные вещи, к счастью, имеют общую черту в виде некоей элегантной и заслуживающей доверия внешности, мы можем сказать, что Всемогущий – это старый квадрат, но, вероятно, создаст квадратную вещь или даст нам квадратную пищу. А вещи, которые не являются *игрой* в буквальном смысле, можно с успехом назвать игрой, если только мы знаем, в чём смысл игры: если это понятие *действительно* имеет в своей основе единое основание. Замечания Хёйзинги подчёркивают *ценность* игры в жизни человека, глубокую и сложную потребность в ней. Поскольку это комплексная потребность, то вещи, которые её удовлетворяют, не будут иметь какую-то общую очевидную и простую характеристику, вроде окрашивания в зелёный цвет, но поскольку это сильная и универсальная потребность, они будут иметь общие структурные характеристики, которые легко и широко признаются. Этологи обратили внимание, что у животных игра определяется с замечательной лёгкостью не только другими животными этого же вида, но даже принадлежащими другому виду. (Подобное успешное сигнализирование можно изучать, например, в общении людей с собаками или в забавной ситуации, когда посетители зоопарка, наблюдающие за животными, сами являются объектами наблюдения служителей зоопарка и этологов.) Если потребность общая, мы знаем, какие признаки искать. Можно провести параллель с мебелью. Мы можем принять нечто за стул при условии, что оно надлежащим образом сделано для сиденья на нём, независимо от того, имеет ли оно форму пластикового баллона, большого куска пеноматериала или подвешенной к потолку корзины. Если вы осознаёте потребность, то понимаете, имеет ли она надлежащие характеристики, и пригодность для удовлетворения этой потребности и *есть* то, что у стульев имеется общего. Здесь следует вспомнить совет Витгенштейна – он был в некотором смысле прав, когда сказал: «Не думай, а смотри!» [3, § 66]. Но *прежде* чем мы смогли успешно рассмотреть этих кандидатов в стулья, нам пришлось проделать определённую мыслительную работу. В целом при условии, что вы понимаете потребность, вы знаете, какие характеристики искать. Знать, что есть стул, – это значит понимать данную потребность.

Потребность в стуле проста; потребность в игре тонка и сложна. Мы не очень хорошо её понимаем, поэтому идея Витгенштейна привлекает нас. Хёйзинга возвышает игру, подчёркивая связи между этой потребностью и тем, что обычно считается наиболее важными видами человеческой деятельности. С другой стороны, Эрик Бёрн показывает её мощь и некую довольно зловещую черту, а именно навязчивость, когда склонность к игре берёт верх над нами, завлекает в свои сети и отрицательно сказывается на других наших потребностях. Но обе точки зрения, разумеется, предполагают, что потребность нетривиальна, и обе в равной степени отвергают предположение, что игры как таковые не имеют значения.

Для Бёрна игры – это уловки в межличностных отношениях, действия, которым мы остаёмся верны и повторяем ради них самих и в которые пытаемся вовлечь окружающих нас людей. Например, возможно, нам нравится играть в «калеку», т. е. эксплуатировать физические недостатки ради всевозможных оправданий. Лозунг этой игры – «Что вы от меня хотите?» (Что вы хотите от калеки? Что вы хотите от человека с расстройством личности? Что вы хотите от человека, живущего в коррумпированном обществе?). Это обеспечивает нам сочувствие и даже восхищение и в то же время позволяет не слишком утруждаться. Или можно поиграть в игру «Почему ты не? – Да, но», в которой мы спрашиваем у людей советы по трудным вопросам, а когда они их дают, рассказываем, насколько они бесполезны, тем самым всегда ощущаем своё превосходство. Или возьмём, вероятно, самую распространённую игру в «Если бы не ты», в которой мы заставляем окружающих людей чувствовать свою ответственность за наши неудачи и забываем меру своей ответственности за выбор, формирование и поддержание отношений с этими людьми. Эта игра разыгрывается, главным образом, в браке, но оказывается удобной также в отношениях с работодателями, коллегами, родителями, детьми и политическими оппонентами. Это игра, в которую играет сартровский человек, считающий себя писателем, хотя уже десять лет ничего не писал, потому что семья слишком много требует и работы слишком много. (Если бы не они...) Другие интересные игры Бёрна «А ну-ка, подеритесь», «Я только пытаюсь помочь» и «Скандал». До сих пор это применение «игр» вполне естественно и традиционно.

