

## Введение

**ИГРАЮТ БОГИ, ИГРАЮТ ДЕТИ,  
ИГРАЮТ ЗВЕРИ...**





## **Введение. Играют боги, играют дети, играют звери...**

*Чем существеннее в системе... культуры прямая роль данного понятия, тем активнее его метафорическое значение, которое может вести себя исключительно агрессивно, порой становясь образом всего сущего.*  
Ю. М. Лотман

Мы постоянно оперируем термином «игра», когда говорим об отдыхе и свободе, о роке и случайности, о душевных исканиях, о детях и взрослых, о людях и животных, трактуя это понятие предельно широко. «Весь мир — театр. В нем женщины, мужчины — все актеры... И каждый не одну играет роль», — эта вошедшая в наше миропонимание шекспировская метафора жизни отражает не только множество значений, которыми мы нагружаем понятие игры, но связывает его с поисками смысла человеческого бытия. Какие роли выпадают нам по прихоти судьбы? Где граница между диктатом навязанного игрового правила и свободой выбора? Где грань между «казаться» и «быть»?

Играют боги, играют дети, играют звери. Феноменология игр бесконечно многообразна. При этом обыденное сознание, не выходя за пределы феноменологии, что называется, де-факто успешно отличает «игру» от «не игры». А наука, от которой требуется дать универсальное определение, — с этой задачей не справляется.

И в повседневной жизни, и в науке мы постоянно обращаемся к таким понятиям, как «общество», «цивилизация», «культура», «человек», при этом мы всегда вполне понимаем, что под ними подразумевается, в каком бы контексте они ни звучали. Трудности возникают тогда, когда мы пытаемся дать им строгое определение. Дело даже не в том, что определения нет, — напротив, проблема в том, что определений существует великое множество, а значит, нет ни одного исчерпывающего столь глобальные и многосторонние явления.

Американские антропологи К. Клакхон и А. Крёбер в своем критическом обзоре понятия «культура» упоминают сотни определений культуры, классифицируя их и выделяя их системные основания (Cluckhohn, Kroeber, Meyer 1952). Сходным образом обстоит

дело и с игрой. В словарях, в справочных изданиях, в научных работах определения игры зачастую даются «от противного»: игра — это то, что не труд, то, что не приносит реальной пользы, это то, что не всерьез. «Игра — занятие с целью развлечения, забава...»<sup>1</sup> «Играть — ... шутить, тешиться, веселиться... проводить время потехой... от скуки, безделья»<sup>2</sup>. В солидном академическом издании энциклопедии Брокгауза и Ефрона, где, казалось бы, систематизировано и определено решительно все, в статье «Игры» нет общего определения данного явления, что само по себе показательное. Статья начинается сразу с описания игр древних римлян, далее следует небольшой раздел о славянских игрищах, об игре в целом и об играх животных ни слова (Брокгауз и Ефрон. 1894. Т. XII (а): 790–792).

Строгие определения игры на сегодняшний день не охватывают всего ее многообразия. Определение игры животных как избыточной, «спонтанной» активности и даже «преадаптации» скудно, когда речь идет об «играх, в которые играют люди»; а определения, которые противопоставляют игру серьезной деятельности, вроде «...занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга»<sup>3</sup>, имеют мало отношения к игре в филогенезе.

В попытках понять, что же такое игра в принципе, звучат ноты отчаяния. В середине XX в. Х. Шлосберг заявил, что игра — это полностью неопределенное и научно бесполезное понятие, и то, что мы называем игрой, включает в себя различные типы поведения, которые надо исследовать отдельно (Schlosberg 1947).

Французский социолог Р. Кайуа, посвятив игре цикл своих работ, предложив свою классификацию игр и выдвинув идею создания социологии, основанной на играх, тем не менее, утверждает: «... сами факты, изучаемые под названием игр, в каждом случае крайне разнородны... слово “игра” здесь просто вводит в заблуждение и своей обманчивой обобщенностью поддерживает стойкие иллюзии насчет якобы родственной связи между совершенно несхожими типами поведения» (Кайуа 2007: 173).

Английская исследовательница С. Миллер на первой же странице своей книги «Психология игры» пишет, что термин «игра»

---

<sup>1</sup> Игра // Словарь русского языка. Т. 1. М., 1957. С. 864.

<sup>2</sup> Играть // *Даль В.* Толковый словарь. М., 1881. Т. II. С. 6.

<sup>3</sup> Игра // Словарь русского языка. Т. 1. М., 1957. С. 864.

давно уже является «лингвистической мусорной корзиной» для обозначения поведения, которое выглядит произвольным и, как кажется, не имеет явной биологической и социальной пользы (Миллер 1999: 5).

Отступление от эмпирических реалий конкретных видов игровой деятельности и попытки представить игру в виде универсальной категории, описывающей юридические, экономические, коммуникативные, лингвистические процессы так же не привносят определенности в само понятие игры. Постмодернистское миропонимание вслед за Л. Витгенштейном, а позже и за Дж. Лотардом склонно предельно расширять и универсализировать понятие игры: весь мир, все наши знания о нем, вся культура, социальный порядок, теология, право, психиатрия — все это «языковые игры», условные обозначения и без того совсем зыбкой, едва ли постижимой социальной реальности. «Языковые игры» — совокупность не совсем определенных, нами же придуманных текстов, за которыми скрывается неясный и неоднозначный мир, недоступная и сокрытая от нас объективная реальность. Но при этом сами постмодернисты говорят о принципиальной невозможности определения самого понятия игры (см. Ретюнских 2002: 34–35). «Смысл понятия “игра” не поддается полной вербализации», — пишет, анализируя философию игр, Л. Т. Ретюнских. При этом сама Л. Т. Ретюнских дает весьма емкое определение игр (хотя, по оговорке самого автора, это только рабочее определение): игра — «способ самообъективации субъекта через искусственно конструируемую реальность, осуществляемую в режиме дополненности по отношению к реальности подлинной» (Ретюнских 2002: 12). Это определение воспаряет над разнообразием «эмпирического бытия игр», указывая на важнейшую особенность игр людей, но оно совсем не имеет ввиду игры животных. «Самообъективация субъекта» и «искусственно конструируемая реальность» — это нарратив сугубо антропологического бытия.

Постмодернистские изыскания в принципе не брали в расчет мир, существующий за пределами культуры, когда говорили о «языковых играх» и описывали мир людей как совокупность коммуникативных интеракций или текстов. Но как бы мы ни старались ограничиться игрой как «исключительно антропологическим феноменом» (Ретюнских 2002: 77), нельзя не признать,

что игры животных тоже есть, пусть только как «зачатки» или «предпосылки» того, что мы называем игрой у человека (Там же: 98–99). Феноменология игр выходит за пределы пространства культуры.

### **Исследовательская парадигма**

Попытка охватить единым взглядом (или единым исследованием) максимально широкий круг игр чревата тем, что может обернуться «собранием пестрых глав». Но «собрание пестрых глав» дозволено лишь авторам уровня Пушкина с их всепобеждающей силой внутренней гармонии. Во всех иных случаях многоплановость и многофокусность исследовательских интересов нуждается в оправдании единой методологической парадигмой.

Предлагаемая работа обращается к разным играм, от архаичных игрищ, игр-гаданий и состязаний до самых новомодных компьютерных игр, от детских игр — до игр «детей изрядного возраста». В каждом случае на первый план выдвигаются свои проблемы: от взаимодействия человека и общества с высшими силами до влияния на игрока виртуальной реальности; от механизмов социальной регуляции поведения до утраты чувства реальности и эскапизма. Многоплановость исследования рискует обернуться излишней фрагментарностью. Во избежание этого оговоримся, что все многоликие игры и связанные с ними разные проблемы рассматриваются в едином методологическом ключе.

Общей методологией исследования феномена игры выступает *историко-эволюционный подход* к пониманию жизнедеятельности социокультурных систем (Асмолов 1996: 144–153). Приложение же общих посылов историко-эволюционного подхода к исследованию игр позволяет представить проблемное поле следующим образом:

— игры рассматриваются в свете их эволюционного смысла для развития культуры и общества в целом. Игры берут свои истоки в филогенезе и, преодолевая все гонения, реформы и превратности моды, проходят сквозь тысячелетия истории человечества. Значит, это никак не случайность, не досужая прихоть, как воспринимали игры старые педагоги и моралисты, а неотъемлемая часть социокультурной системы. Какой механизм развития культуры стоит за многообразием игровых миров?

— «Эволюция любых развивающихся систем предполагает взаимодействие двух противоборствующих тенденций — тенденции к сохранению и тенденции к изменению...» (Асмолов 1996: 149). Как реализуются эти тенденции в играх?

— наконец, если человек неразрывно связан со своей социокультурной системой (Там же: 145), то через игру можно проникнуть во внутренний мир человека и попытаться понять, как игра выступает в роли посредника между человеком и его социальным окружением. Что дает человеку игра?

Многоликость игры оборачивается множеством игровых миров, существующих по своим правилам и законам, что напрямую связано с возможностями изменения и развития социокультурной системы. Ю. М. Лотман неоднократно говорил о внутреннем многообразии социокультурной системы и наличии в ней «механизмов для выработки неопределенности» как залоге жизнеспособности и внутреннем потенциале развития системы. Игровые миры, как и искусство, — это «мастерские непредсказуемости» (Лотман 2010: 134–142).

Это позволяет нам поставить вопрос об игре как о «поставщике» инноваций и увидеть во взаимодействии игры и реальности эволюционный механизм развития социокультурной системы (Ч. IV, гл. 3; Ч. V, гл. 4; Заключение).

Тенденция к сохранению связи времен выражается в консервативности игр. Многие игры существуют веками и хранят в себе следы прошлых эпох, ушедших из жизни магики-религиозных практик и соответствующих им представлений о мире. В сегодняшних играх можно разглядеть пласты архаичного миропонимания, различные картины мира и стратегии поведения человека играющего, которые становятся его жизненными стратегиями (Ч. II, гл. 1, 3; Ч. III, гл. 1, 2).

Уникальность человеческого общества в том, что оно состоит из элементов, «каждый из которых в отдельности изоморфен целому» (Лотман 2010: 58). Всякий человек несет в себе все человечество. Общество состоит из личностей, но мир личности вбирает в себя всё социокультурное пространство. Игра в онтогенезе, как и вообще игра в жизни человека, выступает как один из важнейших механизмов приобщения человека к общечеловеческому, соприкосновения с прошлым, с наследием поколений. Игра расширяет смысловое пространство личности и позволяет выйти за пределы

повседневного существования. Благодаря тому, что мы смотрим на мир вокруг нас сквозь «игровые очки», он обретает новые краски, высветливается новыми гранями (Ч. I, гл. 2, 3). Как в сказке про «Алису в стране чудес», мир тот же самый, но мы-то, когда играем, становимся совсем другими и видим все в ином свете. Как и в искусстве, в игре «реальность получает свободу, ей не свойственную», «скованные законами реальности объекты искусства (и игры тоже. — М. Т.) получают... свободу, вступают в новые отношения и связи, тем самым раскрывая свои глубинные внутренние значения» (Лотман 2010: 141).

