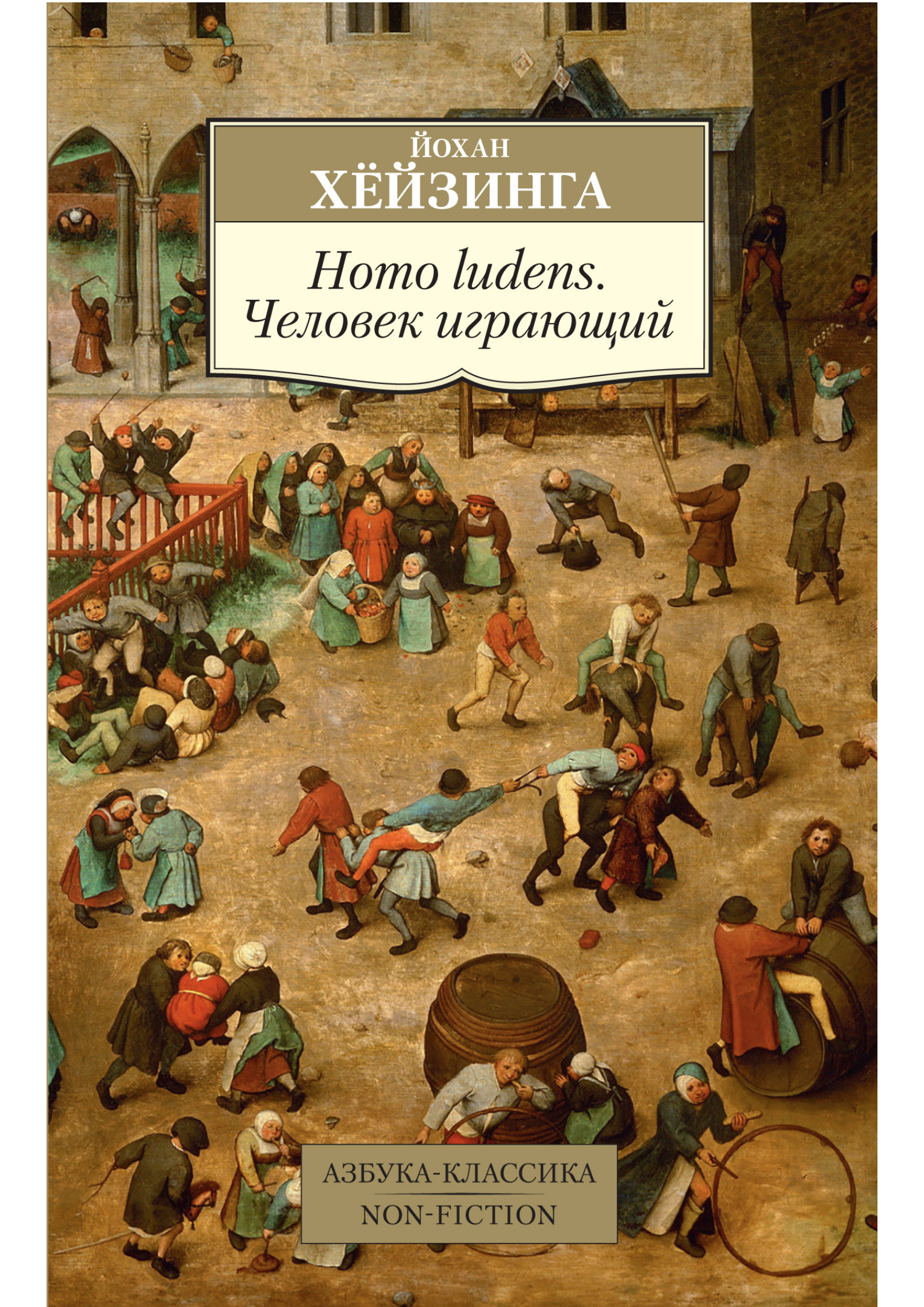




ЙОХАН  
ХЕЙЗИНГА

*Ното ludens.*  
*Человек играющий*

АЗБУКА-КЛАССИКА  
NON-FICTION

Азбука-Классика. Non-Fiction

Йохан Хёйзинга

**Homo ludens. Человек играющий**

«Азбука-Аттикус»

1938

УДК 94 (100) + 930.85  
ББК 71.0 + 63 (0)

## **Хёйзинга Й.**

Номо ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга — «Азбука-Аттикус», 1938 — (Азбука-Классика. Non-Fiction)

ISBN 978-5-389-16525-0

Фундаментальное исследование выдающегося нидерландского историка и культуролога Й. Хёйзинги. Полемически противопоставляя общепринятому определению homo sapiens (человек разумный) определение homo ludens (человек играющий), Хёйзинга описывает пространство человеческой деятельности и культуры как необъятное поле игры, как всеобъемлющий способ и универсальную категорию человеческого существования. Номо ludens, произведение, давно уже признанное классическим, отличаются научная ценность анализа культурных феноменов, широта охвата, разнообразие фактического материала, обширная эрудиция, яркость и убедительность изложения, прозрачность и завершенность стиля.

УДК 94 (100) + 930.85

ББК 71.0 + 63 (0)

ISBN 978-5-389-16525-0

© Хёйзинга Й., 1938

© Азбука-Аттикус, 1938

## Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Предисловие – введение            | 6  |
| Глава первая                      | 8  |
| Глава вторая                      | 28 |
| Глава третья                      | 41 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 58 |

# Йохан Хёйзинга

## Homo ludens. Человек играющий

*Uxori carissimae<sup>1</sup>*

© Johan Huizinga, 1938

© Сильвестров Д. В., перевод на русский язык, 2018

© Харитонович Д. Э., комментарии, 2018

© Издание на русском языке, оформление. ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2018 АЗБУКА®

## Предисловие – введение

Когда мы, люди, оказались далеко не столь мыслящими, каковыми век более радостный счел нас в своем почитании Разума<sup>2</sup>, для наименования нашего вида рядом с *homo sapiens* поставили *homo faber*, человек-делатель. Однако термин этот был еще менее подходящим, чем первый, ибо понятие *faber* может быть отнесено также и к некоторым животным. Что можно сказать о делании, можно сказать и об игре: многие из животных играют. Все же мне кажется, *homo ludens*, человек играющий, указывает на столь же важную функцию, что и делание, и поэтому наряду с *homo faber* вполне заслуживает права на существование.

Есть одна старая мысль, свидетельствующая, что если продумать до конца все, что мы знаем о человеческом поведении, оно покажется нам всего лишь игрою. Тому, кто удовлетворится этим метафизическим утверждением, нет нужды читать эту книгу. По мне же, оно не дает никаких оснований уклониться от попыток различать игру как особый фактор во всем, что есть в этом мире. С давних пор я все более определенно шел к убеждению, что человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра. Следы этих воззрений можно встретить в моих работах начиная с 1903 г. При вступлении в должность ректора Лейденского университета в 1933 г. я посвятил этой теме инаугурационную речь под названием: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*<sup>3</sup> [О границах игры и серьезности в культуре]. Когда я впоследствии дважды ее перерабатывал – вначале для научного сообщения в Цюрихе и Вене (1934 г.), а затем для выступления в Лондоне (1937 г.), я озаглавливал ее соответственно *Das Spielelement der Kultur* и *The Play Element of Culture* [Игровой элемент культуры]. В обоих случаях мои любезные хозяева исправляли: *in der Kultur*, *in Culture* [в культуре] – и всякий раз я вычеркивал предлог и восстанавливал форму родительного падежа. Ибо для меня вопрос был вовсе не в том, какое место занимает игра среди прочих явлений культуры, но в том, насколько самой культуре присущ игровой характер. Моей целью было – так же дело обстоит и с этим пространством исследования – сделать понятие игры, насколько я смогу его выразить, частью понятия культуры в целом.

