

Теория игр: антропологический аспект

Карпенко Н. А.

Сегодня все больше говорят о различных играх: следят за *олимпиадой*, за развитием событий на политических *аренах*; поражаются прибылью *игорных заведений*; повышая квалификацию, участвуют в *деловых играх*; проводить досуг предпочитают в *театре*... А между тем метафора уже заметно влияет на понимание социальных процессов и претендует на роль главной модели для их описания и объяснения.

Рождение игровой теории неизменно связывают с именем Йохана Хейзинги, однако «*Homo Ludens*», оставаясь той гениальной догадкой, значение которой трудно переоценить - лишь первый абзац в тексте теории игр.

Следующей важной вехой в развитии игровых теорий становится опубликованная в 1979 году Эйгеном Финком работа «Основные феномены человеческого бытия».

Финк приходит к этой проблематике не совсем обычным путем. Его интересует, прежде всего, «антропологическая реальность». Он утверждает, что следует порвать с теологической традицией уподобления человека божеству, если мы хотим «вступить в истину нашего конечного существования и адекватно воспринять нашу антропологическую реальность» [Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. Пер. А. Гораджи \ \ Проблема человека в западной философии. М; 1998. С. 359]. Финк говорит о человеке. Об открытом смерти и смерти предуготовленном существе, о действующем, трудящемся и борющемся создании, бытие которого основано на пяти основных феноменах: смерти, труде, господстве, любви и игре.

Человеку принадлежат две специфические способности: разум и воображение. На последней из них основан феномен игры. «Фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, от непреклонного долженствования так-бытия, освободиться хотя бы не в действительности, а «понарошку»... С другой стороны, фантазия открывает великолепный доступ к возможному как таковому, общению с быть-могущим, она обладает силой раскрытия, необычайной по значению... Проницая все сферы человеческой жизни, фантазия все же обладает особым местом, которое можно счесть ее домом: это *игра*» [Там же. С. 360].

И то новое, то более строгое в подходе Финка по отношению к Й. Хейзенге и другим его предшественникам в игровой теории, что имеет для антропологического подхода решающее значение, это то, что «играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут» [Там же. С. 360]. Для подхода Финка принципиально важно, что игра оформляет человеческое понимание бытия. «Основные экзистенциальные феномены – не просто бытийные способы человеческого существования: они также и способы понимания, с помощью которых человек понимает *себя* как смертного, как

трудящегося, как борца, любящего и игрока и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [Там же. С. 361]. На следующих страницах Финк суммирует высказывания о своем подходе: «Философская антропология обязана выйти за пределы эмпирического понимания игры и прежде всего разработать концепцию принципиальной структуры, бытийного строя и имманентного бытийного понимания игры» [Там же. С. 370].

За противопоставлением данного подхода Й. Хейзенге следует полемика Финка с противопоставляющими игру серьезной жизни. «...По-прежнему в игре принято усматривать прежде всего «отдых», «расслабление», времяпрепровождение и радостную праздность, благотворную «паузу»... Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, там мы имеем дело с наиболее поверхностным, но преобладающим в повседневности пониманием игры» [Там же. С. 362]. Ж.-Ф. Миле в статье «Опыт как самотехника (читая Фуко)» [Миле Ж.-Ф. «Опыт как само-техника (читая Фуко)» // Социо-Логос постмодернизма, 1997] употребляет понятие опыта. Нам представляется, что опыт здесь – иное наименование игрового поведения. У такого взгляда на игру есть свои особенности. Важно здесь уже то, что такое наименование и соответствующий ему срез позволяют уйти от противопоставления игры серьезному образу жизни. Ведь именно многообразие и фундаментальность нашего опыта и позволяют нам говорить о серьезности нашей жизни; поиски нового опыта, его накопление характеризуют, например, серьезную карьеру и т. д. Игра, таким образом, украшает и обогащает жизнь, а вовсе не является ее инородным, бесполезным элементом.