К тому же игры выступают как испытанные временем механизмы социальной регуляции и преодоления конфликтов (вспомним гадания и судебные поединки) (Ч. II, гл. 1, 2); как школа сотрудничества и школа коммуникативного опыта (наиболее ярко видно на примере детских игр), а также как своего рода «тренинг» по освоению социорольевых сценариев, с которыми предстоит встретиться, например, детям во взрослой жизни (Ч. III, гл. 4, 5; Ч. IV, гл. 1, 2; Ч. V, гл. 2, 3).

Игры, их трансформации и локальные вариации, мода на одни, забвение других, их перемещения из центра культуры на периферию и обратно, их относительная свобода от существующих в обществе форм контроля и многократные попытки властей ввести их в рамки закона и порядка, — всё это в контексте историко-эволюционного подхода становится *«проективным» материалом для диагностики социально-психологических процессов*, протекающих в обществе, и позволяет заглянуть в историю ментальности (Ч. III, гл. 3, 6; Ч. V, гл. 4, Заключение). Об этом же говорил французский социолог Роже Кайуа в 1950-х гг., призывая социологию взять на вооружение игры как метод исследования социальных процессов в разные исторические периоды (Кайуа 2007). Как социологический «сейсмограф», игра позволяет улавливать малейшие колебания, предшествующие подвижкам социальных основ.

Многообразие игр порождает многообразие вопросов и исследовательских тем, которые оборачиваются «пестрыми главами» предлагаемой работы. В ней вышеназванные вопросы представляют собой скорее векторное пространство возможных исследований, нежели скрупулезные исследования как таковые.

И всё же очередная попытка объять необъятное в какой-то мере оправдана тем, что в современном постиндустриальном мире



игра проникает во все сферы жизни, накладывая свой отпечаток и на экономику, и на социальную стратификацию общества. Вместе с увлечением компьютерными играми появляются многомиллионные геймерские сообщества, объединяющие людей поверх этнических и государственных границ. Для ряда молодежных субкультур игра превращается в стиль жизни и мировоззрение. Игровые методики распространяются во всех сферах, от учебы до управления бизнесом и разработки инновационных виртуальных технологий (Ч. V, гл. 4; Заключение). Так игра сегодня становится одной из центральных категорий нашей жизни. А значит, требует к себе всё более пристального внимания.

### **Игры глазами «историков и моралистов»**

Исследовательский интерес к играм возник достаточно поздно. До начала XIX в. на игры смотрели как на занятия досуга, не заслуживающие серьезного внимания, упоминания о них крайне редко встречаются в дневниках, автобиографических записях и письмах XVII–XVIII вв. В то время мало кто снисходил до воспоминаний о таких «слабостях», как детские увлечения играми, а тем более до описания самих игр. По крайней мере, так обстояло дело в европейских культурах. В восточных же культурах — в Китае, Корее, Японии — сложилось несколько иное отношение к играм. Излишне азартные игры, как и везде, могли осуждаться, а изысканные интеллектуальные игры, требующие определенных знаний и умений, игры, недоступные невеждам, возводились в ранг высокого искусства и считались уделом элитарных кругов (Войтишек 2009).

В XIX веке, который часто называют «веком детства», отношение к играм, прежде всего детским, изменилось, была признана их важность для роста и развития ребенка, что связано в свою очередь с переменой взглядов на детей и детство в целом, с успехами педагогики и распространением промышленного производства игрушек (Деккер 2012).

И всё же отдельные упоминания об играх и их иконография встречаются до начала «века детства». Например, знаменитая картина П. Брейгеля-ст. «Детские игры» (1560) (см. рис. 1 и рис. 2). С одной стороны, ее часто называют «энциклопедией игр», с другой, у искусствоведов возникает сомнение: дети изображены нарочито грубо, их позы нелепы, и вообще дети ли это, или маленькие

копии простолюдинов, предающихся грубым и примитивным забавам? П. Брейгель говорит о детях, или дети фигурируют на его полотне лишь как аллегория человеческой глупости? (Деккер 2012; Hindman 1981). М. Монтень в своих «Опытах» походя оговаривается о пользе игр для развития ребенка: «Даже игры и упражнения — и они станут неотъемлемой и довольно значительной частью обучения: я имею в виду бег, борьбу, музыку, танцы, охоту, верховую езду, фехтование. Я хочу, чтобы благовоспитанность, светскость, внешность ученика совершенствовались вместе с его душой» (Монтень 2007: 61).

Детскими забавами заинтересовались лучшие умы эпохи Просвещения. Обличая язвы современного им общества, они на свой лад стремились найти пути его совершенствования и уповали на детей. Взрослые слишком закоренели в своих пороках и предубеждениях, дети — вот благодатный материал для построения нового общества. Ж.-Ж. Руссо в своем трактате «Эмиль, или О воспитании» (1762) рассуждает на тему наиболее пристойных игр и предметов, с которыми следует иметь дело молодому созданию. В начале XIX века на важность игр для развития ребенка обратил внимание Ф.В. Фрёбель, немецкий педагог, последователь И.Г. Песталоцци, основоположник системы дошкольного воспитания, чьи труды стали классикой<sup>4</sup>. Ф. Фрёбель считал игру «высшей ступенью детского развития», описывал и систематизировал детские игры, разрабатывал игровые методы обучения.

Тема игры стала проникать в серьезные философские и естественно-научные трактаты. В эстетической теории культуры Ф. Шиллера «игра» является центральным понятием, той самой категорией, при помощи которой преодолевается разрыв между «природой» и «культурой»; однако игра здесь — это скорее метафора человеческой свободы, но никак не предмет исследования. При этом нельзя сказать, чтобы играм «детей изрядного возраста» (т.е. играм взрослых) уделялось меньше внимания, чем иным сторонам жизни, об играх упоминали и описывали их в самых различных исторических источниках и произведениях литературы. Французский исследователь Л. Бек-де-Фукуьера в своей книге «Игры древних» (1873) сокрушается о том, сколько произве-

---

<sup>4</sup> Статьи Ф.В. Фрёбеля по развивающей и воспитывающей педагогике вошли в составленный после его смерти сборник «Педагогика детского сада», в России эта книга вышла под названием «Детский сад» (1913).

дений античных и римских авторов, посвященных играм, «время скрыло от нас»: это упоминаемые Афинием в «Пире ученых» трактат Тимократа лакедемонского об игре в мяч и игривое сочинение «Забавы» с неясным авторством, утраченный трактат Светония об играх греков и даже потерянное сочинение об играх, написанное самим Овидием. Л. Бек-де-Фукьера называет и более близких своих предшественников, так или иначе касавшихся темы игры, при этом он отсылает читателя к подробному библиографическому указателю работ, посвященных досугу древних, вышедшему во второй половине XVIII века: “Bibliotheca lusoria, auctare H. J. Clodio, Lipsiae, 1761”. Так что при всем том, что игры осуждались церковными авторами, которые не упускали случая подчеркнуть их дьявольскую сущность; при том, что в юридическом порядке их делили на дозволенные и недозволенные, — интерес к играм, прежде всего играм древних, был велик. Но как замечает тот же Л. Бек-де-Фукьера, это был интерес «историка и моралиста» к тому, каким занятиям предавались древние «в часы досуга от общественной деятельности» (1877. С. XII–XV). В играх видели лишь развлечение, не более. Отдельно стоит упомянуть работу знаменитого физика, инженера и математика Дж. Кардано, посвященную азартным играм, “Liber de ludo aleae” (1564)<sup>5</sup>. Но при том, что Дж. Кардано был заядлым игроком, книга его посвящена не столько самим азартным играм, сколько вопросам теории вероятности на модели азартных игр.

В европейской традиции историко-этнографический интерес к играм появился в середине XIX в. В отечественной науке он связан с нарастающим интересом к народной культуре в целом — к обычаям, забавам, песням и танцам; всем этим заинтересовались этнографы, фольклористы, музыковеды, литераторы. В 1847 г. Русское географическое общество издало Программу сбора сведений по быту русского народа, в которую входили в том числе и вопросы, посвященные народным играм (Морозов, Слепцова 2004: 22). Работа по сбору материалов велась в течение многих лет. Игры, и взрослые традиционные игрища, и игры детей, описывались как часть общей панорамы быта и нравов простого народа. В золотой фонд вошли работы П. А. Бессонова (первый сборник детского фольклора «Детские песни» (1868)), Е. А. Покровского (первая обобщающая работа, посвященная играм, «Детские игры, преимущественно русские в связи с историей, этнографией,

<sup>5</sup> «Книга об азартных играх», иногда переводят как «Книга об игре в кости».

педагогикой и гигиеной» (1887)), С. В. Максимова («Нечистая, неведомая и крестная сила» (1903)) и работы следующего поколения исследователей, Г. С. Виноградова, О. И. Капица. И. Е. Забелин и Н. И. Костомаров в своих исторических изысканиях уделяли серьезное внимание играм и развлечениям, причем И. Е. Забелин, исследуя быт и нравы русских царей, описывал не только традиционные русские забавы, но и игры и игрушки «иноземные», распространенные в высших слоях общества.

В атмосфере возрастающего историко-этнографического интереса к традиционным играм с одной стороны и признания дидактической ценности детских игр с другой появился последовательный научный интерес к природе игры как таковой. Во второй половине XIX века игра оказалась в фокусе внимания серьезных исследований, причем в зоне междисциплинарного пограничья, на стыке исторических и естественнонаучных изысканий.

Часть I

## **РОЖДЕНИЕ ИГРОВЫХ МИРОВ**





# Часть I. Рождение игровых миров

## Глава 1. Три стратегии понимания игры

*...природа одарила неразумные существа превыше их потребностей и посеяла в темноту жизни проблеск свободы...  
Ф. Шиллер*

### ***Игра в центре исследовательских интересов***

Первыми системными исследованиями феномена игры стали вышедшие одна за другой книги немецкого философа Карла Грооса — «Игра животных» (1896) и «Игры людей» (1899) об игре детей в первые годы их жизни. В них К. Гроос выдвинул теорию «предупражнения инстинктов», он показал, как в игре отрабатываются и совершенствуются данные от природы навыки, необходимые во взрослой жизни, и идет подготовка к решению задач завтрашнего дня (см. Миллер 1999; Эльконин 1978: 66–67). Эти работы имели широкий резонанс, и в течение нескольких десятилетий теория предупреждения, хотя и с различными оговорками, была господствующей<sup>6</sup>. В этот период представление о биологической целесообразности игр и единой природе игр детей младшего возраста и игр животных не вызывает сомнения. Игра ассоциируется с детством: «...для того и дано детство, чтобы мы могли играть», — по формуле К. Грооса, детство нужно, чтобы обучиться тем сложным видам поведения, которые понадобятся позже (цит. по: Эльконин 1978: 67). И даже Ф. Бойтендаик, опровергая уже в 1930-х гг. «предупражнение инстинктов», выводит игру из особых психологических черт, присущих детству: «существо играет, потому что оно молодо» (Эльконин 1978: 77). То есть философы и психологи конца XIX — начала XX в. ставили знак равенства между игрой и детством, и на этом основании сближали игры маленьких детей и игры молодых животных.