Игра понимается здесь как явление культуры, а не – или во всяком случае не в первую очередь – как биологическая функция, и рассматривается в рамках научного мышления в приложении к изучению культуры. Читатель заметит, что от психологической интерпретации игры, сколь важной такая интерпретация ни являлась бы, я стараюсь воздерживаться; он также заметит, что я лишь в весьма ограниченной степени прибегаю к этнологическим понятиям и толкованиям, даже если мне и приходится обращаться к фактам народной жизни и народных обычаев. Термин *магический*, например, встречается лишь однажды, термин *мана*<sup>4</sup> и подобные ему не употребляются вовсе. Если свести мою аргументацию к нескольким положениям, то одно из них будет гласить, что этнология и родственные ей отрасли знания прибегают к понятию игры в весьма незначительной степени. Как бы то ни было, повсеместно употребляемой терминологии по отношению к игре мне недостаточно. Я давно уже испытывал необходимость

---

<sup>2</sup> Присущая эпохе Просвещения (XVIII в.) безграничная вера в человеческий разум основывалась на том, что законы природы, законы общественного развития и законы разума считались одинаковыми во все времена и у всех народов. Для познания мира, для правильной организации человеческого общества полагали вполне достаточным познать законы собственного мышления и действовать в соответствии с ними. Идеологи эпохи Просвещения были полны радостным ожиданием расцвета наук и искусств и улучшения нравов в результате повсеместного торжества идей разума.

<sup>3</sup> Haarlem, Tjeenk Willink, 1933 [Verzamelde Werken, V, p. 3 vg.]. Глава первая

<sup>4</sup> Мана – безличная, приносящая блага (удачу) магическая сила, которой, согласно верованиям многих архаических народов, обладают отдельные категории предметов, духов, людей (например, мана вождей), что придает этим предметам, людям и т. п. повышенную значимость. Слово *мана* заимствовано из меланезийских языков, поскольку этнологи впервые зафиксировали подобные верования в Меланезии, хотя сам феномен известен у народов Полинезии, Африки, Северной и Южной Америки и др. Глава первая

в прилагательном от слова *spel* [*игра*], которое просто-напросто выражало бы «то, что относится к игре или к процессу игры». *Speelsch* [*игривый*] здесь не подходит из-за специфического смыслового оттенка. Да позволено мне будет поэтому ввести слово *ludiek*. Хотя предлагаемая форма в латыни отсутствует, во французском термин *ludique* [*игровой*] встречается в работах по психологии.

Предавая гласности это мое исследование, я испытываю опасения, что, несмотря на труд, который был сюда вложен, многие увидят здесь лишь недостаточно документированную импровизацию. Но таков уж удел того, кто хочет обсуждать проблемы культуры, всякий раз будучи вынужден вторгаться в области, сведения о которых у него недостаточны. Заранее заполнить все пробелы в знании материала было для меня задачей невыполнимой, но я нашел удобный выход из положения в том, что всю ответственность за детали переложил на цитируемые мною источники. Теперь дело сводилось к следующему: написать – или не написать. О том, что было так дорого моему сердцу. И я все-таки написал.

*Лейден, 15 июля 1938 г.*

## Глава первая

### Характер и значение игры как явления культуры

Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют – точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне приметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: все это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячьи игры и шалости – лишь один из самых простых видов того, как играют животные. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.

Здесь нам сразу же приходится сделать одно очень важное замечание. Уже в своих наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. И как таковая, игра переходит границы чисто биологической или по крайней мере чисто физической деятельности. Игра – это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом – было бы слишком; назвать же его инстинктом – было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самоё сущность игры.

Психология и физиология занимаются тем, чтобы наблюдать, описывать и объяснять игры животных, а также детей и взрослых. Они пытаются установить характер и значение игры и указать место игры в жизненном процессе. То, что игра занимает там весьма важное место, что она выполняет необходимую, во всяком случае полезную функцию, принимается повсеместно и без возражений как исходный пункт всех научных исследований и суждений. Многочисленные попытки определить биологическую функцию игры расходятся при этом весьма значительно. Одни полагали, что источник и основа игры могут быть сведены к высвобождению избыточной жизненной силы. По мнению других, живое существо, играя, следует врожденному инстинкту подражания. Или удовлетворяет потребность в разрядке. Или нуждается в упражнениях на пороге серьезной деятельности, которой потребует от него жизнь. Или же игра учит его уметь себя сдерживать. Другие опять-таки ищут это начало во врожденной потребности что-то мочь, чему-то служить причиной, в стремлении к главенству или к соперничеству. Некоторые видят в игре невинное избавление от опасных влечений, необходимое восполнение односторонне направленной деятельности или удовлетворение некоей фикции желаний, невыполнимых в действительности, и тем самым поддержание ощущения собственной индивидуальности<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Обзор этих теорий см.: Zondervan H. *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen*. Amsterdam, 1928; Buytendijk F. J. J. *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften*. Amsterdam, 1932.

Все эти объяснения совпадают в исходном предположении, что игра совершается ради чего-то иного, что она отвечает некоей биологической целесообразности. Они спрашивают: почему и для чего происходит игра? Приводимые здесь ответы ни в коей мере не исключают друг друга. Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если бы хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как некое высшее единство, охватывало их и вбирало в себя. В большинстве случаев все эти попытки объяснения отводят вопросу: что есть игра сама по себе и что она означает для самих играющих – лишь второстепенное место. Эти объяснения, оперируя мерилami экспериментальной науки, спешат проникнуть в самое тело игры, ничуть не проявляя ни малейшего внимания прежде всего к глубоким эстетическим особенностям игры. Собственно говоря, именно изначальные качества игры, как правило, ускользают от описаний. Вопреки любому из предлагаемых объяснений остается правомочным вопрос: «Хорошо, но в чем же, собственно, сама суть игры? Почему ребенок визжит от восторга? Почему игрок забывает себя от страсти? Почему спортивные состязания приводят в неистовство многотысячные толпы народа?» Накал игры не объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство. Логика рассудка, казалось бы, говорит нам, что Природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью и ее *nomexой* [grap].

Этот последний элемент, *aardigheid* [забавность] игры, сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации. Само слово *aardigheid* здесь многозначно. Своим происхождением от *aard* [природа, род, вид, характер] оно как бы признает, что далее упрощать уже нечего. Для нашего современного чувства языка это свойство неупрощаемости нигде не выражено столь разительно, как в английском *fun* [шутка, веселье, забава, развлечение], сравнительно недавнем в его нынешнем смысле. Нидерландским *grap* и *aardigheid* вместе примерно соответствуют, хотя и в несколько ином соотношении, немецкие *Spaß* [шутка, забава, потеха, удовольствие, развлечение] и *Witz* [юмор, шутка, остроумие]. Во французском языке, как ни странно, эквивалент этому понятию отсутствует. А ведь именно этот элемент и определяет сущность игры. В игре мы имеем дело с тотчас же узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей *тотальностью*, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени. В этой ее целостности и должны мы попытаться понять игру и дать ей оценку.

Реальность, именуемая Игрой, ощутимая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее – мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре – как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя.

Но вместе с игрою, хотят того или нет, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное. Уже в мире животных она вырывается за границы физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное. Лишь через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную детермини-

рованность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым. Существование игры непрерывно утверждает, и именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе. Животные могут играть, следовательно, они суть уже нечто большее, нежели механизмы. Мы играем и знаем, что мы играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна.

Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают. Игра в культуре предстанет тогда как некая данность, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель. Он всюду обнаруживает присутствие игры как определенной особенности или качества поведения, отличного от *обыденного* поведения в жизни. Он может оставить без внимания, насколько удастся научному анализу выразить это качество в количественных соотношениях. Дело здесь для него именно в этом качестве, в том, насколько оно присуще той жизненной форме, которую он именует игрою. Игра как некая форма деятельности, форма, наделенная смыслом, и как социальная функция – вот предмет его интереса. Он больше не ищет естественных побуждений, которые предопределяют игру вообще, но рассматривает игру в ее многообразных конкретных формах и подходит к ней как к социальной структуре. Он пытается понять игру так, как воспринимает ее сам играющий, в ее первичном значении. Если он придет к выводу, что игра основывается на обращении с определенными образами, на некоем образном претворении действительности, тогда он прежде всего попытается понять ценность и значение этих образов и этого претворения в образы. Он захочет понаблюдать за тем, как они проявляются в самой игре, и таким образом попытаться понять игру как фактор культурной жизни.

Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою. Возьмем язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править. Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, короче говоря, именует, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы. Или обратимся к мифу, который тоже есть образное претворение бытия, только более подробно разработанное, чем отдельное слово. С помощью мифа люди пытаются объяснить земное, помещая основание человеческих деяний в область божественного. В каждом из тех причудливых образов, в которые миф облакает все сущее, изобретательный дух играет на грани шутиwego и серьезного. Возьмем, наконец, культ. Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова.