У Бёрна тревожит именно расширенное толкование; человеческие игры, говорит он, весьма широко определяют, как человек использует свои возможности (этот подход близок стоикам), и таким образом играют ключевую роль в формировании его жизни. Но главный вопрос, разумеется, не в том, насколько такое положение дел преобладает в жизни людей, но почему мы называем его игрой. Некоторым этот термин нравится, другие считают его неудачным, но никто не говорит, что он не имеет смысла. Тогда какую задачу он выполняет? Прежде всего, он не подразумевает *тривиальность*: «Утверждая, что общественная жизнь

по большей части состоит из игр, мы совсем не хотим этим сказать, будто они очень забавны и их участники не относятся к ним серьёзно. С одной стороны, например, футбол или другие спортивные игры могут быть совсем незабавными, а их участники – весьма серьёзными людьми. Кроме того, такие игры бывают порой очень опасными, а иногда даже чреватые фатальным исходом. С другой стороны, некоторые исследователи, например Хейзинга, включали в число игр вполне серьёзные ситуации, такие как каннибальские пиршества. Поэтому употребление термина “игра” по отношению даже к таким трагическим формам поведения, как самоубийства, алкоголизм, наркомания, преступность, шизофрения, не является безответственностью и легкомыслием. *Существенной чертой игр людей мы считаем не проявление неискреннего характера эмоций, а их управляемость* (курсив мой. – М.М.)... *Времяпрепровождения и игры – это, на наш взгляд, только суррогат истинной близости* [1, с. 5].

Итак, «существенной чертой игр людей мы считаем не проявление неискреннего характера эмоций, а их управляемость...». Это очень близко к позиции Хейзинги. Мы склонны думать, что управляемая эмоция должна быть слабой, поскольку она слабее правил. Но если правила *есть* форма, которую эта эмоция принимает, то это не обязательно так. Если кто-то постоянно ссорится со всеми, кто пытается ему помочь ему, то его чувства весьма сильны, просто это такие чувства, которые требуют ссоры. Правила здесь действительно существенны; они определяют, что чем должно считаться, например всё, что скажет партнёр, независимо от смысла, будет считаться оскорблением или причинением вреда. Другие правила устанавливают, что определённые действия будут вне игры, потому что могут привести к выходу из игры, и такие действия не учитываются или с негодованием отвергаются. В данном случае правила не налагают ограничения на враждебные чувства; это средства придания им надлежащей игровой формы. Именно потому, что потребность в ссоре становится серьёзной и ведущей, она принимает такую стилизованную форму. Окончательный результат только выглядит искусственным или тривиальным с позиции тех, кто способен думать о лучших вещах, нежели участие в стычках. (Для истинно тривиальных трансакций Бёрн предпочитает термин «времяпрепровождение», включающий в себя желание слегка покрасоваться и поворчать о третьих лицах – в отличие от серьёзных упреков в адрес другого человека в игре «Если бы не ты».) Игры, полагает он, действительно занимают значительное место в нашей жизни. В них вызывает возражение не то, что они не могут быть серьёзными, но что они вытесняют другие и более важные серьёзные занятия. Мы действуем как необычайно серьёзные маленькие винтики, хотя могли бы быть свободными людьми. Для Бёрна антитеза играм – это автономия, отмеченная тем, что он называет осознанием, спонтанностью и подлинной близостью, которые полагаются *выше* игр. Но эти вещи, как бы замечательно они ни были, не могут заполнить всю жизнь человека.

«Повседневная жизнь предоставляет очень мало возможностей для человеческой близости. Кроме того, многие формы близости (особенно интенсивной) для большинства людей психологически неприемлемы. Поэтому в серьёзной социальной жизни весьма значительную часть составляют игры. Вопрос только в том: играет ли человек именно в те игры, которые для него максимально благоприятны?» [1, с. 27].