Финк не принимает и терапевтические цели игры в качестве основополагающего его свойства. Игра, понятая как расслабление, восстановление, излечение, в конечном счете, как сон, в котором ты вернешься к детству, к травмирующей ситуации, к некой фиксации, сон, после которого ты проснешься в серьезную жизнь излеченным, избавленным, игра как чудодейственное лекарство, противостоящее жизни – это «будничное толкование» человеческой игры, не дающее полного о ней представления, уводящее от ее бытийного смысла и действительного статуса. Но между тем именно это толкование развивают Я. Л. Морено, Г. Лейтц и другие представители психодраматической школы с начала 1920-х гг. Несмотря на то, что этот подход и развиваемые в нем техники и практики оказались плодотворны, доказали и продолжают доказывать свою эффективность в психиатрии и смежных областях, мы согласимся с Финком, что за всем этим стоит не Grundphänomene des menschlichen Dasein, а оппозиция жизнь – игра. А это сужает понимание последней до самого простого противопоставления. «Если мы играем ради того, чтобы за счет игры достичь какой-то иной цели, если мы играем ради закалки тела, ради здоровья, приобретения военных навыков, играем, чтобы избавиться от скуки и провести пустое, бессмысленное

время, - тогда мы упускаем из виду собственное значение игры» [Там же. С. 365].

Пробная игра, игра как тренинг также не представляются глубоким осмыслением одного из феноменов бытия. Финк замечает, «именно в педагогике обнаруживается значительное число теорем, низводящих игру до предварительной пробы будущего серьезного действия, до маневренного поля для опытов над бытием. При таком понимании игры ее польза и целительная сила усматриваются в том, чтобы в направляемой и контролируемой детской игре предвосхитить будущую взрослую жизнь... Оставляем открытым вопрос, исчерпывается ли подобным пониманием игры ее педагогическая значимость и вообще – ухватывается ли хотя бы приблизительно» [Там же. С. 365]. Красноречива и следующая цитата: «Игра как испытание возможностей занимает в системе экономии социальной практики громадное место, хотя ее экзистенциальный смысл никогда не исчерпывается этой функцией» [Там же. С. 370].

Финк не раз с различных сторон обосновывает правомерность, актуальность, исключительность своего антропологического подхода. Поэтому ему так необходимо оспорить экстраполяцию игры на все человечество, неживую природу, космос. «В новейших теориях игры сделана попытка представить игру как феномен, который присущ не только живому, но известным образом встречается повсюду» - пишет он. «Игра выводится из теснины только-человеческого явления в качестве онтологического события огромного диапазона. Очевидно, подобные «игры», которым не нужен никакой игрок-человек, возможны повсюду: человек, в крайнем случае, может быть вовлечен в такую игру. Итак, человеческие игры представляются частными случаями всеобщей, распространенной на всю природу «игры» [Там же. С. 373-374]. Такая онтология ошибочна, и Финк объясняет почему: «...не сама природа играет, поскольку она есть непосредственный феномен, а мы сами, по существу своему игроки, усматриваем в природе игровые черты...» [Там же. С. 374]. Игровое понимание природы является с этой точки зрения лишь проявлением антропоморфизма – универсальной объяснительной схемы, рожденной в самых ранних мифологических и религиозных системах.

Финк в своей работе представляет существенные черты человеческой игры, принципиальные особенности этого сложнейшего социального феномена. Среди них:

1) Особая форма исполнения. Импульсивное, спонтанное игровое действие, в отличие от простого действовани^я, прямо нацеленного на все большее и большее счастье, стоит в стороне от беспокойного стремления, от бытия как задачи. У игры «...нет никакой цели, ее цель и смысл – в ней самой. Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть «счастье». Более того, «чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье» [Там же. С. 364].

2) Бесплезность, отсутствие цели. «Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть» [Там же. С. 365]. Финк признает, что игра, как и всякое другое действие, несет в себе согласование частей, единый план, замысел, но это – имманентные цели, которые не вплетены в более широкий смысловой контекст, не выходят за пределы игры.