---

<sup>6</sup> О самой теории К. Грооса и дискуссии, развернувшейся вокруг нее, см. подробнее: Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978. С. 65–92.

В этот же период американский психолог, признанный авторитет педологии Г. Ст. Холл так же, но сугубо по-своему, смело сравнивает игры детей с играми животных. Во главу угла своей теории развития ребенка он поставил выведенный Геккелем-Мюллером биогенетический закон, что онтогенез есть краткое повторение филогенеза, но Г. Ст. Холл распространил эту закономерность не только на эмбриогенез, но на развитие ребенка и историю общества: стадии развития ребенка повторяют жизнь его далеких предков. Так, в детских играх и увлечениях последовательно реализуются занятия обезьяноподобных предков и охотничьи инстинкты первобытных людей. В этом свете детские игры представляли как рудименты далекого прошлого, то, что изживает ребенок, становясь «полноценным» человеком. На представление об игре как сфере, где реализуются запретные влечения, безусловно, повлиял психоанализ. Сам З. Фрейд не занимался исследованием игр, для него детская игра представлялась лишь одной из сфер, где вытесненные желания могли реализовать себя, в обход тех барьеров, что возвела на их пути культура.

Научным событием международного масштаба и новой страницей в истории исследования игровой деятельности стало появление знаменитого труда Й. Хейзинги “*Homo ludens*”, вышедшего в 1938 г. В нем игра предстает одним из важнейших механизмов порождения культуры в целом, а «человек играющий» — не праздным персонажем, коротающим случайные часы досуга, а своего рода «демиургом» самых различных сфер деятельности от юриспруденции и искусства до спорта.

В середине XX в. игра интересует мир науки не только как достойный объект историко-этнографического исследования, но и как категория бытия (например, вышеупомянутые «языковые игры» в философии постмодернизма, которые порою распространяются на всё пространство культуры), как альтернативная реальность, как психологический прием и стратегия поведения и, наконец, как ключ к пониманию социокультурных феноменов. В 1958 г. выходит работа Р. Кайуа «Игры и люди», где французский социолог представляет основы социологии, основанной на играх (к этой работе мы еще не раз будем обращаться). В 1961 г. выходит книга Э.Л. Берна «Игры, в которые играют люди», где игра выступает как ключевое понятие при анализе психологии личности: строя отношения с другими людьми, человек действует как точный и рас-



четливый игрок, следуя сценарию избранной роли, а игровое поведение превращается в тактику достижения желаемых результатов. Казалось бы, человек просто применяет игровые приемы, но, в конечном счете, затеянная им игра оборачивается прожитой жизнью с ее реальными бедами и победами.

Тема игры стала одной из приоритетных в науках о человеке и обществе, но все эти эмпирические работы и теоретические обобщения по-прежнему преследует вопрос: *что есть игра?*

В самых общих чертах поиски ответа на вопрос *что есть игра* можно представить в виде нескольких основных стратегий, которые условно можно назвать «стратегия полезности», «стратегия удовольствия» и «стратегия поиска и преобразования реальности».

### **Стратегия полезности**

Ключом к пониманию игры в *стратегии полезности* был ответ на вопрос о ее целесообразности. Исследователи пытались единым взглядом охватить всё многообразие игр, включая игры животных. Авторы XIX в., условно ставя знак равенства между играми людей и играми зверей, осторожно говорили, что есть нечто общее в том, что и люди, и животные с таким упорством прыгают, борются, устраивают состязания, а, следовательно, есть в этом какая-то тайная необходимость. Начиная с К. Грооса, целая плеяда психологов, философов, зоологов, включая В. Штерна, К. Бюлера, Э. Клапареда, каждый со своими уточнениями, пришли к идее пред-адаптации: биологическая целесообразность игры не в том, что происходит здесь и теперь, а в том, что она работает на завтрашний день, подготавливает к тому, что будет востребовано позже. К. Ллойд-Морган подчеркивал, что игра — это отработка наследственных форм поведения еще до того, как это унаследованное поведение роковым образом «предстанет перед судом естественного отбора» (Фабри 1976).

Этой же стратегии и логике полезности по-своему следует теория «избыточной энергии», автором одной из первых версий которой был Г. Спенсер. Игра — это мирный путь «сброса» накопившихся избытков сил, и в этом ее рациональное зерно. Вариациями «энергетических» трактовок игры могут быть многочисленные исследования, в том числе и экспериментальные, которые показывают, сколь эффективно обрабатывается и нейтрализуется в игровой форме агрессия.

### **Стратегия удовольствия**

Стратегия удовольствия следует формуле «игра ради игры», игровое действие преследует функциональное удовольствие, а не внешний результат. Важно само по себе положительное эмоциональное состояние, в которое приводит игра (Ф. Бойтендаик, Фабри 1976). Стратегия удовольствия делает акцент на произвольности игры, ее спонтанном характере и отсутствии внешнего принуждения как обязательного ее условия. И ни о какой иной пользе речь не идет.

Однако стратегии полезности и удовольствия пересекаются, сливаясь воедино, когда «полезность» трактуется как польза для индивидуума: разрядка напряжения и сброс энергии — одновременно и польза, и то, что приносит удовлетворение. В подобном ключе стремление к удовольствию трактует психоанализ: рост возбуждения и внутреннее напряжение порождают дискомфорт, и игра — самый безобидный способ справиться с ними.

Для психоаналитиков игра — это, прежде всего, проекция бессознательного. Жесткие социальные нормы, необъяснимые общением желания и эмоции, тревоги и страхи — все эти переживания, тщательно вытесняемые из сознания, проецируются на сюжеты и персонажей игр и сублимируются в игровой форме: не сам ребенок, а кукла не слушается старших, дерзит, обижает младшего братика, то есть вытворяет как раз то, что строжайше запрещено. З. Фрейд мало уделял внимания игре как таковой, но его ближайшие последователи, прежде всего детские аналитики, начиная с А. Фрейда, одними из первых взяли на вооружение игры и в качестве психотерапевтических методов, и в качестве проективной психодиагностики.

### **Игра как поиск и как преобразование реальности**

Где-то в пространстве над «полезностью» и «удовольствием» находится еще одна гипотеза о природе игры: *игра как поиск*. Исследовательское поведение часто переходит в игровое, и, напротив, в каждой игре содержится в той или иной степени исследовательский компонент. По мнению немецкого этолога О. Келера, игра является «практически непрерывным поиском проб и ошибок». В игре обретается новая информация об окружающей среде, происходит знакомство с новыми объектами и новыми свойствами объектов вне сферы их привычного применения. Именно в ма-

нипулировании «биологически нейтральными» объектами видел зоопсихолог К.Э. Фабри соединение высшей формы ориентировочно-исследовательской и игровой деятельности (Фабри 1976).

Суть не в том, чтобы приравнять поисковое поведение к игровому. Важно, что в основе игрового поведения и поискового поведения лежат одни и те же механизмы — механизмы поиска нового и стремления выйти за пределы знакомого. Крысы в лабиринте устремляются из освещенного, хорошо знакомого коридора, где они неоднократно находили пищу, в темный незнакомый проход, пробуя в него еще и еще раз прорваться, преодолевая дискомфорт от покалывания тока, водные преграды и всё, что придумает изощренный ум экспериментатора (см. Миллер 1999: 46–50).

Ни в коей мере не хотелось бы, чтобы вышесказанное дало повод подумать, что опять вступает в силу старая идея бихевиористов: какая разница, человек или крыса, механизмы поведения везде одни и те же. Нет, речь лишь об общей для всего живого интенции к поиску, и принципиально важно, что эта интенция реализуется у всех по-разному.

Д. Б. Эльконин выдвигает предположение, что ориентировочная реакция, исследовательское поведение и игра последовательно возникали в ходе эволюции по мере усложнения организации живых существ (Эльконин 1978: 89). Эти три вида активности представляют три эволюционно различных способа выхода за пределы наличной ситуации. Таким образом, выходы за пределы непосредственно данного могут быть различного уровня сложности, будь то спонтанная активность животных, игры высших животных или сложное игровое поведение, невозможное без фантазии, присущее людям. Глубинное родство игры и поискового поведения заключается в стремлении действовать «поверх барьеров». Игра как поиск в конечном счете — это стремление к чему-то, чего нет в наличии, это непринятие данности и попытки расширения жизненного пространства.

Именно на этом и сосредотачивает свои усилия *стратегия понимания игры как «преобразования реальности»*. Игра — это всегда своего рода «разрыв» в мерном поступательном течении жизни и переход в особую игровую реальность, та самая условность игрового действия, которая очевидна и которую столь сложно объяснить. Это «не всерьез», «понарошку» свойственно как человеческим играм, так и играм высших животных. Рыча, скаля

зубы, припадая на передние лапы, в игре собака будет делать вид, что яростно кусает, атакует противника, но никогда не укусит настоящего. И для нее игра — это только игра, реальные же чувства и отношения совсем иные.

Идея суверенности игрового пространства подчеркивалась большинством исследователей. Й. Хейзинга говорил об игровых пространствах как о «временных мирах», которые представляют собой своеобразные субкультуры в культуре. Л. С. Выготский и А. Н. Леонтьев в связи с игровым пространством говорили о «воображаемой ситуации» или «мнимой реальности», которые одновременно являются и исходной точкой игры, и продуктом игровой деятельности.

Наличие особого условного пространства выступает как одна из основополагающих черт игры. Игра по сути своей обособлена и тщательно изолирована от остальной жизни, это замкнутый «защищенный мир», «чистое пространство» (Кайуа 2007: 46). Игра — это своего рода «свободная зона», где не действует ни принцип реальности, ни прессинг необходимости, которые подчиняют себе всё течение повседневной жизни (Шрейдер 1979: 106–111). Говоря словами М. М. Бахтина, игра или, точнее, жизнь в игре — это «жизнь, вырванная из жизни». С различной степенью отчетливости это замкнутое в себе условное пространство просматривается и в играх людей, и в играх животных.