Э. Бёрн гораздо более реалистичен, чем Ж.-П. Сартр. Он не отвергает всё, что не полностью спонтанно, как «дурная вера». Он видит, что игры действительно дают людям некий личный контакт, хотя и ограниченный, нечто вроде близости, хотя и неполной. Как он говорит, они «структурируют время», давая нам рамки предсказуемости, без которых вряд ли можно утверждать, что это всё происходит спонтанно. Однако основную проблему представляет «элемент для использования в своих интересах». Игра, даже когда обе стороны принимают в ней активное участие, – это на самом деле не совместная деятельность. Это гоббсовский договор; каждый преследует свою выгоду, использует другого. Термин «игра» очень хорошо передаёт эту мысль, поскольку элемент враждебности, соревновательности весьма ощутим в разговорных употреблениях вроде «игра окончена», «быть в игре», «это твоя игра». Игры, утверждает Бёрн, в своей основе нечестны. В игре кто-то должен проиграть, а поскольку никто этого не хочет, то начинаются всякого рода ухищрения. Играющий в игру любитель поспорить не допускает, что он ссорится беспричинно, он утверждает, что вы его обидели; иначе он не мог бы проявить свою любимую форму недовольства и получить за неё компенсацию, вокруг чего его жизнь в той или иной степени сосредоточена. «Игра» – это подходящее слово для указания на способность вызывать своеобразное привыкание к некоторым эмоциональным привычкам, которые могут стать необходимыми, хотя не имеют видимых внешних причин, зато много отрицательных сторон. Бёрн приводит в пример игру в Алкоголика: дело не в том, что алкоголизм вообще – это игра, но формирующая привычку игра может вырасти вокруг сцен раскаяния, встречных обвинений и сочувствия между алкоголиком и его различными спасителями, преследователями и барменами (что в конечном счёте превосходит по привлекательности собственно потребление спиртного). Это, утверждает он, объясняет успех групп анонимных алкоголиков, где субъект может продолжать свою игру, но получает в этой игре другую роль. Сообщалось даже о случаях (говорит Бёрн), когда в одной из групп АА не осталось алкоголиков, с которыми нужно было проводить работу, после чего некоторые её члены снова начали пить, поскольку в отсутствие нуждающихся в помощи людей не было другого способа продолжать игру. Их проблема, как он замечает, в том, что «...вряд ли можно найти что-нибудь более интересное для Алкоголика, чем возможность продолжать игру. Замена ролей вынужденным образом может оказаться другой игрой, а не свободными от игр взаимоотношениями» [1, с. 33].

Таким образом, игры не так произвольны, маргинальны, несерьёзны и несущественны, как мог бы надеяться порядочный человек. Очевидно, что идея Бёрна смыкается с мыслью Хёйзинги. Игра присутствует в наших наиболее важных делах; игра хочет, чтобы её принимали всерьёз. Она нам нужна. Можем ли мы сказать почему? Хёйзинга правомерно соединяет этот вопрос с не менее трудным вопросом о задаче или ценности искусства. Какой бы ни была эта задача или цели, искусство имеет с игрой общее парадоксальное свойство: будучи некоторым образом в стороне от практических целей жизни, которые нас побуждают к действию, они время от времени заявляют о своём мистическом праве возвышаться над ними. Если кто-то говорит, что искусство не может повлиять на жизнь, то ему следует напоминать о тех, кто не захотел быть средним здравомыслящим человеком и решил посвятить себя искусству. Кроме того, виды деятельности, относящиеся к искусству, – пение, танцы, рисование и т. п. – не принадлежат избранному меньшинству, все они проявляются в детских играх, и склонность к ним можно наблюдать также у молодых обезьян. Здесь можно обратиться к специфически биологической характеристике человека, называемой неотения, т. е. распространение инфантильных черт во взрослую жизнь. С помощью этого механизма вид часто задействует возможность, уже присутствующую в его генетической структуре. Сходство людей с детёнышами обезьян и даже с зародышами обезьян по ряду параметров физического развития гораздо сильнее, чем со взрослыми обезьянами, но особенно это относится к большому и быстро растущему мозгу. Мозг обезьяны развивается в течение 6–12 месяцев после рождения; мозг человека продолжает развиваться примерно до 23 лет. Схожая картина наблюдается и в развитии поведенческих моделей. Играть вообще – это поведение, свойственное ограниченным видам животных, относительно разумным, активным, обладающим большим мозгом, не зависящим от среды, и когда оно случается, оно случается преимущественно у молодых особей. Свободное, исследовательское применение интеллекта изначально находится в контексте игры. Почти все эксперименты с обучением приматов и их интеллектом производятся на молодых обезьянах; как только обезьяна взрослеет, она перерастает подобные вещи, теряет интерес и отказывается сотрудничать – она может даже проявлять недоброжелательность. Но у человека использование интеллекта продолжается и во взрослой жизни. Сопровождается ли оно игровыми моделями? Является ли склонность к решению проблем, к ритуалу, к формализации разногласий и желание встать на чью-то сторону остатком матрицы, в рамках которой возникло исследовательское мышление? а эстетический подход – ещё одним остатком? (Обезьяны проявляют зачатки танцевальных практик, сохраняющиеся даже во взрослой жизни, а в детстве обладают выраженной склонностью к рисованию.) Это действительно сложная проблема. Возможно, зрелая