В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий.

Цель настоящего исследования – показать, что возможность рассматривать культуру *sub specie ludi*<sup>6</sup> есть нечто гораздо большее, нежели стремление к чисто риторическому сравнению. Мысль эта отнюдь не нова. Вообще-то она уже была однажды в большой моде. Это произошло

<sup>6</sup> *Sub specie ludi* – букв. *под видом (формой) игры* (лат.), т. е. *под углом зрения игры, с точки зрения игры*. Эти слова представляют собой парафраз известного выражения Спинозы: «*Sub specie aeternitatis*» – «под видом (формой) вечности», т. е. «с точки зрения вечности».

в начале XVII столетия. На свет появился великий мировой театр. В блистательной чреде имен от Шекспира, Кальдерона и до Расина драма господствовала в поэтическом искусстве века. Каждый из поэтов, в свою очередь, сравнивал мир с подмостками, где всякому приходится играть свою роль. В этом, казалось бы, заключается повсеместное признание игрового характера культурной жизни. Тем не менее, если как следует вникнуть в это расхожее сравнение жизни с театральной игрою, нетрудно заметить, что оно, восходя к платоновским представлениям<sup>7</sup>, как кажется, обращено почти исключительно к области нравственного. Все это было одной из вариаций на старую тему *vanitas*<sup>8</sup>, тяжким вздохом о бренности всего земного, не более. Действительное переплетение игры и культуры было здесь не осознано и не выражено. На сей раз мы хотели бы показать, что истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры.

В нашем сознании игра противостоит серьезности. Пока что это противопоставление остается столь же невыраженным, как и само понятие игры. Но если взглянуть чуть пристальней, то в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства. Мы можем сказать: игра – это несерьезность. Но помимо того, что такое суждение ничего не говорит о положительных свойствах игры, оно вообще весьма шатко. Стоит нам вместо «игра – это несерьезность» сказать «игра – это несерьезно», как наше противопоставление лишается смысла, ибо игра может быть чрезвычайно серьезной. Более того, мы тут же наталкиваемся на различные фундаментальные жизненные категории, которые также подпадают под определение несерьезного и все же никак не соотносятся с понятием игры. Смех определенно противопоставляют серьезности, но с игрой он никоим образом прямо не связан. Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьезностью, без малейшей склонности к смеху. Примечательно, что как раз чисто физиологическая способность смеяться присуща исключительно человеку, тогда как, если говорить о смысле игры, то эта функция является у него общей с животными. Аристотелево *animal ridens* [животное смеющееся] характеризует человека, в противоположность животному, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*.

Все, что касается смеха, касается и комического. Комическое равным образом подпадает под понятие несерьезного, оно стоит в несомненной связи со смехом, оно возбуждает смех, но его взаимосвязь с игрой носит второстепенный характер. Игра сама по себе не комична ни для игроков, ни для зрителей. И зверята, и дети за игрою временами комичны, но взрослые собаки, гоняющиеся друг за другом, уже не кажутся или почти не кажутся таковыми. Если фарс и потешное представление мы называем комическими, то это не из-за игрового действия самого по себе, но из-за его содержания. Мимику клоуна, комичную и вызывающую смех, можно лишь в самом общем смысле этого слова назвать игрою.

Комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, отнюдь не глупа. Она вне противопоставления *мудрость – глупость*. Но и понятие *глупости* может послужить тому, чтобы выразить громадное различие между обоими жизненстроениями. В позднесредневековом словопотреблении словесная пара *folie et sens* [безумие и разум] довольно хорошо отвечала нашему различению игры и серьезности.

Все термины этой неопределенно взаимосвязанной группы понятий, к которым относятся игра, смех, забава, шутка, комическое и глупость, отличает несводимость к чему-то

<sup>7</sup> Платон сравнивает людей с куклами-марионетками, которыми играют боги (*Законы*, I, 644d—645a; VIII, 803c—804b – ср.: см. выше, с. 35–37), он же говорит об общественном устройстве идеального государства как о трагедии: «...мы и сами – творцы трагедии, наипрекраснейшей, сколь возможно, и наилучшей. Ведь весь наш государственный строй представляет собой подражание самой прекрасной и наилучшей жизни. Мы утверждаем, что это и есть наиболее истинная трагедия» (там же, VII, 817b).

<sup>8</sup> *Vanitas* – *суетность, тщетность* (лат.) – аллюзия на библейское «*Vanitas vanitatum et omnia vanitas*» – «Суета сует и всё – суета» (Еккл. 1, 2).

иному, особенность, которую нам уже довелось признать за игрой. Их *ratio*<sup>9</sup> лежит в очень глубоком слое нашей духовной сущности.

Чем больше мы пытаемся отграничить игровые формы от других, по видимости родственных им форм в нашей жизни, тем более очевидной становится их далеко идущая самостоятельность. И мы можем пойти еще дальше в этом выделении игры из сферы основных категориальных противоположностей. Если игра лежит вне различения *мудрость – глупость*, то она в той же степени находится и вне противопоставления *правда – неправда*. А также и вне пары *добро и зло*. Игра сама по себе, хотя она и есть деятельность духа, не причастна морали, в ней нет ни добродетели, ни греха.

Если же игру не удастся прямо связать с добром или истиной, не лежит ли она тогда в области эстетического? Здесь суждение наше колеблется. Свойство быть прекрасной не присуще игре как таковой, однако она обнаруживает склонность сочетаться с теми или иными элементами прекрасного. Более примитивные формы игры изначально радостны и изящны. Красота движений человеческого тела находит в игре свое высочайшее выражение. В своих наиболее развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими проявлениями эстетической способности, дарованными человеку. Связи между красотой и игрою прочны и многообразны.

Все сказанное означает, что в игре мы имеем дело с такой функцией живого существа, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически или этически. Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни. Поэтому для начала мы вынуждены будем ограничиться описанием основных признаков игры.

Здесь нам будет на руку то, что предмет нашего интереса, взаимосвязь игры и культуры, позволяет нам не подвергать рассмотрению все существующие формы игры. Мы можем ограничиться главным образом играми социальными по характеру. Если угодно, их можно назвать более высокими формами игры. Их удобнее описывать, чем более примитивные игры младенцев или зверенышей, ибо они более развиты и разносторонни, их отличительные признаки более заметны и многогранны, тогда как при определении сущности примитивной игры мы почти тотчас наталкиваемся на невыводимое качество *игрового*, что мы полагаем недостаточным для логического анализа. Поэтому мы будем говорить о таких вещах, как единоборство и состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Среди признаков, которые мы постараемся перечислить, некоторые имеют отношение к игре вообще, другие характеризуют преимущественно социальные игры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что – вынужденное воспроизведение игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса. Она присоединяется к нему, она накладывается на него как некое украшение. Разумеется, свободу здесь следует понимать в том несколько вольном смысле, при котором не затрагиваются вопросы детерминизма. Можно предположить следующее рассуждение: мол, для детеныша животного или человеческого младенца этой свободы не существует; они должны играть, ибо к этому их побуждает инстинкт, а также из-за того, что в игре раскрываются их телесные и избирательные способности. Но, вводя термин *инстинкт*, мы прячемся за некое неизвестное, а заранее принимая предположительную полезность игры, опираемся на *petitio principii*<sup>10</sup>. Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода.

---

<sup>9</sup> Ratio – здесь: разумное начало, принцип, смысл (лат.).

<sup>10</sup> Petitio principii – *предвосхищение основания* (лат.) – распространенная логическая ошибка, когда доказательство строится на предпосылке, которая сама нуждается в доказательстве.

Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра – то, без чего он мог бы и обойтись. Игра, по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в *свободное время*. Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия должностования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными.

Вот, следовательно, первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй ее признак.

