

## КОНЕЦ ВЕКА: PLAY ИЛИ GAME?

В своих истоках игра внекультурна в том смысле, что возникла раньше культуры. Ее зачатки существуют в действиях животных. Это обстоятельство, однако, не означает, что дальнейшее ее развитие уже в человеческом обществе не наложило отпечатка на игровую деятельность. По мере становления государственности, структурирования общества, увеличения степени его институализации, биологическое игровое начало постепенно сменяется церемониальным. Признанный теоретик игры Й.Хейзинга, на наш взгляд, был не совсем корректен в своем выводе о том, что “человеческая цивилизация не прибавила ни одной существенной черты к общей идее игры” [1, 221].

Если игровой аспект жизни, свойственный архаическим культурам, тесно связан со своими биологическими истоками, то в условиях сложившихся социальных структур, он меняет свой характер. Дионисийские - плебейскоаграрные игровые архетипы, оттесняются на периферию игры аполлоническим аристократизмом. Если первые связаны с общностью homo ludens и природы, зрелищной свободой, эротической раскованностью, малоразличимостью или полным отсутствием границ между

миром и его игровым двойником, соборностью, то играм с отчетливым аполлоническим началом, свойственны внутренний порядок и регламентация, дистанцирование реального и зрелищного миров. Аполлон – мера, Дионис – избыточность, Аполлон – структурирование, Дионис – хаотичность. Иными словами, дионисийское веселое PLAY эволюционирует в организованное сводом правил, упорядоченное GAME.

Архаическая игра, руководимая биологическими инстинктами, эстетизируется, ритуализируется, получает сакральное выражение (“Люди – игрушки в руках богов”). На смену ослабевшему мистическому единению человека и игрового образа, принципу: “Я играю, следовательно, я есть то, во что (в кого) я играю”, приходит упрощенное: “Я играю во что-то (в кого-то)”. Тождество человека и маски разрушается. Игра, нередко, становится предумышленной, подготовленной, необходимостью следования предложенной схеме – сюжету, подавляет импровизацию. Цель игры располагается уже не в ней самой (просто в игрании), а вне ее рамок, подчас в области практического интереса и целей.

Цивилизация и культура вытеснили из игры природно - биологические импульсы, поместив часть их в рамки игрового этикета, а некоторые попросту табуировав.

В Древнем Риме, в частности, в целях ограничения культа Диониса - Вакха среди, плебса, в 186 г. до н.э., были введены особые регламентации имевшие статус закона.

Подобную эволюцию игровых элементов жизни интуитивно подметил американский писатель Торнтон Уайлдер в романе “Теофил Норт”. В своем самопредставлении читателю герой говорит о том, что в нем “возродился дух... детской игры, которая вся – воображение, выдумка”.

Антитезой детской игре (PLAY), (далее Норт признается: “Я хочу вносить в жизнь дух игры, а не верховодить другими”) в его представлении, является игра юношеская. “которая есть агрессия, ограниченная правилами”. Агрессивность последнего типа (GAME) связана с ожиданием от игры полезного результата, наличием а большинстве ее форы формулируемой цели.

Социальное взросление личности сопровождается и

взрослением ее игровой деятельности.

Последнее Гадамер усмотрел в том, что “игровые движения сами себя дисциплинируют и упорядочивают, как будто в этом действительно присутствует цель [2, 288], Целеполагание, по мысли немецкого философа, состоит в том, что когда, например, ребенок играет мячом, он считает, сколько раз ему удастся ударить его о землю, прежде, чем мяч выскользнет из его рук. Пока ребенок просто играет, получая удовольствие от игровых действий, не задаваясь при этом определенными целями, - это чистая игра, но когда в ней доминирует осмысленная цель, то - можно с уверенностью сказать, что игра сделалась старше.

Один из персонажей “Заговора чувств” Юрия Олеши - Кавалеров, ощущает непроходящую депрессию, провоцируемую тем, что он “на грани двух веков оказался... лишенным прошлого и не имеющим надежд на будущее”. Сегодня подобное мироощущение приобрело массовый характер. Это характерно для эпох, обозначаемых культурологами французским термином *fin-de-siècle* - конец века. Для этого времени характерно доминирование эсхатологии, апокалиптических ожиданий, вполне конкретных и ощутимых физически. Игра на грани столетий (тысячелетий) не исчезает, но приобретает необычные измерения. С одной стороны, конец века рассматривается как конец игры, с другой - как возникновение абсолютно новых игровых измерений. Традиционный *homo ludens* уступает место играющей технике, игровое оформление бытия вытесняется современными псевдоигровыми технологиями.

Современная цивилизация, усиленная компьютерным подкреплением, повела массивное наступление уже не только на природно - биологическое PLEY, но и на социализированное GAME. При этом уход или ослабление игрового элемента в жизни и культуре сопровождается искусственно - декларативными акциями по “театрализации” окружающей действительности: от политической жизни до объявления публично разворачивающихся явлений, театрально - зрелищными (появившиеся в последнее время во множестве театры моды, театры песни, политические шоу и т.д.). Наиболее агрессивным и тотальным средством

искусственного формирования параигровых форм жизни является ненормальная политизированность общества, принявшая форму явления азартного и непредсказуемого, в известной степени сходного с рулеткой или картами, правда, по сравнению с последними, более демократичного, дешевого и общедоступного.

Й.Хейзинга отмечал: “В данном случае мы имеем дело не с вечным игровым элементом культуры,... а с псевдоигрой” [1, 230].

Современная политика, как и игровая индустрия – имитация игры, ее рассмотрение в игровом ракурсе подтверждает правоту французского режиссера и теоретика театра Антонена Арто, констатировавшего “отток” игры и зрелищности в европейской культуре XX столетия. Дальнейшие прогнозы – еще более неутешительны. Так, Френсис Фукуяма подводя итог конца века, отмечает: “Конец истории печален перед человечеством выросла перспектива многовековой скуки”.

### Литература

1. Хейзинга Й. Homo ludens. – М., 1992.
2. Гадамер Г. - Г. Актуальность прекрасного.– М., 1991.