С. Миллер по-своему представляет «общий знаменатель» всего многообразия игр. Вопреки советам Х. Шлосберга, что совершенно различные типы поведения, скрывающиеся за понятием игры, надо исследовать отдельно, С. Миллер посвятила свою монографию игре как таковой, поместив в единое исследовательское поле спонтанную или «неуместную» активность термитов, пчел и рыб, социальные игры птиц и высших антропоидов, а также детские игры. С. Миллер не приходит к какому-либо жесткому определению игры, втискивая в его рамки весь разноплановый эмпирический материал: «Исследования уже известного, тренировки в уже освоенном... секс без коитуса, волнение без повода... притворство не ради обмана — все это игра» (Миллер 1999: 291). В этом смысле игра является «парадоксальным поведением». Но, по С. Миллер, парадоксальность эта в наших глазах, так как от действия мы ждем привычного нам результата, а игра никакого результата не предполагает. Игра — это «размышление в действии», когда поведение

еще не стало «обтекаемым» и интегрированным в актуальный поведенческий контекст. Игра — это спутник созревания организма (Миллер 1999: 291). В рамках своего понимания «органической» природы игры С. Миллер делает совершенно обоснованное предположение: в игре реализуются неизвестные нам механизмы развития организма, предписанные его видовой программой.

При всей широте взгляда на феномен игры С. Миллер подспудно вводит одно-единственное ограничение — возрастной ценз. Игра — это удел молодых, взрослые, конечно, тоже играют, но это в них говорит остаток детства.

И вот здесь, пожалуй, исчерпывается возможность единого подхода к играм людей и животных. Дело не в том, кто больше играет, молодняк или зрелые особи, дети или взрослые, просто «игра для организма» и «игра в культуре», независимо от возраста играющих, предполагает совершенно различные механизмы функционирования и сферы приложения.

\*\*\*

Подводя черту под попыткой окинуть единым взглядом игру в мире животных и игры людей, обратим внимание лишь на одно, лежащее на поверхности отличие: первое из необходимых условий игр животных — полный комфорт и безопасность (Миллер 1999: 114). О людях подобного не скажешь. Люди могут играть в любой ситуации. Человек играет и в счастливые минуты, и на грани жизни и смерти, играет в сулящих все блага мира игорных домах и в тюремных камерах, нарушая строжайший запрет на игру. Рискуя жизнью, играли узники концентрационных лагерей — музей Холокоста хранит самодельные шахматы, нарды, порою они делались из хлебного мякиша, того самого хлеба, которого едва хватало на полугодное существование. Ф. М. Достоевский в своем «Мертвом доме» уделяет немало внимания описанию «майданов», когда каторжники ночи напролет упоенно режут в карты, проигрываясь до исподнего, и никакие наказания не могут пресечь этой забавы. Одна из самых первых работ Д. С. Лихачева — «Картежные игры уголовников». Молодой исследователь описывает не только язык и традиции «шпанской» игры в буру и стос, противопоставляя ее игре «фраерской», но и психологическую потребность в ней: «Привычка к постоянному напряжению всей нервной системы, привычка рисковать делает особенно тяжелым однообразие тюремной жизни.

Карты дают жулику необходимое, чисто физиологическое ощущение риска» (Лихачев 1993: 44). Играют, рискуя «намотать» дополнительный срок. Играют, рискуя жизнью. Игра может быть отдыхом, «глотком свободы», протестом против жесткой регламентированности жизни, формой осмысления окружающей действительности, суррогатной реализацией мечты...

Игра — неизменный спутник и истории жизни человека, и истории человечества. Нет в мире человека, который никогда бы ни играл. Детство проходит, одни игры сменяются другими, но человек не прекращает играть, развеивая в прах любые рациональные, биологически целесообразные объяснения игр, которые запрашиваются, когда детские игры в нежном возрасте пытаются сравнивать с играми животных. И здесь мы оставляем игры животных, далее речь пойдет исключительно о том, какое значение имеет игра в жизни человека и в жизнедеятельности социума.

## Глава 2. Созидательная природа игры

*Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное.*  
Й. Хейзинга

Й. Хейзинга категорически отрицал любые поиски рационального начала в играх. Игра — это то, что выше разума. Игра — это то, что лежит за пределами повседневности. Игра — свободное произвольное действие «невзаправду», она не преследует прямого материального интереса, не ищет пользы, цель ее заключается в ней самой — игра «лишена цели, однако полна смысла» (Хейзинга 1992: 72, 368).

### **Игра у истоков культуры**

«Внеразумность» игры ставит ее, по мнению Й. Хейзинги, в особое по отношению к культуре положение: «Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы его ни определяли... предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть» (Хейзинга 1992: 9). Показывая архаичную природу игры, именно в ней видит

Й. Хейзинга первоисточки культуры: «Состязание и представление не происходят *из культуры* как развлечение, а *предшествуют* культуре» (Хейзинга 1992: 62).

Й. Хейзинга, следуя за древнейшими космогоническими мифами, представляет игру как перводвижение, как начало, которое помогает миру превратиться из хаоса в космос. Древнеиндийское санскритское понятие *lila* означает одновременно и спонтанное движение без конца и цели, и радость постоянных перемен, и деяния божественных существ... Согласно «Ригведе», эволюция изначально гомогенной субстанции вселенной, появление мира богов и всего сущего происходит как *lila*. Мир рождается в ходе священной игры богов, и так же в ходе священной игры, культовых состязаний в отгадывании загадок, открываются таинства мироздания (Хейзинга 1992: 73, 126–127). При таком понимании игры, как у Й. Хейзинги, сама жизнь видится как бы частью игры, таинственной и недоступной простым смертным. А представление об игре разрастается до масштабов миропорядка.

В центр своего исследования Й. Хейзинга поставил агонические игры, игры-состязания. Разворачивая перед читателем широкую панораму картин древности и средневековья, он показывает, что решение самых важных вопросов в те эпохи происходило в духе игры, будь то кости и шахматы во всех их вариациях, ритуальные противоборства и военные турниры и даже состязания поэтов. Юридические нормы, военные решения, этика, эстетические каноны — всё это прорастало из игровых символических действий. В этом и заключается, по Й. Хейзинге, креативное начало игры, ее культуросозидание: «Культура зачинается не *как* игра и не *из* игры, а *в* игре» (Хейзинга 1992: 92).

Но с чего начинается игра? Как рождается тонкая грань, разделяющая игру и реальность?

### **Выдуманная реальность**

Игра начинается с отказа от непосредственно воспринимаемого объективного мира и конструирования некой условной реальности, где разворачивается игровое действие, подчиняясь лишь законам своего игрового мира.

Наличие обособленного игрового пространства считал главным признаком игры Й. Хейзинга: «Арена цирка, игральный стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синемаатографа, судное место —

все они... суть игровые пространства, то есть отчужденная земля... освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила» (Хейзинга 1992: 20). Й. Хейзинга назвал пространство, где разворачивается игровое действие, «временными мирами внутри обычного» (Там же); Л. С. Выготский — «мнимой ситуацией» и «воображаемым полем» (Выготский 2004: 207, 211). Р. Кайуа писал, что игру следует начинать с условной черты, с разграничения пространства и выделения времени, где сложные и запутанные законы обычной жизни заменяются точными, произвольно установленными и не подлежащими отмене правилами (Кайуа 2007: 46).

Пространство, в котором разворачивается игровое действие, может быть физическим — шахматная доска, футбольное поле, или как в детской игре: «За край ковра не наступай, там море — утонешь!»; оно может быть идеальным, как в некоторых вербальных играх; наконец, в последние десятилетия игра прописалась в виртуальном пространстве. В любом из названных случаев предполагается обособление некоего мирка, достаточно провести линию или мысленно очертить круг игры.

Время игры напрямую соотносится с действием и подчиняется принципу «здесь и теперь», оно имеет мало общего с реальным течением времени физического. Игровое время можно остановить, повернуть вспять, насытить событиями по своему усмотрению. Только здесь, в мире игры, можно сказать «стоп» и начать всё с начала, можно дважды войти в одну и ту же воду, переиграть и сделать так, как хотелось бы.

Но главное созидательное начало условного игрового мира — это особые игровые правила. Повседневные нормы на территории игры не действуют. Игровое правило — тот самый узелок, на который завязывается вся игра. Следуешь правилам, и ты в одном мире, нет — и сразу очутился в другом. Заставить принять эти правила нельзя, игра не может быть завязана на необходимости, «игра по приказу уже больше не игра» (Хейзинга 1992: 17). Самое страшное и разрушительное для игры — это усомниться в правилах или пренебречь ими: «играть по правилам»... или не играть совсем». Игровые правила — это добровольные ограничения, принимаемые по собственной охоте, они существуют лишь постольку, поскольку их соблюдают (см. Кайуа 2007: 35–38, 45). Потребовать разъяснений тоже нельзя. Представьте абсурдность вопроса: «Господа, а по-



чему именно туз старше короля, а не наоборот, докажете?» И вот уже игра испарилась, исчезла, от нее остались только пестрые карточки.

### ***Игра как порождение смыслов***

В одной из своих работ по теории культуры известный поэт О. Сулейменов заметил, что в каждом предмете *вещь борется с символом* (Сулейменов 1975). Поэтический образ передает сущность того, чем является предмет культуры. Любой предмет культуры — это отнюдь не просто материальный объект, помимо прямого утилитарного назначения у него есть множество различных значений. По выражению А. Н. Леонтьева, любой предмет культуры окружен «облаком значений» — для чего он, как с ним обращаться, какие поведенческие нормы и представления стоят за ним (Леонтьев 1975: 140–148). Мы *приписываем* предмету культуры его возможные значения, нагружаем его различным историко-культурным содержанием в зависимости от ситуации. Так, хлеб — бесспорно пища, предмет, связанный с удовлетворением самой что ни на есть витальной человеческой потребности, но в определенных контекстах он может стать символом мира, гостеприимства, благоденствия, благопожелания. Точно так же шпага, будучи, прежде всего, оружием, в определенном историко-культурном контексте становится знаком принадлежности обладателя шпаги к дворянскому сословию, а значит, и знаком некоего кодекса поведения и воинской чести (Лотман 1994: 6–7). В этих примерах символическое значение «побеждает» функциональное назначение предмета. То есть актуальным оказывается не прямое назначение предмета, а значение, обретаемое им в определенном историко-культурном контексте, и это последнее *символическое значение* затеняет его «вещную» сущность. Хлеб съедобен, но важно, что в данный момент он выступает как знак уважения гостю. Шпага — оружие, и ею можно нанести рану, но она показывает статус владельца со всеми правами и обязанностями, которые это положение налагает.

По сути, игровой перевертыш состоит в том же — утилитарное повседневное значение предмета уходит на второй план, и предмет становится лишь внешним материальным знаком приписываемого ему нового символического содержания. Палочка не перестает быть палочкой, но для играющего ребенка она обретает новое символическое значение — *означает* лошадку.