Игра не есть *обыденная* или *настоящая* жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Уже ребенок прекрасно знает, что он «ну просто так делает», что все это «ну просто, чтоб было весело». Сколь глубоко такого рода сознание коренится в детской душе, особенно выразительно иллюстрирует, на мой взгляд, следующий эпизод, о котором поведал мне как-то отец одного ребенка. Он застал своего четырех годовалого сына за игрой в поезд, восседающим во главе выстроенных им друг за другом нескольких стульев. Отец хотел было приласкать мальчика, но тот заявил: «Папа, не надо целовать паровоз, а то вагоны подумают, что все это не взаправду». В этом «ну просто» всякой игры заключено осознание ее неполноценности, ее разворачивания *понарошку* – в противоположность *серьезности*, кажущейся первичной. Но мы уже обратили внимание, что это сознание *просто игры* вовсе не исключает того, что *просто игра* может происходить с величайшей серьезностью, с увлечением, переходящим в подлинное упоение, так что характеристика *просто* временами полностью исчезает. Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление *игра* – *серьезность* всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью, и серьезность – игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади. Мы вернемся к этим трудным вопросам, как только пристальнее взглянемся в соотношение игры и священнодействия.

Пока что речь идет об определении формальных признаков, свойственных тому роду деятельности, который мы именуем игрою. Все исследователи подчеркивают не обусловленный посторонними интересами характер игры. Не будучи *обыденной жизнью*, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом и совершается ради удовлетворения, доставляемого самим этим свершением. Такой, во всяком случае, представляется нам игра и сама по себе, и в первом к ней приближении: как интермеццо в ходе повседневной жизни, как отдохновение. Но уже этой своей чертой регулярно повторяющегося разнообразия она становится сопровождением, дополнением, частью жизни вообще. Она украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней *смысла*, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, – короче говоря, как культурная функция. Она удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения – и общественной жизни. Она располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания – спаривания – самозащиты. Этим суждением мы входим в кажущееся противоречие с тем фактом, что в жизни животных брачные игры занимают столь важное место. Но разве так уж абсурдно было бы такие вещи, как пение, танцы, брачное величие птиц, равно как и человеческие игры, поместить вне чисто биологической сферы? Как бы то ни было, человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-либо *означает* или *торжественно знаменует*, обретает свое место в сфере праздника или культа, в сфере священного.

Лишает ли тот факт, что игра необходима, что она подвластна культуре, более того, сама становится частью культуры, – лишает ли это ее признака незаинтересованности? Нет, ибо конечные цели, которым она служит, сами лежат вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей.

Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак – замкнутость, отграниченность. Она *разыгрывается* в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

Итак, вот новый и позитивный признак игры. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она «разыгрывается». Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас – как детские игры, партия в триктрак, бег наперегонки – либо после длительного перерыва. Эта повторяемость – одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрен, чередование как нечто само собой разумеющееся.

Еще разительней временного ограничения – ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства. Арена, игровой стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия.

Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра, говорили мы, норовит быть красивой. Этот эстетический фактор, быть может, есть не что иное, как навязчивое стремление к созданию упорядоченной формы, которое пронизывает игру во всех ее проявлениях. Термины, пригодные для обозначения элементов игры, большей частью лежат в сфере эстетики. С их помощью мы пытаемся выражать и эффекты прекрасного. Это напряжение, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка и, наконец, разрешение. Игра связывает и освобождает. Она приковывает к себе. Она пленяет и зачаровывает. В ней есть те два благороднейших качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония.

Среди характеристик, применимых к игре, было названо напряжение. Причем элемент напряжения занимает здесь особенное и немаловажное место. Напряжение – свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. В нем сказывается и стремление к расслаблению. Что-то «удаётся» при определенном усилии. Присутствие этого элемента уже заметно в хватательных движениях грудного младенца, у котенка, который возится с катушкой ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Элемент напряжения преобладает в одиночных играх на ловкость

или сообразительность, таких как головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени, и возрастает в своем значении по мере того, как игра в большей или меньшей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях напряжение доходит до крайней степени. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного. Присущие игре свойства порядка и напряжения подводят нас к рассмотрению игровых правил.

В каждой игре – свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Поль Валери как-то вскользь обронил, и это была необычайно дальновидная мысль, что по отношению к правилам игры всякий скептицизм неуместен. Во всяком случае, основание для определения этих правил задается здесь как незыблемое. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. Никакой игры больше нет. Свисток судьи снимает все чары, и «обыденный мир» в мгновение ока вступает в свои права.

Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, *шпильбрехер*<sup>11</sup>. С манерой игры теснейшим образом связано понятие *fair*<sup>12</sup>, – играть надо *честно*. Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он всего-навсего делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими. В игре он убивает иллюзию, *inclusio*, буквально *в-игрывание*, слово достаточно емкое по своему смыслу<sup>13</sup>. Поэтому он должен быть изничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества. Фигура шпильбрехера яснее всего проступает в играх мальчишек. Это маленькое сообщество не задается вопросом, уклоняется ли он от игры из-за того, что ему не велят, или из-за того, что боится. Или, вернее, такое сообщество не признает никаких «не велят» и называет это «боится». Проблема послушания и совести для него, как правило, не выходит за рамки страха перед наказанием. Шпильбрехер разрушает магию их волшебного мира, поэтому он трус и должен быть подвергнут изгнанию. Точно так же и в мире высокой серьезности плуты, жулики, лицемеры всегда чувствуют себя гораздо уютней шпильбрехеров: отступников, еретиков, вольнодумцев, узников совести.

Разве что эти последние, как то нередко случается, тут же не создают, в свою очередь, новое сообщество со своими собственными, уже новыми правилами. Именно *outlaws*<sup>14</sup>, революционеры, члены тайного клуба, еретики, необычайно тяготеют к созданию групп и вместе с тем почти всегда с ярко выраженными чертами игрового характера.

Игровое сообщество обладает вообще склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И все же присущее участникам игры чувство, что они

<sup>11</sup> Слово *spelbreker*, ломающий игру, – неологизм Хёйзинги, по аналогии со *штрейкбрехером* (нем. *Streikbrecher*, ломающий забастовку), – «по-русски» вполне логично передать как *шпильбрехер*. – *Коммент. пер.*

<sup>12</sup> *Fair* – чрезвычайно многозначное английское слово, здесь означающее *честный, справедливый, беспристрастный, законный*. Подразумевает весьма важное для дальнейших рассуждений одно из ключевых понятий английской культуры – *a fair play*, игра по правилам, то есть честная игра, без мошенничества, запрещенных приемов, с уважением к противнику.

<sup>13</sup> Латинское слово *illusio* (архаический вариант *inclusio*) – *насмешка, ирония*, а также *обман, заблуждение* – образовано от глагола *illudo* (в архаической форме *inludo*: из *in*, в и *ludo*), весьма многозначного слова, включающего значения *играть, шутить, веселиться, насмехаться, обманывать, дурачить*.

<sup>14</sup> *Outlaw* – человек вне закона (англ.) – букв. *изгой, изгнанник, беглец*.

совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры. Клуб приличествует игре, как голове – шляпа. При этом, однако, не многого стоила бы поспешная попытка все, что этнология называет фратриями, возрастными классами или мужскими союзами<sup>15</sup>, истолковывать как игровые сообщества. И все же нам постоянно предстоит убеждаться, насколько сложно начисто отделить от игровой сферы длительно сохраняющиеся общественные союзы, прежде всего те, что встречаются в архаических культурах, с их обычаем ставить себе чрезвычайно значительные, величественные и даже священные цели.

Особливость и обособленность игры обретают наиболее яркую форму в таинственности, которой она столь охотно себя окружает. Уже маленькие дети увеличивают заманчивость своих игр, делая из них *секрет*. Ибо игры – для нас, а не для других. Что делают эти *другие* за пределами нашей игры, до поры до времени нас не касается. Внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы. Мы *суть*, и мы *делаем* «нечто иное». Это временное устранение *обычного мира* мы вполне можем вообразить уже в детские годы. Весьма отчетливо просматривается оно и в столь важных, закрепленных в культе играх первобытных народов. Во время большого праздника инициации<sup>16</sup>, когда юношей принимают в мужское сообщество, от действия обычных законов и правил освобождаются не только основные участники. Во всем племени затихает вражда. Все акты кровной мести откладываются. Многочисленные следы этой временной отмены правил повседневной общественной жизни на период важных, священных игр продолжают встречаться и в гораздо более развитых культурах. Сюда относится все, что касается сатурналий и обычаев карнавалов<sup>17</sup>. Прошлое нашего отечества с его более грубыми нравами частной жизни, большими сословными привилегиями и более покладистой полицией знавало сатурнальные вольности молодых людей этого племени, весьма гордых на «студенческие проказы». В британских университетах подобные привычки еще продолжают жить в формализованном виде как *ragging* [бесчинства] – в словарном описании «an extensive display of noisy disorderly conduct, carried on in defiance of authority and discipline» [«всяческое проявление шумного, буйного поведения, с явным пренебрежением к властям и порядку»].

Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. «Необычность» игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску «играет» иное существо. Но он и «есть» это иное существо! Детский страх, необузданное веселье, священный

<sup>15</sup> Фратрия – группировка нескольких родов одного племени. Фратрии имели свои наименования, между входившими в них родами предполагалось тесное сотрудничество, общий культ. Возрастные классы – группы, на которые делилось первобытное племя; обычно таких классов было четыре: дети, молодежь, взрослые, старики; у некоторых народов каждый из классов подразделялся на два по половому признаку. Мужские союзы – объединения взрослых мужчин у многих народов, живших (и даже ныне живущих) родовым строем. Союзы эти имели магические и военно-магические задачи, деятельность их тщательно скрывалась от женщин, а иногда и прямо была направлена против последних. В иных случаях в союз входили все мужчины племени, в других – в племени было несколько таких союзов: молодые холостяки, старики, вожди, особо отличившиеся воины и т. д.

<sup>16</sup> Инициация (от лат. *initiatio* – *посвящение*) – распространенная в архаических обществах система ритуалов, связанная с переходом из одного возрастного класса в другой, как правило из разряда молодежи в полноправные взрослые члены племени, иногда – и из класса детей в класс молодежи. У некоторых народов инициацию проходили только юноши, у иных – и девушки. Обряды инициации включали в себя временное отделение от племени, посвящение в ритуалы, ознакомление с мифами, истязания, часто мучительные, иногда – определенные операции (татуировка, выбивание зубов, обрезание, кое-где – ритуальная дефлорация). Инициация символизировала смерть члена одного возрастного класса и его возрождение в качестве члена другого возрастного класса.

<sup>17</sup> Ряд исследователей (и Хейзинга солидаризируется с ними) полагает, что карнавалы и римские сатурналии связаны с праздниками обновления мира. Прежде чем воспроизвести в обряде сотворение мира, нужно воспроизвести состояние хаоса, из которого возник мир. Потому в карнавале отменялся земной порядок, граница между людьми и животными (маски), поощрялась половая травестия, в сатурналиях в Древнем Риме упразднялся социальный порядок, рабы ели, пили и веселились, а господа прислуживали им. Все это происходило в атмосфере безудержного веселья.

обряд и мистическое воображение в безраздельном смешении сопутствуют всему тому, что есть маска и переодевание.

Суммируя, мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как *ненастоящая*, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою инакость по отношению к обычному миру своеобразной одеждой и обликом.

Игровая функция, в тех ее высших формах, что мы здесь рассматриваем, может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра – это борьба *за что-то* или показ, представление *этого «что-то»*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра *представляет* борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других.

*Представлять* означает, по самому происхождению этого слова, не что иное, как *ставить перед глазами*. Это может быть простой показ перед зрителями чего-либо данного самой природой. Павлин или индейский петух показывают самкам свое роскошное оперение, но в этом показе уже заключается предъявление чего-то на удивление особенного, необычного. Если же птица еще и выделяет при этом танцевальные па, тогда это уже представление, выход из обычной действительности, транспозиция этой действительности в более высокий порядок. Мы не знаем, что происходит при этом с самим животным. В жизни ребенка подобные представления уже очень рано преисполнены образности. Дети воображают нечто иное, более красивое, или более возвышенное, или более опасное, чем обычно. Ребенок то принц, то отец, то злая ведьма, то тигр. Он испытывает при этом такую степень восторга, которая подводит его вплотную к мысли, что он это и есть, не вытесняя, однако, полностью из его сознания *обычной действительности*. То, что он при этом показывает, – это мнимо-осуществление, воображение, то есть представление или выражение в образе.

Переходя теперь от детской игры к священным культовым представлениям архаических культур, мы обнаруживаем, что в сравнении с детской игрой духовный элемент здесь в большей мере *в игре*, и это очень трудно поддается точному определению. Священное представление – больше, нежели мнимое претворение, больше, чем символическое претворение, это – мистическое претворение. В таком представлении нечто незримое и невыразимое обретает прекрасную, значимую, священную форму. Участвующие в культовом действе убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо, и при этом высший порядок вещей действительно вторгается в их обычное существование. Тем не менее это претворение через устраиваемое ими представление продолжает во всех отношениях сохранять формальные признаки игры. Оно разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие ее вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова.

Такие примеры можно заимствовать чуть не в каждом уголке земли. Согласно древнему китайскому учению, предназначение танца и музыки – удерживать мир в его колеи и обуздывать природу во благо людей. От состязаний на праздниках, приуроченных ко времени года, зависит удача в течение всего объемлющего эти четыре периода срока. Если люди не сойдутся все вместе, урожая не будет<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Granet M. *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*. Paris, 1914, p. 150, 292; Idem. *Danses et légendes de la Chine ancienne*. Paris, 1926, p. 351 sq.; Idem. *La civilisation Chinoise*. Paris, 1929, p. 231.

Священнодействие – это *δρῶμενον*, то есть свершаемое. Представляемое зрителю – *δρᾶμα*<sup>19</sup>, то есть действие, не важно, происходит ли оно в форме представления или же состязания. Такое действие представляет собою некое космическое событие, однако не только в виде его репрезентации, но и как отождествление с ним. Оно вторит событию. Культовый обряд позволяет вызвать эффект, образно представленный в действии. Его функция – не простое подражание, но становление частью, участие в действии<sup>20</sup>. Это – «helping the action out»<sup>21</sup> [«вызовление действия»].

Наука о культуре не задается вопросом, каким образом психология понимает духовный процесс, который находит выражение в этих явлениях. Психология, возможно, попытается разделиться с потребностью, приводящей к таким представлениям, как с «identification compensatrice» [«компенсирующим отождествлением»] или как с «репрезентативным действием при невозможности выполнить настоящее действие, направленное на определенную цель»<sup>22</sup>. Для науки о культуре важно понять, что означают эти представления в духовной жизни тех народов, которые создают их и почитают.

Мы затрагиваем здесь основы науки о религии, вопрос о сущности культа, обряда, мистерии. Древнеиндийский обряд жертвоприношения, известный по *Ведам*<sup>23</sup>, целиком покоится на идее, что культовое действие, будь то жертвоприношение, состязание или представление, понуждает богов дать ему совершиться, если некое желаемое космическое событие представить, передать, вообразить в ритуале. Для античного мира эти взаимосвязи убедительно разрабатывает в своей книге *Themis: A Study of the social origins of Greek religion*<sup>24</sup> [Фемиды. Исследование социальных истоков греческой религии] мисс Дж. Э. Харрисон, исходя из боевого танца куретов на Крите<sup>25</sup>. Не вдаваясь во все историко-религиозные вопросы, обусловленные этой темой, рассмотрим поближе игровой характер архаического культового действия.

Итак, в свете вышеизложенного, культ есть показ, драматическое представление, образное воплощение, замещающее действительное осуществление. В ходе священных празднеств, возвращающихся с очередным временем года, люди сообща отмечают великие события в жизни природы, устраивая посвященные им представления. Они воспроизводят смену времен года, изображая восход и заход созвездий, рост и созревание плодов, рождение, жизнь и смерть людей и животных. По выражению Лео Фробениуса, человечество *разыгрывает* поря-

<sup>19</sup> Древнегреческие слова *δρῶμενον* и *δρᾶμα*, восходящие к глаголу *δράω* – *делать, действовать*, первоначально означали одно и то же – *действие, дело*.

<sup>20</sup> «As the Greeks would say, rather *methectic* than *mimetic*» [«Как сказали бы греки, скорее *метектическая*, нежели *миметическая*»]<sup>1\*</sup>. – Harrison J. E. *Themis, A study of the social origins of Greek religion*. Cambridge, 1912, p. 125.

<sup>21</sup> Marett R. R. *The Threshold of Religion*. London, 1912, p. 48.

<sup>22</sup> Buytendijk. Loc. cit., p. 70–71.