модель поведения, подходящая для существа, которое обладает зрелым человеческим мозгом, ещё не изобретена. Это объяснило бы не одну нашу трудность.

Возвращаясь к идее Хэара об игре в обещания и рассматривая расширенные употребления понятия «игра», можно обнаружить смыслы, которые появляются, когда мы используем её метафорически. Метафора, как представляется, это эпипроектор, проецирующий увеличенные образы значения слова; если слово повернуть – получают другие картинки, но там, где мы не ухватываем единое основание, мы вообще не получаем никакой метафору, а там, где смысл не таков, как мы рассчитывали, метафора будет непонятна. Если предположить, что все процитированные мыслители неудачно используют метафоры, что они просто ненадлежащим образом употребляют слово «игра», эти доводы, разумеется, будут отклонены. Складывается впечатление, что идеи Платона и Хёйзинги действительно довольно парадоксальны; они предлагают неожиданное использование слова «игра», но оно обосновывается ясностью и плодотворностью их мысли; они позволяют нам после некоторого размышления увидеть, что *игра* действительно удачное слово для вещей, в отношении которых они его используют, и по-новому взглянуть на понятие серьёзности. С другой стороны, использование слова *игра* Бёрном и стойками вовсе не кажется неожиданным, это только расширение и углубление абсолютно стандартных употреблений в соответствии с уже установившимися правилами. Представление стойков об игре соответствовало общепринятой морали вплоть до наших дней, и пока за неё не взялись общеобразовательные школы, в ней не было ничего смешного. А упоминаемые Бёрном постоянные ссоры или сцены раскаяния могут происходить с каждым имеющим жизненный опыт человеком; игра здесь вряд ли метафора, это одно из весьма распространённых употреблений («сейчас он играет в честность»). Подобные употребления вряд ли более метафоричны, чем «увидеть» проблему или «ухватить» мысль. Пожалуй, буквальных смыслов фраз больше не осталось. И поскольку все эти употребления в конечном счёте свидетельствуют о *важности* игр, несущественность не может быть их основной характеристикой. Разумеется, в каком-то смысле игры можно считать несущественными, если они отделены от других видов деятельности, и ничто не сможет удержать Хэара от успешного использования этого понятия с данных позиций – именно благодаря красоте и широким возможностям этого из него *можно* извлечь много метафор. Получилось ли у него?

При рассмотрении *этого* смысла становится очевидно, что он не отвечает мысли Хэара. Например, игры изолированы *друг от друга* гораздо очевиднее, чем от остальной жизни, – нельзя одновременно играть в крикет и футбол. Но метафорические игры тесно переплетаются. Игра в брак невозможна без других игр вроде обещания и может в дальней-