Это преобразование, то есть изменение смыслового содержания некоего фрагмента повседневности, с точки зрения семиотики есть не что иное, как *скачок семиотичности* — понятие, введенное А. К. Байбуриным (Байбурин 1991: 40). Скачок семиотичности — это резкое изменение семиотического статуса предмета, которое происходит в определенных обстоятельствах, своего рода «идеологизация» вещи, когда она обретает новые неутилитарные значения. Скачок семиотичности, как показывает А. К. Байбурин, происходит в контексте ритуала. Например, такие утилитарные предметы, как хомут или кнут, в свадебной обрядности обретают символическое значение свершающегося перехода, нового социального статуса, подчинения (Байбурин 2005: 16). Люди «идеологизируют» вещи, наделяя их теми или иными смыслами, делая их символами или знаками других вещей или явлений, приписывают им сверхчувственные качества. Так, натертая охрой овальная дощечка для аборигенов Австралии становится священной чурингой, хранилищем духов предков, предметом, насыщенным сверхъестественной энергией; а для христианина вино и хлеб в обряде евхаристии символизируют плоть и кровь Господню. Это своего рода вызов действительности с ее относительно стабильными законами и жестко фиксированными значениями. Такой же скачок семиотичности присущ не только ритуалу, но и игре. Игра — это тоже семиотический и смысловой вызов действительности.

Итак, *игровое пространство* — это та искусственная среда, которую человек создает себе сам. Эта среда создается путем введения новой системы правил, но чтобы правила эти возымели силу, необходимо абстрагироваться от привычного повседневного значения предметов, что и происходит благодаря скачку семиотичности. Только тогда деревянная палочка для играющего ребенка превращается в скакуна, перевернутый стул — в самолет, а за фигурками на шахматном поле открываются многоходовые комбинации возможных вариантов военных действий и праздник чисто логических абстракций.

Такого рода «преобразование» реальности становится отправной точкой игры.

*Скачок семиотичности* и рождение новых *игровых смыслов* позволяют отстраниться от привычной нам реальности, в которой разворачивается наша жизнь, и сделать первый шаг к созданию игрового пространства, затем принять или придумать те правила,

по которым в нем предстоит «жить», — именно в этом и заключается условность игры.

\*\*\*

Вслед за Й. Хейзингой Р. Кайуа признает за игрой ее созидательную силу, но не считает ее главной и изначальной движущей силой цивилизации: «...вопрос о том, что чему предшествовало — игра или серьезная структура, — представляется достаточно праздным. Объяснять игру исходя из законов, обычаев... или наоборот, объяснять юриспруденцию, литургию, правила стратегии... исходя из духа игры — две взаимодополнительных равно плодотворных операции...» (Кайуа 2007: 93). Важно, что игра — «единосушна культуре», и Р. Кайуа предлагает взять ее в качестве метода исследования, своего рода призмы, сквозь которую можно рассматривать все протекающие в культуре процессы.

Всё свое исследование игр Й. Хейзинга строит только на агонических играх, азартные же и иные игры остаются вне сферы его внимания, и Р. Кайуа отмечает это ограничение “*Homo ludens*”. Но так же, как и Й. Хейзинга, Р. Кайуа отказывается от поисков прямой целесообразности игры и ищет ее высший смысл.

На первый взгляд, игра беспечна и бесплодна, «...фундаментальная “пустота” игры — черта, которая более всего вредит ее репутации» (Кайуа 2007: 33). Она может разорять или приносить сказочное богатство, но она при этом абсолютно непроизводительна. В отличие от труда или искусства в игре не возникает ничего нового: не собирается урожай, не создаются шедевры, не растет капитал, игра не производит никаких новых благ и не создает богатства, максимум, что происходит — это перемещение собственности из одних рук в другие. В конце партии всё начинается заново (Там же: 45).

Но все это только внешняя и сиюминутная трактовка игры. Пусть игра бесполезна и бесплодна в повседневном смысле, но раз она универсальна, неискоренима и прорастает на любой историко-культурной почве — значит, она необходима. Только эта необходимость особого, неутилитарного порядка.

Значение игры можно понять лишь в совсем иных измерениях: в жизненном пространстве личности, которое она наполняет новыми смыслами; а также в пространстве глобального историко-культурного процесса, так как только в этом масштабе появляется возможность увидеть в игре важнейший источник динамических преобразований социокультурной системы.

### Глава 3. От игрового смысла к осмыслению действительности

*Играя в призрака, можно им стать.  
Каббала*

Игра и внутренняя жизнь личности. Эта проблема не раз поднималась в самых различных ракурсах отечественными и зарубежными психологами: роль игровой деятельности в развитии ребенка и игра как ведущий тип деятельности в дошкольном возрасте в работах Л. С. Выготского (1984) и А. Н. Леонтьева (1981); игра как источник формирования произвольного поведения у Д. Б. Эльконина (1978); игра как способ реализации энергии либидо в психоанализе; игра как стратегия взаимодействия человека с миром в ролевых теориях личности (Берн 1992) ... Игровые методы воздействия на личность взяты на вооружение прикладной психологией, психотерапией, педагогикой: деловые игры, ролевые игры, психодрама, имитационные игры и т.д. Идея реального влияния игровой деятельности на формирование личности и освоения в игре полезных навыков присутствует во всех этих подходах, начиная с самых первых исследований Ф. Фрёбеля с его педагогикой детского сада, К. Грооса с его теорией предупреждения и Е. А. Покровского с его пиететом воспитателя и педиатра к традиционным детским забавам. Но можно ли свести всё многоплановое участие игр в жизни людей к тезису об их полезности? И всегда ли полезны те навыки, которыми одаривает игра (стоит вспомнить опасные азартные игры и экстремальные развлечения)? Вглядимся чуть пристальнее в саму игру, *что* именно и *как* меняет она в жизни «человека играющего»?

#### **Механизмы конструирования игровой реальности**

Происходящий в игре скачок семиотичности переносит человека в иное пространство, которое создается путем абстрагирования от привычного повседневного значения предметов и позволяет выйти за пределы непосредственно данной ситуации. То, что «со стороны культуры» представляется как скачок семиотичности (обретение

вещью своего символического значения), на языке психологии формулируется как *рождение новых игровых смыслов* (Леонтьев 1981). Тем самым игра не просто приумножает искусственные временные мирки, куда можно убежать от действительности, но расширяет границы *мыслимого*, открывает новые смысловые горизонты и становится одним из путей познания мира. Со всей очевидностью эта идея на материале детских ролевых игр доказывается исследованиями А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина и их коллегами и учениками.

Пример, приведенный А. Н. Леонтьевым: дети играют в железную дорогу, распределяются роли машиниста, начальника станции, буфетчицы, кассира, пассажиров; стульчики становятся вагонами; кусочки бумаги превращаются в деньги, наломанное печенье — в «богатый буфет». Но «... воображаемая ситуация — это всегда также и ситуация развернутых в ней человеческих отношений» (Леонтьев 1981: 502). «Машинист» подчиняется «начальнику станции», «буфетчица» переживает, чтобы «товар» не растащили, а «кассир» следит, чтобы все купили билетки. Игровая реальность разворачивается перед ребенком в виде новых смыслов, которые обретают привычные предметы и житейские ситуации: стул может считаться вагоном, а персонаж, которого выпало играть, может заставить победить сиюминутное желание и подчинить свои действия игровой задаче. Ребенок получает шанс увидеть мир глазами своего игрового персонажа, ощутить на себе давление правила, а также промоделировать множество сюжетов из сферы человеческого взаимодействия, причем таких, с которыми он в своей жизни еще не встречался, а может, никогда и не встретится. Ведь играя, можно попробовать себя в роли космонавта, полководца, открывателя новых земель... Благодаря рождению в игре *игровых смыслов*, в конечном счете, презентуются социальные отношения, причем не актуальные для ребенка, а будущие, «на вырост».

Д. Б. Эльконин показал, что достаточно часто в детских ролевых играх в игровой форме реализуются те потребности, которые не могут реализоваться в настоящей жизни. Детский конфликт между «хочу» и «могу» ребенок пытается разрешить в игре, воссоздавая в ней мир взрослых отношений или мир, где живут и действуют герои его любимых историй. При этом условно-игровой мир дает не иллюзию разрешения противоречия, но иной уровень понимания рассогласованности, не просто «хочу и буду», а «попробуй-ка, как это непросто».

Игровые смыслы — это то новое, что можно увидеть в привычном; иной ракурс видения мира; изменение центровки личности. В момент игры Я вовсе не Я, я вижу мир глазами своей игровой аватары, чувствую как она, думаю как она и с иной социальной позиции строю свои отношения с другими игровыми персонажами.

Итак, основным *культурным механизмом*, созидающим игровую реальность, выступает скачок семиотичности.

Основным же *психологическим механизмом* игры выступает некий момент *отстранения / отказа от своего Я* и встраивание себя играющего *в новую систему отношений с миром*. Л. С. Выготский, описывая детские ролевые игры, говорит о «двойном плане», когда ребенок соединяет в себе различные жизненные позиции: играя в больницу, он плачет как пациент и радуется как играющий (Выготский 1978: 290).

В ролевых играх *конструирование своего игрового Я* присутствует во всей полноте и очевидности. Но подспудно оно есть в любой игре. Серьезный взрослый человек не будет тратить массу усилий, чтобы завладеть самым обычным мячом и забить его в ворота, а игрок будет, потому что в его игровой системе отношений это высшая ценность, победа, успех, признание. Как посочувствовал Старик Хоттабыч футболистам, у которых был только один мяч на всех — зачем всем гоняться за одним, пусть у каждого будет по мячу! Как трогательно в одном из спортивных репортажей была представлена футбольная сборная Бразилии — одиннадцать миллионеров в трусах будут до потери сознания бегать за мячиком!

### ***Вклад игрового опыта в становление личности***

Игра создает свои смыслы и ценности, но главное, что происходит в игре — что важно для нас в данном контексте, — это те перемены, которые происходят в самом «человеке играющем».

Проведенный американским психологом Ф. Зимбардо в 1970-х годах «тюремный эксперимент» — яркий пример того, что пребывание человека в воображаемом игровом мире не проходит для него бесследно. Для участия в эксперименте была отобрана группа молодых людей, здоровых и психически уравновешенных. Их разделили на «тюремщиков» и «заклученных». Затем они были помещены в оборудованную на факультете психологии университета «тюрьму» и проинструктированы насчет своих обязан-

ностей. Результаты этой ролевой игры превысили все ожидания. Нормальные неагрессивные молодые люди, игравшие тюремщиков, преобразались на глазах. Быстро почувствовав вкус власти, они начали издеваться над «заключенными», которые, в свою очередь, стали вести себя грубо и вызывающе. Эксперимент пришлось срочно прервать. Испытуемые сами поразились тем безднам, которые приоткрыло в них шестидневное пребывание в игровой ситуации (Кон 1975: 95–97).

Любая игра, при всей своей искусственности и иллюзорности, для духовного становления человека предстает не просто «жизнью, вырванной из жизни», но становится частью его жизненного пространства, в котором он страдал, любил, ненавидел, страстно чего-то добивался. Игровой опыт не рассеивается как дым, с той же легкостью, как исчезает игра, стоит только сказать «кончили!». Проигрывание того или иного сюжета может обернуться *проживанием и переживанием* некоей жизненной ситуации. Любое же переживание — это событие внутренней жизни личности (Василюк 1984). И не важно, реальная или мнимая ситуация стоит у истоков состояния переживания.