<sup>23</sup> Древнейший период индийской религии (середина II–I тыс. до н. э.) историки именуют ведийским, по *Ведам* (санскр. *веда* – *знание*, слово произведено от того же общиндоевропейского корня, что и русское *ведать*), священным книгам, представляющим собой сборники гимнов, молитв, заклинаний, жертвенных формул и т. п. Всего существуют четыре *Веды*: *Ригведа* (*Веда гимнов*), *Самавед* (*Веда мелодий*), *Яджурведа* (*Веда жертвоприношений*) и *Атхарваведа* (*Веда заклинаний*). Архаическая индийская религия по сути своей магична: если в монотеистических религиях основное место занимает молитва, то есть обращение к божеству, просьба, которую это божество может принять или отвергнуть, то в магических верованиях заклинание обладает принудительной силой. Согласно древнеиндийским представлениям, боги не могут не выполнить обращенного к ним требования, подкрепленного жертвоприношением, если ритуал этого жертвоприношения проведен правильно и жертвенная формула произнесена безошибочно. В *Ведах* упоминается Брихаспати, или Брахмаспати (Господин молитвы), – божество заклинаний и жертвоприношений, согласно *Атхарваведе* – это отец богов и создатель мира.

<sup>24</sup> Cambridge, 1912.

<sup>25</sup> Куреты – в греческой мифологии демонические существа, составляющие окружение матери богов Реи. Верховный бог Кронос пожирал своих детей, рожденных от Реи, ибо ему было предсказано, что сам он погибнет от руки сына. Последнего из детей, Зевса, Рея спасла, спрятав в пещере на Крите. Когда младенец плакал, куреты, дабы не дать его обнаружить, заглушали плач ударами копий о щиты, экстатическими криками и плясками. В поздней Античности куреты считались наставниками людей в полезных занятиях – пчеловодстве, скотоводстве, домостроительстве – и составляли свиту Афины.

док вещей в природе<sup>26</sup> в той мере, в какой оно его постигает. Согласно Фробениусу, в далекие, доисторические времена люди охватывали своим сознанием прежде всего явления растительного и животного мира, а затем уже дошли до понимания значения порядка во времени и пространстве, чередования месяцев и времен года, небесного движения солнца. И вот они разыгрывают весь порядок бытия в священной игре. И в этой игре, и через игру они вновь воплощают представленные события и помогают тем самым поддержанию мирового порядка. Да и другие вещи должны были вытекать из игры. Ибо в формах культовых игр человечество нащупывало порядок в самом человеческом обществе, закладывало зачатки своих простейших государственных форм. Король – это солнце, королевская власть – образное воплощение его небесного хода; всю свою жизнь король играет *солнце*, чтобы в конце концов разделить судьбу солнца: его собственный народ в ритуальной форме кладет предел его жизни<sup>27</sup>.

Вопрос, насколько это объяснение ритуального царевбийства и всей лежащей за ним концепции можно считать доказанным, пусть решают другие. Нас же интересует, как следует понимать такое становление образа из первоначально примитивного чувства природы. Как протекает процесс, который начинается с невыраженного опытного знания космических явлений и заканчивается игровым изображением этих явлений?

Фробениус по праву отбрасывает чересчур легковесное объяснение, полагающее, что было бы вполне достаточно добавить сюда некое понятие «Spieltrieb» [«тяга к игре»] как врожденный инстинкт<sup>28</sup>. «Die Instinkte, – говорит он, – sind eine Erfindung der Hilflosigkeit gegenüber dem Sinn der Wirklichkeit» [«Инстинкты <...> суть изобретение беспомощности в ее столкновениях со смыслом действительности»]. Столь же настойчиво, и с еще большим основанием, противится он склонности минувшей эпохи искать объяснение каждому приобретению культуры во всяческих «с какой целью?», «зачем?», «по какой причине?», приписываемых обществу, которое создает культуру. «Schlimmste Kausalitätstyannei» [«Наихудшей тиранией причинности»] называет он подобную точку зрения, это устаревшее представление о полезности<sup>29</sup>.

Собственное представление Фробениуса о духовном процессе, который при этом должен происходить, сводится к следующему. Еще никак не выраженный природный и жизненный опыт проявляет себя в человеке архаического периода в виде «Ergriffenheit» [«захваченности»]. «Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde, wie in jedem schöpferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf»<sup>30</sup> [«Образное представление восходит в народе, как и в ребенке, как и в любом человеке творческого склада, из их захваченности»]. Человеческое в них бывает «ergriffen von der Offenbarung des Schicksals...». «Die Wirklichkeit des natürlichen Rhythmus in Werden und Vergehen [hat] ihren inneren Sinn gepackt und dies [hat] zur zwangsläufigen und reflexmäßigen Handlung geführt»<sup>31</sup> [«захвачено откровением судьбы...». «Реальность природного ритма в становящемся и преходящем овладела их внутренним чувством, и это привело к

<sup>26</sup> Frobenius L. *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*. Phaidon Verlag, 1933; Idem. *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens*. Leipzig, 1932.

<sup>27</sup> В XIX – начале XX вв. в науке господствовала солярно-метеорологическая теория, согласно которой все мифологические сюжеты объяснялись тем, что первобытное сознание очеловечивало естественные феномены, в первую очередь движение солнца (солярная теория) или звезд (астральная теория). Мотив освобождения девы интерпретировался, например, как метафора солнца (дева), поглощаемого ночью (дракон) и освобождаемого утренней зарей (рыцарь). Помимо того, большой популярностью пользовалась гипотеза английского этнолога Джеймса Джорджа Фрейзера (1854–1941), выдвинутая в его капитальном труде *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion* (*Золотая ветвь. Исследование магии и религии*; существует множество вариантов; основной, объемом 12 т., вышел в свет в 1911–1915 гг.). Фрейзер группирует все первобытные верования вокруг центрального ритуала – умерщвления священного царя-жреца его преемником (из этого Фрейзер выводит и идею умирающего и воскресающего божества).

<sup>28</sup> Loc. cit., S. 23, 122.

<sup>29</sup> *Kulturgeschichte*... S. 21.

<sup>30</sup> Ibid., S. 122. «Ergriffenheit» как момент детской игры, S. 147; ср. заимствованный Бейтендейком у Эрвина Штрауса термин «анормальная (pathisch) установка», «захваченность» как основа детской игры. Loc. cit., S. 20.

<sup>31</sup> *Schicksalskunde*... S. 142.

вынужденному рефлексивному действию»]. Итак, здесь, по мнению Фробениуса, речь идет о необходимом духовном процессе преобразования. Благодаря «Ergriffenheit», что фактически говорит больше, чем близлежащие нидерландские *bewogenheid, getroffenheid, ontroering* [вспре-вознесенность, расстроганность, взволнованность], – чувство природы сгущается, рефлексивно, в поэтическую концепцию, в художественную форму. Быть может, это наилучшее словесное приближение к описанию процесса творческого воображения, однако едва ли это можно назвать его объяснением. Путь, ведущий от эстетического или мистического, в любом случае – алогического постижения космического порядка, к обрядовой священной игре, остается столь же неясным, как и до этого.

В анализе этого большого ученого, о кончине которого все мы скорбим, недостает более точного определения того, что он понимает под словом *игра* по отношению к такого рода священным вещам. Неоднократно употребляет Фробениус слово *играть* применительно к деятельности, связанной с культовыми представлениями, но в суть вопроса, что же означает здесь это *играть*, не углубляется. Возникает сомнение, не закралась ли в его представления та же мысль о целенаправленности, которой он так противился и которая вовсе не согласуется с присущими игре качествами. Ведь, как это изображает Фробениус, игра *служит* тому, чтобы являть, показывать, сопровождать, воплощать все, что свершается в космосе. Квазирациональный момент неудержимо пытается сюда вторгнуться. Игра, как образное воплощение, продолжает для него сохранять основу своего существования, будучи выражением чего-то иного, а именно некоей взволнованности соприкосновения с космосом. Тот факт, что это воплощение в образах *разыгрывается*, остается для него, по всей видимости, второстепенным. Теоретически оно могло бы поведать о себе и другим способом. Согласно же нашим рассуждениям, определяющим здесь является именно факт игры. Эта игра, по сути, есть не что иное, как более высокая форма – в основе своей вполне равноценная – детской игры или даже игры животных. Для этих двух форм игры едва ли может быть истоком взволнованность соприкосновения с космосом, ощущение мирового порядка, которое ищет для себя выражения. Во всяком случае, такое объяснение не было бы достаточно убедительным. Детской игре присуще специфическое качество игры *qua talis* [как таковой], и при этом в ее наиболее чистом виде.