шем породить неограниченное число производных игр, и они все будут иметь к ней некоторое отношение. Женатый, религиозный, либерально настроенный, выполняющий обещания физик играет свои пять игр не просто одновременно, но и в рамках весьма тщательно упорядоченной структуры, потому что – этот момент, как представляется, был недооценён – у него только одна жизнь, и надо сделать её осмысленной. Поэтому он всё время старается связать их воедино и определить приоритеты. У него часто не получается, и это его дезориентирует, поэтому предложение разделить их кажется убедительным. *Но если он полностью прекратит старания, то встанет на путь дезинтеграции личности.* Это не может считаться опциональной производной игрой, поскольку она негативна и не имеет правил; более того, она означает утрату способности ко всякой дальнейшей человеческой инициативе вообще. Можно спросить: *у этого человека теперь одна игра или пять?* И могут ли эти игры не включать других? Учитель, честный человек, ученик, гражданин, владелец собственности, коллега, друг, избиратель, покупатель, еврей – можно перечислять дальше. А включённость глубока. Брак этого человека будет *другим браком*, нежели у человека без религиозных взглядов, а его религия отличается от религии человека, не обладающего научными знаниями. Это *не* просто внешняя связь, какая может быть, например, у профессионального шахматиста, который играет в футбол ради поддержания физической формы. Это больше похоже на связь между браком и отцовством или между моими политическими взглядами и моим пониманием истории. Они *должны* быть конгруэнтными, чтобы обладать действенной силой, а если меняются – то должны меняться вместе. Разумеется, нам часто не удаётся соотнести, связать воедино все части нашей жизни; мы начинаем лицемерить, обманывать и оказываемся в тупике. Но подобные состояния – не норма. Мы расплачиваемся за них дезориентацией в жизни, неспособностью к эффективным действиям и распадом личности. На самом деле у нас нет желания дезинтегрировать до состояния ветвистой колонии коралловых полипов. Но именно в этом необходимом, но хлопотном деле соотнесения жизненных аспектов возникает большинство наших нравственных проблем, и философ, решивший, что об этом нечего говорить, в полной мере показал свою несостоятельность. Так метафора *игры* растворяется в неопределённости.

Мы опять с этим сталкиваемся, когда пытаемся представить трансакцию «прекращение игры». Если мы не в состоянии указать на некий мир, в котором отсутствуют, скажем, обещания, то назвать такое положение дел «всего лишь институтом» – это как назвать мир, в котором мы живём, «всего лишь сном». Хэар считает, что обещание было *изобретено* [15, р. 120] людьми, чей язык уже стал настолько абстрактным, что в нём появилось слово «обязательство» в его современном общем значении (значении, которое появилось в европейской мысли в

последние двести лет), и обещание – это соединение мысленного обаятельности и речевого ритуала. Но как они смогли к этому прийти, не давая никаких обещаний?

Предполагается ли, что в их языке раньше не было никаких перформативных слов? Если были, то эти слова не возражали, когда люди их использовали, а затем продолжали действовать, как если бы никогда их не произносили? Возникающие в результате сложности и дезориентация сродни тем, когда люди постоянно лгут; возражение на *это* – также опциональный институт? Эта потребность так же стара, как и потребность в самой речи; это первое условие совместного действия. У животных, например у волков, имеются другие способы ведения диалога вроде: «Я обойду сзади и загоню антилопу в долину. – Хорошо, я буду ждать её вон под тем деревом». Люди, развивая речь, не могли не использовать её для этой очень важной цели. Разве мораль может не заниматься этим вопросом в ходе своего развития?

Можно предложить и позитивное доказательство: Рут Бенедикт [14, р. 95, 123, 115], делая упор на весьма широких вариациях человеческих привычек, замечает, что имеется «очень мало универсальных или почти универсальных черт в человеческом обществе. Некоторые из них хорошо известны. Например, каждый соглашается на... экзогамные ограничения на браки». Но брак в конечном счёте означает обещание. Самый поразительный известный мне пример общества, в котором практически не существует обещаний, это племя, живущее на островах Добу, в описании Рут Бенедикт; по её утверждению, там «господствуют враждебность и вероломство, которые являются признанными ценностями общества». «За показным дружелюбием, за знаками сотрудничества, в каждой области жизни, уверен добуанец, присутствует одно лишь коварство». Но, разумеется (как следует из написанного курсивом), такое весёлое положение дел должно паразитировать на обещаниях. Чтобы вероломство процветало, и показное дружелюбие, и знаки сотрудничества должны пользоваться значительным доверием. «Одно лишь коварство» – скорее всего, сильное преувеличение, как «мир, состоящий только из исключений». И добуанец, и удачливый мошенник на доверии обречены на проигрыш, если не будут об этом помнить. Как печально заметил один из таких мошенников: «Я не могу [обманывать] слишком долго, иначе мне больше никто никогда не будет доверять. Я честный человек, по большому счёту». Действительно, и он, и упомянутый Хэаром «макиавеллиевский политик» [15, р. 125] – это мелкие дельцы, пытающиеся действовать в рамках установившейся модели, это не ницшеанский сверхчеловек, изобретший нечто совершенно иное. Они отличаются от обычных дающих обещание людей только относительной важностью, которую они придают обязательной силе обещания по сравнению с другими обязательствами, вроде «способствовать прославлению страны» или «стать великим человеком». В довершение всего добуанец дей-