Вот один из главных парадоксов игры! Сама игра — «понарошку», а всё, что пережито в ней, — прочувствовано по-настоящему.

В игре происходит расширение смыслового пространства личности, и из игры извлекается не только игровой, но и самый настоящий жизненный опыт, который останется с человеком и вне игры. В этом и заключается потенциал самопознания и изменения личности, который содержит в себе игра. Человек придумывает себе игру, а игра преобразует человека. Воистину, как предупреждает мудрая Каббала: «Играя в призрака, можно им стать».

\*\*\*

Благодаря игре, которая меняет систему отношений с миром, человек оказывается в новой смысловой перспективе привычных явлений и понятий. Родившееся в игре «фиктивное / игровое Я» становится «зоной роста» его реальной личности: «ребенок учится в игре своему “я”: создавая фиктивные точки идентификации — центры “я”... в игре prise de conscience (приходит понимание. — М. Т.) о себе и своем сознании» (Выготский 1978: 290, 291). Так что «человек играющий» обретает шанс на иное, недоступное в обычных условиях познание мира и себя в этом мире.

Человек — существо, конструирующее свои миры, свою среду обитания (Асмолов 1996: 5–7). Он не довольствуется одной-единственной реальностью, объективно заданной условиями повседневной жизни, его духовная жизнь протекает в нескольких измерениях. И кроме мира культуры и разнообразных антропогенных экосистем он создает себе множество реальностей, субъективных, вымышленных, игровых.

При этом в качестве искусственных сконструированных миров могут выступать не только «временные игровые миры», но и мир фантазии, и произведения искусства... На глубинное духовное родство искусства с игрой указывали еще Шиллер и В. Вундт, считая, что у игры и у эстетической деятельности одни и те же истоки. Похоже, подобное миротворчество, выход за пределы повседневности и расширение смыслового пространства духовной жизни личности за счет придуманных миров — одна из самых невиданных, но в то же время жизненно важных человеческих потребностей. Это потребность, которую вслед за Э. Фроммом можно было бы назвать экзистенциальной, реализация ее необходима не для физического выживания, но для полноты и состоятельности человеческого бытия. Ее можно было бы поставить в один ряд с основными экзистенциальными потребностями, выделенными Э. Фроммом, — со стремлением к самореализации и свободе<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Об экзистенциальных потребностях личности и стратегиях их реализации см.: Фромм Э. Здоровое общество // Психоанализ и культура. М., 1995. С. 273–596.



Часть II

**ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ  
НА ГРАНИЦЕ МИРОВ**





## Часть II. Традиционные игры на границе миров

### Глава 1. Игра. Ритуал. Провидение

*...правосудие, жребий, азартная игра, спор об заклад, вызов, поединок и «божий суд» как священные реалии [располагаются] внутри одной... сферы.  
Й. Хейзинга*

#### **Сакральная природа игры и ее родство с ритуалом**

У игры много общего с ритуалом. И в игре, и в ритуале действует один и тот же механизм удвоения реальности — скачок семиотичности, именно он позволяет выйти за пределы обыденного мира, совершить переход от профанного к сакральному (Байбурин 1991). Те особенности ритуала, которые вырывают его из профанной повседневной жизни, одновременно сближают его с игрой: ритуал, как и игра, разворачивается в особом пространственно-временном измерении (на специально подготовленном обособленном месте и вне физического течения времени). Ритуал, возможно, еще более свободно, чем игра, нарушает повседневные нормы поведения. Во время совершения обряда могут быть нарушены самые строгие табу, люди, которым запрещено общаться, могут переговариваться и шутить друг с другом, брачные правила могут игнорироваться, а участники церемонии — превращаться в лиминальных существ, обезличенных и лишенных социального статуса (см.: Абрамян 1983; Байбурин 1991; Тэрнер 1983).

Зачастую к игре обращаются в тех же случаях, что и к ритуалу. Как показал В. Тэрнер, ритуал приходит на помощь, когда разворачивается некая «социальная драма», когда нарушается нормальное течение жизни отдельного человека или общества в целом и надо поддержать существующий миропорядок (Тэрнер 1983). В традиционных культурах игра также возникает в ситуациях нарушения стабильности и перехода из одного социального состояния в другое (Морозов, Слепцова 2004: 40). Это может быть смена социального

статуса и переход в более престижную группу. Множество игр, пантомим, розыгрышей и игровых испытаний вплетается в свадебную обрядность и обряды инициации (см.: Морозов, Слепцова 2004: 472–500; Берндт К., Берндт Р. 1981; Spenser, Gillen 1968). Игры также могут сопровождать самый печальный и строгий переход — от земной жизни в царство теней, а также отмечать начало и конец календарного периода или аграрного цикла. (см.: Пропп 2000; Велецкая 1978: 146–155; Морозов, Слепцова 2004: 692).

Обычай сопровождать похоронный обряд конскими ристаниями известен был в Древней Греции и Риме (Пропп 2000: 146). По сей день он сохранился на Кавказе и в Средней Азии — там без конных состязаний, джигитовки, без соревнований борцов, без шуточных испытаний силы, сноровки, выносливости не обходились ни весенний праздник земли «древнее языческое моление о будущем урожае, о приплоде скота и общем благоденствии», ни радостный пир, ни тризна. Причем для каждого повода традиция предусматривала свой набор возможных вариантов этих состязаний: когда дистанция забега должна быть на 100 км, когда — на 5 км; когда стригунков будут пробовать, когда — пятилеток; пешие или конные воины будут сражаться и каким видом оружия (Бгажноков 1991; Касен 2004; см. рис. 4). Как правило, такие состязания сопровождалась музыкой, танцами, молитвами. Эти агонические игры освящались присутствием высших сил и обретали ритуальный характер. Сама игра здесь становилась неотъемлемой частью священного обряда и механизмом упорядочения социальных отношений в прошлом, настоящем и будущем (Бгажноков 1991: 9–14).

Сходство игры и ритуала заключается еще и в том, что они действуют в зоне, где нет рационального, понятного объяснения происходящему, когда нельзя предпринять каких-либо реальных практических шагов для решения проблемы.

Глубинная же их близость обусловлена тем, что ритуалы, гадания, состязательные и азартные игры состоят в генетическом родстве: некогда в далеком прошлом они представляли единое целое, переплетаясь в культовом действе (Фрейденберг 1996). В древнейшие жертвоприношения и прокреативные обряды входили гадания и метание костей: «...кости явились позднейшей заменой бобов и зерен, а игра — гаданья. ...гаданье, прежде, чем стать игрой, было священным действием, равносильным приходу бога и объявлению

его воли. ...Естественно, что обрядовое гаданье осталось принадлежностью всех праздников...» (Там же).

Идея ритуального сакрального происхождения игр прекрасно иллюстрируется восточноазиатскими материалами. В Китае, в Корее, в Японии она не нуждается в доказательствах, о ритуальной природе большинства традиционных игр помнят, знают их древнюю предысторию, и тому есть множество примеров (см. рис. 3 и рис. 7).

Китайские шашки («любо»), были известны еще в Ханьскую эпоху как «досуг бессмертных»: рисунок того периода «изображает двух небожителей, сидящих друг перед другом. У них длинные заостренные уши, крылышки за спиной, ноги и руки покрыты длинной шерстью... Между ними стоит доска для игры в любо...» (Войтишек 2009: 43–44). Еще более древние «облавные шашки» («вейци», полагают, что им около 5 тыс. лет), как объясняется в китайской повести XVI в., воспроизводят модель всего мироздания, число шашек по числу дней в году, черный и белый цвета — это начала инь и ян, поля доски — небесные светила и знаки зодиака, стратегия игры — даосская концепция «недеяния». С древних времен на Востоке было известно много способов, как по игре в шашки или шахматы предсказать судьбу игрока, как гадать о судьбе правителя и целого народа (Войтишек 2009: 43–58). То есть интеллектуальные стратегические игры тут же оборачивались гадательными практиками и манипулировали уже сакральными символами и смыслами! В Японии шахматные фигурки до сих пор используются как талисманы-обереги. Даже самые современные вариации традиционных восточных игр, веселые, азартные, могут тут же напомнить об исконных родовых тотемах и превратиться в ритуальное гадание (корейская игра ют с метанием палочек); самые разные карточные игры могут адресовать игроков к древним мифическим и историческим персонажам и к архаичной символике, отсылать к культу поминовения предков, как это делают игры во время чайных церемоний или, например, японские цветочные карты. Распространенная по сей день игра «метание стрел в кувшин» еще в энциклопедии X в. описывается как «древний ритуал», она имеет эротический подтекст, а значит, связана с символикой плодородия и благополучия (Там же: 167–169). А вышеупомянутые бобовые, которые О.М. Фрейденберг считает изначальными и наиболее древними предметами, использовавшимися для разных игр

и гаданий, в Корею вплоть до наших дней фигурируют в качестве игральных фишек в виде крупной фасоли, особенно красной.

Родство игры и ритуала отчетливо проступает и на европейском материале. Каждый календарный праздник предполагал не только определенные ритуальные действия, но и определенный набор игр, как, например, разнообразные игры с ряжением на святки, состязательные игры на Масленицу, «возжигание» костров и «скакание» через них, хороводы на Ивана Купалу (Пропп 2000: 124–160).

Даже азартные игры (карты, кости), так часто осуждаемые и гонимые и церковью, и общественными нравами, изначально практиковались в определенные календарные периоды, приурочиваясь к праздничным дням, что указывает на их культовое происхождение (Фрейденберг 1996; Морозов, Слепцова 2004: 649).

В празднование Нового года (Цагаан-сара) у монгольских народов входил определенный набор игр. Обязательно надо было играть в «шагай», в бабки, которые каким-то образом были связаны с магией плодородия и приплодом скота, и в игру «хорло», где из 60 табличек сооружалась юрта, а числа и рисунки на табличках имели глубокий сакральный смысл. Всё вместе символизировало акт космического творения, повторяемый в новогодней игре (Жуковская 2014: 62).

В силу сказанного, игровая составляющая календарных праздников, свадеб, а тем более поминок была не праздным развлечением, но самостоятельным магическим действием. Уж насколько строг был устав жизни у старообрядцев, никакого веселья — на обычных деревенских посиделках пляски не дозволялись, «смеяться не в пору грешно», — а на Рождество, Троицу, Пасху запрет на веселье и игры снимался (Морозов, Слепцова 2004: 172).

В любом традиционном обществе была пора, когда играть было просто необходимо. Иначе это будет грех, как и работа в праздник.

### ***Игра как способ взаимодействия с высшими силами***

В глубокую древность уходит своими корнями представление о том, что через игру высшие силы могут подать знак и приоткрыть завесу над будущим. С незапамятных времен и по сей день традиционные игры — это всегда разговор с судьбой.

Если разум бессилён, если нет рационального решения и невозможно понять, что правильно, а что — нет, остается только вопрошать богов или духов: посоветуйте, подскажите, хоть намекните... А как спросить, как вступить с ними в диалог? Надо начать играть.