3) Особое удовольствие. Оно больше простой радости от свершения спонтанных действий. «Игровое удовольствие – не только удовольствие *в* игре, но и удовольствие *от* игры, удовольствие от особенного смещения реальности и нереальности» [Там же. С. 366]. Игра влечет за собой истинный катарсис.

4) Правила. Всякий игрок связан известными ограничениями, но «то, что ограничивает произвол в действиях играющего человека, - не природа, не ее сопротивление человеческому вторжению, не враждебность ближних, как в сфере господства, - игра сама полагает себе пределы и границы, она покоряется правилу, которое сама же и ставит» [Там же. С. 366]. Таким образом, игровые правила социальны не только по своему назначению, но и по происхождению.

5) Коммуникативный характер. Игра – это всегда «играние-друг-с-другом». Она всегда предполагает игровое сообщество. «Игровое сообщество охватывает как играющих, так и заинтересованных, соучаствующих и затронутых их игрой свидетелей». О том, что игра выступает в качестве феномена социальных отношений, самые различные мыслители заговорят позже; пока же отметим, что первый шаг в этом направлении уже сделан.

6) Средства игры. Финк впервые задается вопросом, «чем мы играем?» Он называет в качестве средств игры тело играющего, выводя игру на уровень телесности, что и сейчас представляется перспективным направлением теоретической и практической работы, а также игральща – вещи, специально изготовленные или просто подходящие для игры. Но не все игральща есть игрушки в строгом смысле слова» [Там же. С. 367].

Финк говорит, что природа игрушки – темная, запутанная проблема. Сложность в том, что игрушка, являясь продуктом трудового процесса, промышленного производства, обладает также и магическими чертами, становится собственно игрушкой только в игре, только под взглядом игрока в рамках игровой ситуации. Таким образом, средства игры объединяют два мира: игровой и реальный, но при этом «...вещи игрового мира никоим образом не перекрывают реальные вещи реального мира...они лишь преобразуют их в атмосфере продуцированного смысла, но не меняют их реально в их бытии» [Там же. С. 368]. Особо отметим, что при этом важном для нас различении средств игры и игрушек, функция всех игральщ состоит в том, чтобы открывать нам общение с возможностями, делать доступными другие варианты.

7) Невыразимость в понятии, неподвластность рефлексии. «Игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие» [Там же. С. 381]. По Финку, выразить игру в понятии – противоречие само по себе, рефлексия разрушает здесь

феномен, являющийся чистой непосредственностью жизни. Однако важно и то, что «игра чужда понятию, поскольку сама по себе не настаивает на каком-то структурном самопонимании. Но она никоим образом не чужда пониманию вообще. Она означает и позволяет означать: она представляет. Игра как представление есть преимущественно оповещение» [Там же. С. 383]. Всякая игра как представление содержит и возвещает некий «смысл», но он не есть нечто отличное от игры, а игра не является орудием или поводом для выражения смысла. По Финку, игра сама есть собственный смысл.

От определения игры вернемся к игровой сущности социальных отношений, которые так часто описывают при помощи известных метафор (роль, выигрыш, сцена и сценарий, игроки и болельщики, и т. д.) Очевидно, что игра имеет смысл и является реальной прежде всего по своим последствиям, представляющим собой те реальные социальные процессы, в которые все мы оказываемся ежечасно вовлечены.

Поэтому игру можно и нужно описывать с позиций социальной философии. Полное же социально-философское определение игровых практик кроме существенных черт бытийного смысла и строя игры должно на наш взгляд включать еще два ее аспекта – временной и пространственный.

Для первого приближения Финк называет основные «моменты протекания игры: настроение удовольствия, которое может охватывать и которое может охватывать и свою противоположность – печаль, страдание, отчаяние, пребывающее в себе «чистое настоящее», не перебиваемое футуризмом нашей повседневной жизни...» [Там же. С. 376]. А для понимания хронотопа игры в целом используется понятие «игрового мира».