ствует, разумеется, на очень примитивном уровне, в рамках культуры стыда, которой нет дела до абстрактного понятия об «обязательстве», а возможно и макиавеллиевскому политику тоже. Но какой бы смысл они ни придавали обязательству, обещание должно содержать его в себе.

Таким образом, трудно представить, каким может быть общество без обещаний, и бремя доказательства пусть лежит на тех, кто утверждает, что такое возможно. В противном случае будет заблуждением называть обещание (или любую другую очень общую форму морали) игрой или институтом, приспособлявая к отдельным локальным формам вроде масонства или левостороннего движения. Здесь может дезориентировать то, что термины «игра» и «институт» могут использоваться в системах разных размеров (часто в концентрических, таких как речь, обещание, суд присяжных), и Хэар предположил, что если самые мелкие примеры каждого термина можно без труда подвергнуть изменению, то все другие можно изменить таким же образом. Т. е. если вы поднимаете камень, это доказывает, что вы могли поднять скалу, а если снимаете пальто и жакет, это доказывает, что вы также можете снять и кожу. Речь на самом деле – вовсе не институт, как и игра, как и прямохождение, как плач или смех, как любовь к своим детям, как брак или собственность, как обещание, хотя формы, принимаемые всеми этими вещами в разных обществах, разумеется, будут институтами. Слово «институт» лучше оставить для вещей, которые однажды были институированы и могли бы в случае необходимости быть раз-институированы без разрушительных последствий для человеческой расы.

Оставим злоупотребление философами специфическим понятием *игра* и вернёмся к более широкой проблеме дефиниции, в частности потребности отыскивать «единые основания».

Почему это имеет значение? Потому что, как можно предположить, большое число понятий, задействованных в наше время в моральной дискуссии, – это общие понятия, и они сталкиваются с теми же проблемами, что и «игра». Поскольку они задействуются весьма активно, мы *должны* попытаться определить их и поискать единые основания (здесь они не равны «семейным сходствам»), хотя вряд ли возможно предложить единственный и простой, как лакмусовая бумажка, тест для них, поскольку их главный вопрос – структура, и это вовсе не та структура, которая имеется у слов, обозначающих цвета. Это такие понятия, как: эксплуатация, угнетение, здравомыслие, болезнь, загрязнение, удовлетворённость, справедливость, свобода, форма искусства, эскапизм, забвение, сексуальное, серьёзное, нормальное. Предположим, что мы применили формулу Бамброу к одному из них – предположим, мы сказали, что единственная общая черта всех случаев эксплуатации – то, что это случаи эксплуатации, – поможет ли это нам больше, когда в следующий раз придётся решать, является ли какой-либо случай эксплуатацией или нет, чем сейчас, когда мы постоянно ищем единое основание? При таком

положении дел нам понадобится задействовать ряд разных критериев, но при условии, что они как-то связаны друг с другом и представляют аспекты некоей базовой структуры. В противном случае концепция распадётся на части, как уже распалась концепция искусства. Мы предполагаем, что подобные концепции можно объединить, и обоснованно, поскольку все они имеют дело с человеческими потребностями, несомненно обладающими структурой. Человек – это животное, склонное к эксплуатации, но он также животное, которое играет в игры. Философия морали начинается с анализа этих понятий. Если бы всё, что нам нужно делать в моральной философии – это ждать, чтобы люди высказывали моральные суждения вроде «“X” – хороший человек», жизнь, возможно, была бы проще, но намного менее интересна. И мы тогда принадлежали бы к другому виду, не *homo sapiens*.