Игра — вот один из надежных, тысячелетиями практикуемых всеми народами мира способов взаимодействия с высшими силами.

У древних германцев ни одно серьезное решение, а уж тем более решение государственной важности не могло быть принято без метания костей. Римляне всякий раз, когда требовалось принять ответственное решение, проводили ауспиции (птицегадания): «Дела высших властителей вершатся более их ауспициями и замыслами, чем оружием и руками» (Тацит 1993: 226). Когда же речь шла о начале военных действий, совершить птицегадание должен был сам император.

В гимнах «Ригведы» и в древнейших песнях «Эдды» боги и герои, играя в кости и шары, загадывая загадки и задавая каверзные вопросы, создают мир и принимают судьбоносные решения.

Игры и гадания как способ заглянуть в будущее — одна из устойчивых кросс-культурных универсалий. Вариации игр-гаданий бесконечны: гадания по предметам (кто что вытянет из общей кучи, того такая судьба и ждет), карточные гадания, гадания по лодыжкам, гадания с волчком (см. Морозов, Слепцова 2004: 643–732). Загадывали о замужестве, о суженом-ряженом, о детях, о здоровье, о долгой жизни, о богатстве, об урожае.

Не только игры-гадания, к которым адресовался обычно вполне конкретный вопрос, но и самые обычные состязательные или азартные игры (равно как и стратегические игры, шашки и шахматы, на Востоке) несли в себе некий судьбоносный посыл.

Так, например, незамысловатые игры с пасхальными яйцами (битье, катание, угадывание, где спрятано) были неотъемлемой составляющей Пасхальной недели. В «орлянку» принято было играть всю неделю до Красной горки, а в Рождество и на Масленицу — в лодыжки (Там же: 653). Еще на Масленицу играли в мяч. Победители пользовались всеобщим почетом, а побежденных высмеивали и называли уничижительными прозвищами целый год, так что накал страстей во время игры был невероятным (Велецкая 1978: 124). Все эти игры сами по себе гаданиями не были, но то, как сопутствовала в них удача игроку, напрямую проецировалось на его жизнь. Выигрывает — значит, «поймал удачу», и она будет с ним в ближайшее время, проигрался — удача отвернулась.

Однако слишком удачливый игрок вызывал настороженность, как и любой персонаж, которого подозревали в тесном контакте с потусторонними силами. Кто знает, какие именно силы — добрые

или злые, темные или светлые — помогают ему всё время выигрывать и за что ему такая милость?

Но выигрывает или проигрывает «проливает свет» не только на судьбу участников игры, но и на более глобальную расстановку сил. Именно поэтому в особо важных случаях, в ситуациях сложных, неопределенных, когда неясно было, на чьей стороне правда, обращались к игровой форме разрешения противоречия.

Распространенной игровой, символической формой разрешения военного конфликта и спора о победе было единоборство представителей враждующих армий (Хейзинга 1992: 106–117; 196). «Поединок богатырей» был хорошо известен многим народам и в Европе, и в Азии. Во все школьные учебники по отечественной истории вошло упоминание о легендарном поединке между богатырями Пересветом и Челубеем перед самым началом Куликовской битвы. Никто не выиграл, оба получили смертельные ранения, а битва армий унесла десятки тысяч жизней и подорвала силы обеих сторон.

В юридической практике средневековой Европы во время разбора тяжб в неясных случаях также обращались к судебному поединку: истцу и ответчику предлагали скрестить оружие в честном бою — кто победит, тот и прав (Там же).

Удивительно точно дух и смысл таких поединков передает Вальтер Скотт, описывая турнир, когда благородный рыцарь Айвенго вступает за ставшую жертвой грязного навета красавицу Ревекку. Защищая честь дамы, Айвенго должен сразиться с явно превосходящим его по силе и опыту храмовником Буагильбером, представляющим сторону обвинения. В основе такого решения неколебимое убеждение, что выиграет не тот, кто лучше владеет оружием, а тот, на чьей стороне правда. Доказать правоту, а не сразить соперника — вот истинная цель этого поединка. Айвенго едва успевает коснуться копьем щита своего противника, как тот падает замертво. Для всех очевидно, что это суд Божий и что коварный храмовник поражен высшей силой. Невинность Ревекки более не вызывает сомнений. И это судебный поединок в «чистом виде», люди в нем лишь пассивные участники, всем заправляет провидение, оно витает над полем брани и направляет ход событий.

Случаи, когда самые важные вопросы решаются путем сражения, можно дополнить описаниями, приведенными Дж. Фрезером. У многих архаичных народов вопрос о преемственности власти ре-



шался путем сражения старого правителя с претендентами на его место. «В Бенгалии... Царем безотлагательно признают всякого, кто убил своего предшественника и занял его трон. ... [на Суматре обычай цареубийства представлялся установленным свыше] ... местные жители ссылались на то, что бог не допустил бы, чтобы царь, его наместник на земле, умер насильственной смертью, если бы он своими прегрешениями не заслужил такой участи. Сообщают о существовании подобного же обычая у древних славян. Когда захваченные в плен Гунн и Ярмерик убили князя и княгиню славян и пустились в бегство, язычники кричали им вдогонку, чтобы они возвратились и правили вместо убитого князя» (Фрезер 1980: 312–313). Победа здесь показывала не столько физическое превосходство, сколько харизматический статус правителя. Победенный — это тот, от кого отвернулись боги, более того, немощный правитель, лишенный покровительства высших сил, представляет собою опасность для благоденствия своего народа.

«В одну линию» с обрядовыми гаданиями и судебными поединками можно поставить обычай задавать загадки. В архаичных ритуальных состязаниях по отгадыванию загадок (особенно загадок на философские и религиозные темы) ставкой была не только судьба участников, но и благоденствие целого народа (Хейзинга 1992: 126–138; Альбедиль 2005: 155–170).

В основе загадывания-разгадывания лежит та же идея состязания, поединка, тот, кто разгадал, одолевает загадавшего загадку, обретает особую харизму и статус. По О. М. Фрейденберг, «...носитель загадки — и есть та смерть, от которой спасается разгадчик» (Фрейденберг 1996). В наиболее архаичных сюжетах эта идея присутствует явно, как в мифе об Эдипе (разгадав загадку Сфинкса, Эдип сохраняет себе жизнь, становится царем, а Сфинкс гибнет) или в волшебных сказках, когда героя испытывают загадками существа с того света вроде Бабы-Яги. Со временем идея поединка со смертью затеняется и загадки превращаются в игровое действие, а игры с загадыванием становятся традиционным элементом празднично-обрядового действия. Это же характерно и для гаданий, которые изначально проводились в храмах и прорицалищах. Гадание — то же загадывание «загадки», только это вопрос, обращенный к невидимому существу, то есть к той самой силе, что дарует жизнь или смерть (см. Фрейденберг 1996). Культовое гадание, даже вырождаясь в игру, остается действием судьбоносным, прямым вопросом к высшим силам.

### **Особенности игры**

Итак, игра и ритуал генетически родственны. Но между ними есть и существенные отличия.

Принципиальное *отличие игры и ритуала* в целеполагании. Ритуал всегда направлен на достижение какого-либо полезного результата, он имеет четко поставленную и осознаваемую всеми участниками цель: обеспечить плодородие людей и животных, посевов и пастбищ; умиротворить или изгнать злых духов; помочь пережить всяческие невзгоды, вылечить больного, призвать дождь, приумножить урожай, умиловить богов или духов. Игра совершается без видимой высшей цели.

Ритуал величественно сакрален, игра же «маскируется» под профанное действие. Высшая магическая, сакральная миссия игры нередко забывается самими носителями традиции. Так, на Масленицу принято было бурно веселиться, кататься с гор, развезжать на разукрашенных лошадях, но мало кто помнил, что «...лошадь надо до пота гонять, чтоб с лошади пена шла... Чтоб лен был хорошей» (Морозов, Слепцова 2004: 748). Или что игра в лодыжки в Рождество, на Масленицу напрямую связана со здоровьем и приплодом скота (Морозов, Слепцова 2004: 653).

Но даже если сакральная, магическая природа игры не забыта, есть еще одно существенное отличие игры и ритуала. Оно заключается в самом *характере взаимоотношений с высшими силами*. Ритуал — это всегда *внятное требование*, обращенное к высшим силам, где сказано, что им делать и в чем именно помочь людям. А игра не столько просит или требует, сколько *обращается с вопросом* к потусторонним силам, которым, к тому же, приятно само игровое действие, как это считалось в традиционных обществах.

Таким образом, агонические игры и игры-гадания и даже стратегические интеллектуальные игры, такие как шахматы или шашки, в традиционной культуре представляют собой что-то вроде посредника, *окна* между миром обыденным и потусторонним.

## Глава 2. Окно в иной мир

*Нужно проводить жизнь в игре...  
устраивая жертвоприношения, распевая и танцуя,  
дабы расположить к себе богов  
и отбить врагов, победив их в бою.  
Платон*

Как в симфоническом оркестре среди общего мажора вдруг какой-то из инструментов наперекор всем выводит свое печальное соло, так в традиционных народных забавах, веселых, разудалых, приуроченных к праздникам, с удивительным постоянством возникает тема смерти.

### ***Игра и смерть***

Связь игры со смертью проявляет себя в трех основных моментах:

— во-первых, во многих случаях, как сказано было выше, игры были обязательной составляющей погребальных обрядов и поминальных тризн;

— во-вторых, местом для игр во многих культурах в различные исторические периоды выступают кладбища;

— и в-третьих, сами игры, особенно традиционные, архаичные, насыщены символикой потустороннего мира.

Противоборство жизни и смерти выступает, прикрываясь самыми разными обличиями игры: то мирными состязаниями, то азартными играми, то играми детей, которые адаптировали и переиначили на свой лад ушедшие из жизни языческие обряды.

Приуроченность игр к погребальным обрядам и поминкам еще раз подтверждает связь игры с особым переходным состоянием, в котором оказывается человек и общество (см. рис. 9). Смерть члена социума — это лакуна в сообществе живых, нарушение баланса между мирами, чем старше и чем выше статус умершего, тем существеннее и опаснее нарушение порядка и тем больше угроза налаженному ходу жизни. Важно проводить умершего со всеми предосторожностями и почестями, чтобы не разгневать и умиловить духов, которые принимают его, а также обеспечить соответствующее его положению загробное существование. Для этого и разработан весь погребальный ритуал: манипуляции с умершим и подготовка его к другой жизни; оплакивание как разговор на особом языке,

который он слышит и понимает; а также обряды, обереги и очистительные обряды для живых. Если ритуал можно трактовать как комплекс действий, обеспечивающих проводы в иной мир и оберегающих живых, то игра, сопутствующая погребальным мероприятиям, — действие, по меньшей мере, приятное и угодное обитателям потустороннего мира. Как и весь комплекс погребальной обрядности эта игра оказывается на грани миров, а точнее, *каналом коммуникации мира живых и мира мертвых, профанного и сакрального*.