Процесс, ведущий от «захваченности природой и жизнью» – к представлению этого чувства в священной игре, нам кажется возможным описать в несколько иных терминах, чем это сделал Фробениус, – вовсе не для того, чтобы предложить объяснение чему-то поистине неуловимому, но с единственной целью: учесть фактические обстоятельства. Архаическое общество играет так, как играет ребенок, как играют животные. Эта игра с самого начала полна элементов, свойственных игре вообще: порядка, напряжения, движения, торжественности и экстаза. Лишь в более поздней фазе общественного развития с игрой начинают связывать представление, что в ней что-то выражено: именно представление о жизни. Бывшее некогда бессловесной игрой принимает поэтическую форму. В форме и в функции игры, являющейся самостоятельным качеством, чувство человеческой включенности в космос находит свое самое первое, самое высшее, самое священное выражение. В игру мало-помалу добавляется значение священного акта. Культ – не более чем прививка к игре. Однако изначальным фактом была именно игра как она есть.

Мы попадаем здесь в сферы, куда, будь то с помощью познавательных средств психологии, будь то с помощью теории познания, вряд ли можно проникнуть. Вопросы, которые здесь возникают, касаются глубинных основ нашего сознания. Культ – дело самой высокой и самой священной серьезности. Может ли он при этом быть также игрою? С самого начала нами было отмечено: любая игра, ребенка ли, взрослого ли, может проходить с полнейшей серьезностью. Может ли она, однако, заходить столь далеко, чтобы и священное волнение таинства все еще связывали с качествами игры? Продумать все это будет нам в той или иной мере непросто из-

за строгости сформулированных нами понятий. Противопоставление *игра – серьезность* мы привыкли рассматривать как нечто вполне окончательное. Но, по всей видимости, до самых глубин оно все-таки не доходит.

Поразмыслим немного над следующей восходящей последовательностью. Ребенок играет в полном самозабвении, – можно с полным правом сказать: в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что он играет. Спортсмен играет с безмерной серьезностью и с отчаянной отвагой. Он играет, и он знает, что он играет. Актер целиком уходит в игру. Тем не менее он играет и сознает, что играет. Скрипач переживает священный восторг, он переносится в мир вне и выше обычного мира, но то, что он делает, остается игрою. Игровой характер может быть присущ самым возвышенным действиям. Можно ли провести эту линию вплоть до культовых действий и утверждать, что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, все-таки остается в рамках игры? Кто допускает это в богослужении, допускает это и относительно всего прочего. Понятия обряда, магии, литургии, таинства и мистерии – все они оказались бы тогда в сфере значения понятия игры. Но здесь следует остерегаться того, чтобы внутреннее единство понятия игры не подвергнуть чрезмерному перенапряжению. Мы стали бы всего лишь играть словами, попытайся мы термин *игра* толковать слишком уж расширительно. Думается, однако, что, квалифицируя священнодействие как игру, мы вовсе не впадаем в ошибку. Оно во всех отношениях есть игра по своей форме, но и по своей сущности оно является ею, коль скоро оно всех, кто в нем участвует, переносит в иной мир, отличный от обыкновенного. Платон это тождество игры и священнодействия принимал как безусловную данность. Он, не колеблясь, включал в категорию игры предметы священные. Серьезные дела подобает свершать с полной серьезностью, гласит его утверждение<sup>32</sup>, и только Бог достоин всей этой блаженной серьезности, тогда как человек сотворен игрушкой Бога, и это для него самое лучшее. Посему каждому мужчине и каждой женщине надлежит в соответствии с этим проводить свою жизнь, играя в прекрасные игры, вопреки всему тому, к чему они расположены ныне. Они же, следует далее, серьезно вещь почитают войну, «но в войне нет ни игры, ни становления формы»<sup>33</sup>, каковые мы почитаем за вещи серьезные. Мирную жизнь должно прожить каждому сколь можно лучше. Каков же этот правильный способ? Жить должно, играя в добрые игры, принося жертвы, в пении и танцах, дабы возможно было снискать расположение богов и врагам дать отпор, и победить их в бою»<sup>34</sup>.

В этом Платоновом отождествлении игрового – и священного последнее не принижается тем, что его называют игрою, но сама игра возвышается тем, что понятие это возводят вплоть до высочайших областей духа. Мы уже говорили в начале нашего рассуждения, что игра существует до всякой культуры. В определенном смысле она витает поверх каждой культуры или, в всяком случае, от нее не зависит. Взрослый человек играет, как и ребенок, ради удовольствия и отдохновения, так сказать, ниже уровня того, что есть серьезная жизнь. Но он может играть и выше этого уровня, вовлекая в игру прекрасное и священное.

С этой точки зрения попытаемся теперь несколько более точно определить внутреннюю связь культа с игрою. При этом перед нами ярко вырисовывается далеко идущая однородность

<sup>32</sup> *Leges* [Законы], VII, 803 с.

<sup>33</sup> «οὐτ οὖν παιδεία... οὐτ αὐ παιδεία» (ут ун пайди́а... ут а́у пайде́йа) [«итак, это и не игра... и вовсе не воспитание»].

<sup>34</sup> Ср.: *Leges* [Законы], VII, 796, где Платон говорит о священных танцах куретов как о «Κουρήτων ἐνόπλια παύγνια» (курэ́тон энóπλια пáйгνια) [«вооруженных играх куретов»]. Внутренние взаимосвязи между священной мистерией и игрой тонко отмечены Романо Гуардини в главе *Die Liturgie als Spiel* [Литургия как игра] его книги *Vom Geist der Liturgie* [О духе литургии], S. 56–70 (Ecclesia orans. Hrsg. von Dr. Ildefons Herwegen. I. Freiburg i. B., 1922). Не упоминая Платона, Гуардини почти вплотную приближается здесь к вышеприведенному высказыванию. Он приписывает литургии ряд признаков, которые мы выделяем как характерные признаки игры. В конечном итоге литургия также «zwecklos, aber doch sinnvoll» [«не имеет цели, но полна смысла»].

ритуальных и игровых форм, и вопрос, до какой степени то или иное сакральное действие оказывается в сфере игры, возникает в первую очередь.

Среди формальных признаков игры первое место занимает пространственная выхваченность этой деятельности из обыденной жизни. Некое замкнутое пространство, материальное или идеальное, обособляется, отгораживается от повседневного окружения. Там, внутри, вступает в дело игра, там, внутри, царят ее правила. Но отгороженность освященного места есть также первейший признак сакрального действия. Это требование обособления в культе, включая сюда также магию и отправление правосудия, содержит в себе более глубокий, нежели только пространственный и временной смысл. Почти ни один обряд посвящения и освящения не обходится без создания искусственных положений обособленности и исключительности для исполнителей или инициантов. Повсюду, где речь идет об обете, принятии в орден или некое братство, о клятве, тайном союзе, подобное ограничение так или иначе всегда вступает в игру, в рамках которой протекает это событие. Жертвоприношение, прорицание, колдовство начинаются с того, что очерчивается священное для этих действий пространство. Таинство и мистерия предполагают наличие особого, священного места.

Формально функция такой отгороженности и ради священной цели, и ради чистой игры совершенно одна и та же. Ипподром, теннисный корт, площадка для игры в «классики», шахматная доска функционально не отличаются от таких вещей, как храм или магический круг. Поразительная однородность обрядов освящения по всему миру указывает на то, что такие обычаи коренятся в некоем изначальном и фундаментальном свойстве человеческого духа. Это всеобщее сходство культурных форм чаще всего сводят к причине логической, объясняя потребность в отгораживании и обособленности заботой о том, чтобы отвести от святилища пагубные воздействия, которые могут ему угрожать извне, ибо в силу своей святости оно особенно подвергается опасности и само представляет опасность. Тем самым в начало упомянутого культурного процесса ставят некие разумные соображения и полезные цели – утилитарное толкование, против которого предостерегал и Фробениус. Хорошо еще, что при этом не возвращаются к представлениям о хитрых священниках, которые выдумали религию; однако оттенок рационалистической манеры приписывать явлению те или иные мотивы в подобном подходе все же присутствует. Принимая же, в противоположность этому, изначальное, сущностное тождество игры и обряда, мы тем самым признаём особое священное место в основе своей за игровое пространство, и тогда сбивающие с толку вопросы «почему?» и «зачем?» вообще не могут быть заданы.