Список литературы

1. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Общ. ред. М.С. Мацковского. СПб.; М.: Университетская книга; АСТ, 1998. 247 с.
2. Блейк У. Бракосочетание Рая и Ада. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rulit.me/books/brakosochetanie-aya-i-ada-read> (дата обращения: 08.04.2017).
3. Витгенштейн Л. Философские исследования / Пер. с нем. М.С. Козловой // Витгенштейн Л. Философские работы: в 2 ч. Ч. 1. М.: Гнозис, 1994. С. 80–130. (пар. 1–120)
4. Гарди Т. Тэсс из рода д’Эрбервиллей. Джуд незаметный. М.: Художественная литература, 1970. [Электронный ресурс] URL: <http://www.itexts.net...gard...tess-iz-roda...dzhud...gard.html> (дата обращения: 01.04.2017).
5. Коллингвуд Р.Дж. Принципы искусства / Пер. с англ. А.Г. Раскина; под ред. Е.И. Стафьевой. М.: Языки русской культуры, 1999. 328 с.
6. Лоренц К. Агрессия (так называемое «зло») / Пер. с нем. Г.Ф. Швейника. М.: Прогресс; Универс, 1994. 272 с.
7. Ницше Ф. К генеалогии морали. Рассмотрение второе // Ницше Ф. Полн. собр. соч.: в 13 т. Т. 5. М.: Культурная революция, 2012. С. 273–313.
8. Омар Хайям. Робайят / Пер. Л. Некоры. № 20 и 29. [Электронный ресурс] URL: <http://www.meskhi.net/omar/> (дата обращения: 12.05.2017).
9. Платон. Законы. Книга VII. М.: Мысль, 1999. 830 с.
10. Хэйзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова. М.: Прогресс–Традиция, 1997. 416 с.
11. Шекспир У. Король Лир. Действие IV, сцена первая / Пер. М.А. Кузмина. [Электронный ресурс] URL: <http://www.kuzmin.lit-info.ru/kuzmin/shekspir/korol-lir...> (дата обращения: 22.04.2017).
12. Эпиктет. Беседы / Пер. и прим. Г.А. Тароняна, предисл. Г.А. Кошеленко, Л.П. Маринович. 2-е изд., испр. М.: Ладомир, 1997. 312 с.
13. Vambrough R. Universals and Family Resemblances // Wittgenstein L. The Philosophical Investigations / Ed. by George Pitcher. London: MacMillan, 1968. P. 186.

14. *Benedict R.* Patterns of Culture. Boston: Houghton Mifflin, 1959. 260 pp.
15. *Hare R.* The promising game // *Revue Internationale de Philosophie*. 1964. No. 70. (Перепечатано в: *Theories of Ethics* / ed. P. Foot, O.U.P., 1967.)
16. *Housman, Laurence.* A.E.H.: Some Poems, Some Letters and a Personal Memoir by his Brother. London: Jonathan Cape, 1937. P. 89–90.
17. *Khachadourian H.* Common Names and Family Resemblances // *Philosophy and Phenomenological Research*. 1957–58. Vol. XVIII. P. 341–358.
18. *Kovesi J.* Moral Notions. London: Routledge and Kegan Paul, 1971. 166 pp.
19. *Manser A.* Games and Family Resemblances // *Philosophy*. 1967. Vol. 42 (161). P. 210–225.
20. *Midgley M.* The Game Game // *Philosophy*. 1974. Vol. 49. No. 189. P. 231–253.
21. *Midgley M.* The Game Game // *Heart and Mind. The varieties of moral experience* (revised ed.) London; New York: Routledge, 2003. P. 154–185.
22. *Searle J.R.* How to Derive Ought from Is // *The Philosophical Review*. 1964. Vol. 73. No 1. P. 43–58.

FACETS OF HUMAN EXISTENCE

Mary MIDGLEY

British philosopher and anthropologist, honorary doctor of Newcastle University (United Kingdom),
Newcastle University, NE1 7RU, United Kingdom;
e-mail: press.office@ncl.ac.uk

THE GAME GAME

The article discusses the philosophical-anthropological aspects of the concepts of play and game that have become widely used in philosophy, game theory, moral theory. This concept was employed by ancient philosophers (stoics, Plato) and authors of modern theories (Huizinga, Bern). The notion of play is viewed as a metaphor and compared to specific games. Metaphorically, play pervades all areas of human life, personal relationships, professional activities, artistic creation. In this connection, the problem of delimiting play and life arises.