Его производят в своем действии, своими реальными, но в то же время наполненными магическим смыслом поступками сами игроки.

«Игровой мир – не снаружи и не внутри (играющих - К. Н.), он столь же вовне, в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, сколь и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих». И далее: «Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени – особое игровое время» [Там же. С. 376-377]. Характерно то, что эти двойные пространство и время не обязательно перекрываются одно другим.

Среди особенностей восприятия такого хронотопа играющим человеком «..важно отметить ту свободу и легкость, с какой мы принимаем различие картины и изображенного на ней «образного мира»...» [Там же. С. 378].

Указывая в качестве примера на картину, Финк показывает, сколь сложна может быть структура игры. «...Картина снова может быть изображена на другой картине, и так мы сталкиваемся с повторениями (итерацией) образов» [Там же]. Но «изображение внутри изображения не является более воображаемым, чем исходное изображение. Усиление, которое мы, наверное, интенционально понимаем, само есть только «видимость» [Там же. С. 379].

Границы пространства, охваченного игрой, существенно отличаются от физических границ. Они ускользают, обеспечивая то, что зрители – в случае зрелищной игры – не являются случайными неучастными свидетелями, игра обращена к ним и предполагает для них также некую роль. Даже оставаясь формально бездействующими, зрители оказываются вовлеченными и околдованными игрой.

Сцена, реквизит, декорации занимают реальное место, «действие игрового мира – реальное время, и все же его не возможно определить и датировать в системе координат реальности» [Там же. С. 380].

Задавая некую логику пространства и времени, мы указываем на возможность некой реальности, в которой существует данный хронотоп. Что же можно сказать о реальности игры?

Мы уже отмечали, что реальность игры не соответствует реальности физического мира, серьезной жизни, проявляющейся прежде всего в суровости и тягости труда, в борьбе за власть, во влюбленности и заботе о смерти. Финк заметил, что, погружаясь в игру из такой реальности, мы за игрой, глубже нее найдем другую, еще более реальную, более подлинную реальность. Игра похищает нас из будничной жизни, и «это похищение порой возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие словно в зеркале» [Там же. С. 381].

«В нереальности игры выявляется сверхреальность сущности. Игра-представление нацелена на возвешение сущности». По Финку, игра в своем возвешении символична. Она «...возвещает в символе, в совпадении единичного и всеобщего, возвещает парадигматической фигурой, которая «нереальна», потому что не подразумевает какого-то определенного реального индивида, и «сверх-реальна», потому что имеет в виду сущностное и возможное в каждом» [Там же. С. 387].

Все, сказанное Финком в конце 70-х годов истекшего ныне столетия, безусловно, обогатило теорию игр. Остановить ее влияние на развитие всех без исключения социальных наук было уже невозможно. Все многочисленные аспекты одной общей проблемы вошли в некую метанауку, оформившуюся в XX веке на пересечении многих частных дисциплин. Сегодня под строгим пристальным взглядом наших современников концепция Финка предстает уже только как переходная фигура от ошибок первых теоретиков игры к догадкам более поздних исследователей социальности. Очевидно, чтобы извлечь игру из тех физических координат, в которых ее находит Й. Хейзинга, разрушить представления о ее онтологическом статусе и окончательно укоренить ее в социальных отношениях, деятельностных связях индивидов, необходимо было сначала обосновать игровые формы социальной деятельности на уровне одного индивида. Сегодня нам уже сложно представить себе одинокого игрока, в век толп играющего с самим собой в свое существование, отмеченное ускользающей временностью, эта фигура будет связываться нами со страхом,

одинокостью, обреченностью на свободу. Однако социальная реальность говорит нам о другом игроке, ему свойственны коллективность и социальность, и его все также характеризует игра, но уже несколько иным образом понята последователями Финка.