В представлении древних греков атлетические состязания были неразрывно связаны с темой смерти и погребальной обрядностью. По преданиям, самые известные игры, как правило, учреждались в память о той или иной смерти: Пифийские игры были посвящены памяти о победе Аполлона над Пифоном; Немейские были учреждены в память гибели сына царя Немей Офельта от укуса змеи (по другой версии, в честь победы Геракла над Немейским львом); Истмийские — в память о царице Ино, бросившейся с беотийских скал в море вместе со своим младшим сыном (по другой версии, в память об истреблении Тесеем разбойников); жители этрусского города Агилла, по совету дельфийского оракула, учредили в память об убитых ими фокейцах атлетические состязания, дабы успокоить их души и избавиться от страшных нападений, преследовавших горожан (Михалев 2004: 9–14). Во всех случаях речь идет о «нехорошей», насильственной смерти и даже о самоубийстве. Такая смерть всегда особо опасна, такие мертвецы долго не могут обрести покоя, они становятся «лярвами», «заложными покойниками», привидениями, суккубами или инкубами — в разных странах и в разные времена их называли по-разному. И именно игрища, состязания атлетов виделись древним грекам тем механизмом, который способен нейтрализовать вредоносное влияние забитых камнями, утонувших в море, встретивших смерть в чужой земле и восстановив нарушенный баланс сил и благополучия. От подобных ристаний над прахом — «аполлоновых лярв» — берут свое начало наши Олимпийские игры, возрожденные в XIX в. и существующие по сей день, хотя и в изрядно переиначенном виде (Михалев 2004: 23–27).

И у народов Центральной Азии, например у киргизов, все поминальные тризны включали скачки, борьбу всадников, бои пеших воинов, иногда даже кровопролитные поединки всадников, вооруженных настоящими пиками (последние нередко кончались новыми смертями и серьезными увечьями). Скачки в день похорон усоп-

шего проводились прямо на кладбище. Если умерший был человеком знатным, наградой победителю таких соревнований могли быть тысячи баранов, сотни лошадей, юрты. Здесь же, на поминках, могли играть под всеобщий смех в совсем, казалось бы, неуместные потешные игры вроде перетягивания каната или даже в гротескные игры вроде «бодания двух плешивых» (Касен 2004: 13–44, 98).

И Д. К. Зеленин, и В. Я. Пропп признают, что кулачные бои неизменно входили в древнерусские тризны: «В кулачных боях мы усматриваем воспоминание о древней тризне, которая состояла в состязаниях на могиле умершего (“драться по мертвеци”). До сих пор сохранилась некоторая связь кулачных боев с поминальными днями, как, например, с масленицей или Троицей» (Зеленин, цит. по: Пропп 2000: 147).

В некоторых случаях связь содержания игры с погребальным обрядом или поминовением усопшего может быть относительно прозрачна, как, например, в развлечениях с залезанием на шест. Шест, ствол, врытый в землю столб выступают символической заменой мирового дерева. Дерево в мифологии большинства народов мира является обобщенным образом мироздания и концептом универсума — «дерево жизни», «небесное дерево», «шаманское дерево», «дерево познания». Оно соединяет подземный и небесный миры и тесно связано с культом предков, его ствол и ветви воплощают пути-дороги, по которым люди (шаманы, посвященные), духи, предки, боги перемещаются из одного мира в другой. Медиаторная функция дерева-шеста ярко выражена и проступает на первый план в играх с карабканьем, у многих народов сопровождающих погребения и поминки. Такого рода игры хорошо известны на Кавказе, в Центральной Азии, в Европе. Они могут выступать в виде состязаний на ловкость, кто быстрее вскарабкается по гладкому стволу, кто добудет привязанный на самом верху приз, а могут просто инсценировать карабканье вверх по шесту (Касен, 2004; Бгажноков 1991; Велецкая 1978; Морозов, Слепцова 2004: 39).

Что же касается разнообразных игровых увеселений на тризне, то здесь, возможно, в силу вступает оградительная, защитная миссия смеха. Смех — атрибут мира людей, он возможен только там, где есть жизнь: «По народному воззрению смеху приписывается не только способность сопровождать жизнь, но и создавать, вызывать ее в самом буквальном смысле этого слова» (Пропп 2000: 120; см. также Абрамян 1983). Ритуальный смех противостоит царству мертвых и служит оберегом для живых.

### ***Маргинальный статус игрового пространства***

Архаичное сознание с легкостью определяет местом игры кладбища. На различные праздники (Троица, Радуница, Пасха) принято поминать усопших, такие «родительские дни» и посещения могил нередко завершались игрой с пением и плясками (Морозов, Слепцова 2004: 43). Это отражено в народной поговорке: «На Радуницу утром пашут, днем плачут, а вечером скачут». «Народ собирался на кладбищах (по жальникам): сначала плакали, голосили, причитывали по родным, потом появлялись скоморохи и гудцы и причудницы: плач и сетования сменялись в веселие; пели песни и плясали» (Костомаров 1992: 247). Пасхальные игры с яйцами проводились на погостах, где собирались все от мала до велика и играли день деньской (Морозов, Слепцова 2004: 668).

Традиционная игра в силу своей сакральной сущности объединяла живых и ушедших, на могилы приносили еду и питье, с покойниками христосовались, полагая, что они всё слышат. То же отношение к кладбищам было и в Западной Европе. Сельские кладбища располагались в центре деревни, там бурлила жизнь, гуляли, веселились, устраивали пляски над останками усопших (Ле Гофф, Трюон 2008).

Здесь мы имеем дело с отголосками культа предков, который состоял в теснейшей связи с аграрной магией и земледельческими интересами (см.: Пропп 2000: 16–29). Поэтому в веселье «на костях» не было и намека на кощунство и непочтение к предкам. Отношение к игрищам на могилах предков переменялось только с наступлением христианства на народные языческие обычаи. Для Стоглава игрища среди могил уже бесовщина: «В Троицкую субботу по селам и по погостам сходятся мужи и жены на жальниках и плачутся по гробом с великим причитаньем. И егда начнут играти скоморохи, и гудцы и перегудники, они же, от плача переставше, начнут скакати и плясати и в долони бити и песни сатаниские пети; на тех же жальниках обманщики и мошенники» (цит. по: Пропп 2000: 24).

Но дело не только в том, что в традиционной культуре играть надо было обязательно на кладбище, вовсе нет. Просто некоторые игры, наиболее древние, имеющие ритуальную, магическую природу, были неуместны в обычной обстановке и требовали особого пространства. Таковым было кладбище, но не только оно. Большинство игр проводилось за околицей, на меже, на торжищах, на базарных площадях, на перекрестках дорог. Другими излюблен-

ными местами для игр, особенно игр-гаданий, были повети, баньки. Всё это места с особым *маргинальным статусом*. То есть места не совсем обычные, неосвоенные и немного опасные, места, где, по поверьям, водится всякая нечисть. Это в свою очередь еще раз подчеркивает представления о тесном контакте традиционных игр с потусторонними силами, что и было причиной настороженного отношения к играм как к занятию рискованному и «нечистому».

Стремление оградить от игры «чистое» пространство наглядно видно из того, что в традиционном обществе играть на обеденном столе, особенно в карты, запрещалось. Играли на полу, прямо посреди избы, или под полатями, реже на столике в «кутнем» (кухонном) углу и очень часто в бане (Морозов, Слепцова 2004: 650, 652). С профанированием игр и забвением традиционных представлений об их «опасности» привычка к разграничиванию пространств для игры и для жизни, тем не менее, сохраняется, и не только в деревне. Например, для «настольных» игр в высшем обществе существовали специальные столики — ломберные, покерные.

Выведение, а точнее, даже выдворение игры на маргинальную территорию — это не только мера безопасности, связанная с ее магической силой. У игры на «чужой» земле в некоторых случаях может быть еще один смысл.

### ***Игра как способ культурного освоения пространства***

Архаичные культуры с большой настороженностью относятся к неосвоенному, необжитому пространству. Мир за околицей, дорога, «чужая», неизвестная земля — это область, находящаяся за пределами понятного, осмысленного и оцененного. То есть это *не семантизированное пространство*, находящееся за пределами культуры. Специфически человеческое овладение пространством происходит как его семантизация, как создание понятийной модели, как «обрастание пространства содержанием» (Байбурин 2005: 23–25). То есть освоение — это встраивание некоего нового фрагмента действительности в собственную картину мира, в свою культуру. Для этого надо каким-то способом с этим новым и непонятным провзаимодействовать. Как вступить в контакт с неизвестным и непонятным? Здесь на помощь приходит игра как способ коммуникации с потусторонними силами. Она запросто преодолевает границу между профанным и сакральным, «культурно освоенным» и «запредельным».

Всё, что находится за пределами знакомого мира, представляет потенциальную опасность. А. ван Геннеп в особую группу обрядов перехода выделял те, что связаны с перемещениями в пространстве. Уход и возвращение должны были быть обставлены соответствующими обрядовыми действиями, которые дадут путнику оберег в дороге, а при возвращении (или приеме странника) защитят свой «надышенный» мир от опасности, которая может быть привнесена извне, так как маргинальное пространство дороги неизбежно «заражает» путешественника (van Gennep 1960).

Есть основания полагать, что *затейное на нейтральной «чужой» земле игрище является одним из возможных способов освоения этого пространства*, включения его в сферу своей культуры или хотя бы первым шагом к этому. Так, древнегреческие атлетические игры учреждались в местах, пограничных между несколькими территориями, зачастую враждующими. Реальные исторические Олимпийские, Истмийские, Пифийские и Немейские игры проводились на бывших полях сражений и на спорных землях (Михалев 2004: 14). Игра по-своему «возделывала» эти земли, вовлекая их в культурное пространство социума.

### ***Символика потустороннего мира в игре***

Через игру не только люди обращаются к духам и предкам, просят высшие силы, но и сами эти силы «по своей инициативе» вступают в контакт с людьми. И эта идея активно культивировалась архаичным сознанием. Именно поэтому древние игры изобилуют персонажами и символикой загробного мира. Ряженые, страшные пугающие, уродливые — «страшные наряжки» — представляют гостей с того света. «Белая баба» — огромная женская фигура на ходулях с распатланными искусственными волосами — сама смерть, пожаловавшая на праздник (Морозов, Слепцова 2004: 572–574).

Святки, приуроченные ко дню зимнего солнцеворота, по В. Я. Проппу, некогда представляли собою поминки и были посвящены культуре предков, в XIX в. кое-где еще сохранялся святочный обычай «возжигать» костры и «греть родителей» — звать покойников греться. Изначально вокруг таких костров стояли молча, хороводов не водили, не плясали, считали, что «обогревание» важно для получения хорошего урожая (Пропп 2000: 18–22). В этом контексте игры с «покойником» входили в обязательный набор святочных игр. Сюжетная канва таких