Keywords: philosophy, anthropology, play, game, seriousness, metaphor, resemblance, promising, rule, religion

References

1. Bambrough, R. "Universals and Family Resemblances", in: L. Wittgenstein, *The Philosophical Investigations*, ed. by George Pitcher. London: MacMillan, 1968, p. 186.
2. Benedict, R. *Patterns of Culture*. Boston: Houghton Mifflin, 1959. 260 pp.
3. Berne, E. *Igry, v kotorye igrayut lyudi. Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnoshenii* [Games People Play. The Psychology of Human Relationships], ed. by M. Matskovskiy. St. Petersburg; Moscow: Universitetskaya kniga Publ.; AST Publ., 1998. 247 pp. (In Russian)
4. Blake, W. *Brakosochetanie Raya i Ada* [The Marriage of Heaven and Hell]. [<http://www.rulit.me/books/brakosochetanie-rama-i-ada-read>, accessed on 08.04.2017] (In Russian)
5. Collingwood, R.G. *Printsipy iskusstva* [Principles of Art], trans. by A. Raskin. Moscow: Yazyki russkoy kultury Publ., 1999. 328 pp. (In Russian)
6. Epictetus. *Besedy* [Discourses], trans. by G. Taronyan. Moscow: Lodomir Publ., 1997. 312 pp. (In Russian)

7. Hardi, T. *Tess iz roda d'Erbervillei. Dzhud nezametnyi* [Tess of the d'Urbervilles. Jude the Obscure]. Moscow: Khudozhestvennaya literature Publ., 1970, p. 31. [<http://www.itexts.net...gardi...tess-iz-roda...dzhud...gardi.html>, accessed on 01.04.2017] (In Russian)
8. Hare, R. "The Promising Game", *Revue Internationale de Philosophie*, 1964, No. 70.
9. Housman, L. A.E.H.: *Some Poems, Some Letters and a Personal Memoir by his Brother*. London: Jonathan Cape, 1937, pp. 89–90.
10. Huisinga, J. *Homo Ludens; Stat'yi po istorii kultury* [Essays on the History of Culture]. Moscow: Progress–Traditsiya Publ., 1997. 416 pp. (In Russian)
11. Khachadourian, H. "Common Names and Family Resemblances", *Philosophy and Phenomenological Research*, 1957–58, Vol. XVIII, pp. 341–358.
12. Kovesi, J. *Moral Notions*. London: Routledge and Kegan Paul, 1971. 166 pp.
13. Lorentz, K. *Agressiya (tak nazyvaemoe «zlo»)* [Aggression (So Called Evil)], trans. by G. Shveinik. Moscow: Progress Publ., 1994. 272 pp. (In Russian)
14. Manser, A. "Games and Family Resemblances", *Philosophy*, 1967, Vol. 42 (161), pp. 210–225.
15. Midgley, M. "The Game Game", *Heart and Mind. The Varieties of Moral Experience*, revised ed. London; New York: Routledge, 2003, pp. 154–185.
16. Midgley, M. "The Game Game", *Philosophy*, 1974, Vol. 49, No. 189, pp. 231–253.
17. Nietzsche, F. "K genealogii morali. Rassmotrenie vtoroe" [Genealogy of Morals, Essay 2] in: F. Nietzsche, *Polnoe sobranie sochinenii* [Complete Works], Vol. 5. Moscow: Kul'turnaya revolyutsiya Publ., 1990, pp. 273–313. (In Russian)
18. Omar, Hayyam. *Robayat*, trans. by L. Nekora. No. 20, No. 29. [<http://www.meski.net/omar/> accessed on 12.05.2017] (In Russian)
19. Platon. *Zakony* [Laws], Vol. VII. Moscow: Mysl' Publ., 1999, 830 pp. (In Russian)
20. Searle, J.R. "How to Derive Ought from Is", *The Philosophical Review*, 1964, Vol. 73, No. 1, pp. 43–58.
21. Shakespeare, W. *Korol Lir* [King Lear]. [<http://www.kuzmin.lit-info.ru/kuzmin/shekspir/korol-lir..>, accessed on 22.04.2017] (In Russian)
22. Wittgenstein, L. "Filosofskie issledovaniya" [Philosophical investigations], in: L. Wittgenstein, *Filosofskie raboty* [Philosophical works], Vol. 1. Moscow: Gnozis Publ., 1994, pp. 80–130. (In Russian)