Но если священнодействие формально нелегко отделить от игры, то возникает вопрос, остается ли сходство культа с игрою чисто формальным и не простирается ли оно несколько далее? Вызывает удивление, что история религии и этнология не делают большего удара на вопросе, в какой степени сакральные действия, свершающиеся в игровых формах, при этом сказываются на ходе и настроении игры. Да и Фробениус, насколько я вижу, также не задавался этим вопросом. Все, что я мог бы сказать по этому поводу, ограничивается замечаниями, обобщающими некоторые разрозненные сообщения.

Само собой разумеется, что состояние духа, в котором общество переживает и воспринимает свои святыни, отличается в первую очередь высокой и священной серьезностью. И еще раз: истинное, всеохватывающее состояние погруженности в игру также может отличаться глубочайшей серьезностью. Играющий всем своим существом может отдаваться игре. Сознание того, что он «ну просто играет», может быть полностью вытеснено на задний план. Радость, неразрывно связанная с игрой, сопровождается не только напряжением, но и подъемом. В настроении игры есть два полюса: безудержность и экзальтация. Не случайно оба эти слова передают некие крайние состояния. Пожалуй, можно было бы сказать, что игровое настроение всегда *мажорно*. Однако это подводит нас к вопросам чисто психологическим, от чего хотелось бы все-таки уклониться.

Игровое настроение по своему типу изменчиво. В любую минуту может вступить в свои права «обычная жизнь», то ли от какого-либо толчка извне, который нарушит игру, то ли от какого-нибудь поступка вопреки правилам, а то и из-за идущего изнутри ослабления накала игры, усталости, разочарования.

Как же обстоит дело с ходом и настроением священных празднеств? Слово *праздновать* почти все уже говорит само за себя: священный акт празднуется, то есть осуществляется в рамках праздника. Народ, направляющийся к своим святыням, готовится к совместному изъавлению радости. Освящение, жертвоприношение, священные танцы, сакральные состязания, представления и мистерии – все они обрамляются праздником. И пусть даже обряды кровавы, испытания при инициации жестоки, маски вселяют ужас, – все это разыгрывается как праздник. *Обычная жизнь* прекращается. Трапезы, пиршества и всяческая безудержность продолжаются в течение всего времени праздника. Взять примеры греческих или африканских праздников – и там, и там едва ли можно будет провести отчетливую границу между общим настроением праздника и священным волнением вокруг разворачивающейся в центре всего мистерии. О сущности праздника венгерский ученый Карл Кереньи, почти одновременно с появлением этой книги, опубликовал статью, которая самым непосредственным образом касается интересующего нас предмета<sup>35</sup>. Подобный же характер изначальной самостоятельности, который мы предположительно отнесли к понятию игры, Кереньи признаёт и за понятием праздника. «Unter den seelischen Realitäten, – говорит он, – ist die Festlichkeit ein Ding für sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist»<sup>36</sup> [«Из душевных реальностей <...> праздничность – это вещь в себе, которую ни с чем больше в мире не спутаешь»]. Подобно нашему суждению об игре, Кереньи полагает, что история культуры не проявила должного внимания к феномену праздника. «Das Phänomenon des Festlichen scheint den Ethnologen völlig entgangen zu sein»<sup>37</sup> [«Феномен ‘праздничного’, кажется, совершенно ускользнул от этнологов»]. По реальности праздничности «gleitet man... in der Wissenschaft so hinweg, als ob sie gar nicht existierte»<sup>38</sup> [«скользят мимо... в науке, так, словно ее и вовсе не существовало»]. Так же как и по реальности игры, хотелось бы нам добавить. Итак, между праздником и игрой, по самой их природе, существуют самые тесные отношения. Выключение из обыденной жизни, преимущественно, хотя и не обязательно, радостный тон поведения (праздник может быть и серьезным), временные и пространственные границы, существование заодно строгой определенности и настоящей свободы – таковы самые основные социальные особенности, характерные и для игры, и для праздника. В танце, пожалуй, оба эти понятия образуют наиболее полное внутреннее единство. Индейцы племени кора<sup>39</sup> на южном побережье Мексики называют священные праздники молодых маисовых початков и обжаривания маиса «игрою» верховного божества<sup>40</sup>.

Идеи Кереньи о празднике как понятии культуры дают возможность укрепить и расширить основы построения этой книги. И все же утверждением о том, что настроение священного празднества и настроение игры тесно соприкасаются, еще не все сказано. С подлинной

<sup>35</sup> *Vom Wesen des Festes. Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde*. I. Heft 2 (Dec. 1938), SS. 59–74. Ср. его же: *La Religione antica nelle sue linee fondamentali*. Bologna, 1940, cap. II: *Il senso di festività* [Чувство праздника].

<sup>36</sup> Loc. cit., S. 63.

<sup>37</sup> Loc. cit., S. 65.

<sup>38</sup> Loc. cit., S. 63.

<sup>39</sup> Кора – индейский народ на западе Мексики. Ныне насчитывает около 8 тыс. человек и обитает в долинах и на склонах горной цепи Западная Сьерра-Мадре. До испанского завоевания численность кора достигала 150 тыс. человек, они населяли обширные территории от Западной Сьерра-Мадре до тихоокеанского побережья. Сохраняли независимость до 1720 г., после покорения численность их резко сократилась. В XVIII в. были обращены в католичество, но до сего дня сохранили пережитки дохристианских верований. Ныне, впрочем, многие древние ритуалы (праздник жареной кукурузы, танцы вызывания дождя) воспринимаются как народные празднества.<sup>18\*</sup> Синтерклаас – он же Санта-Клаус (св. Николай), Рождественский дед, Дед Мороз.

<sup>40</sup> Loc. cit., S. 60, по: Preuss K. Th. *Die Nayarit-Expedition*, I, 1912, S. 106 ff.

игрой, наряду с ее формальными признаками и радостным настроением, неразрывно связана еще одна существенная черта: сознание, пусть даже оно и отступает на задний план, что все это «ну просто так делается». Остается вопрос, не может ли что-то вроде подобного чувства сопутствовать и совершаемому в самозабвении священнодействию.

Обратившись к саkraлиям архаических культур, мы смогли бы указать на несколько пунктов относительно серьезности, с которой все это делается. Этнологи, как я полагаю, согласны с тем, что состояние духа, в котором пребывают участники и зрители больших религиозных праздников у дикарей, не есть состояние приподнятости и иллюзии. Задняя мысль, что все это «не взаправду», здесь отнюдь не отсутствует. Живой пример такого состояния духа приводит А. Э. Йенсен в своей книге *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*<sup>41</sup> [*Церемонии обрезания и инициации у первобытных народов*]. Мужчины, судя по всему, не испытывают никакого страха перед духами, которые бродят повсюду во время праздника, а затем являются всем в ключевые моменты. И тут нечему удивляться: ведь это те же мужчины, что осуществляют режиссуру всей церемонии; они сами изготовили маски, они сами их носят, и они же спрячут их от женщин, когда все это кончится. Они поднимают шум, возвещающий появление духа, и прочерчивают его след на песке, они дуют в дудки, представляющие собой голоса предков, и размахивают трещотками. Короче говоря, завершает Йенсен, их поведение ничем не отличается от поведения родителей, разыгрывающих Синтерклааса<sup>42</sup>. Мужчины потчуют женщин всевозможными враками о том, что происходит в отгороженном от других священном лесу<sup>43</sup>. Поведение самих посвящаемых колеблется между экстатическим возбуждением, напускным безрассудством, дрожью от страха и ребяческой заносчивостью и притворством<sup>44</sup>. В конечном счете женщины менее прочих поддаются обману. Они в точности знают, кто прячется за той или другой маской. Однако впадают в страшное волнение, если маска приближается к ним с угрожающим видом, и с воплями разбегаются в стороны. Это выражение страха, говорит Йенсен, отчасти совершенно стихийно и неподдельно, отчасти всего лишь традиционная обязанность. Так полагается делать. Женщины как бы выступают фигурантками в пьесе, и они знают, что им нельзя быть «шпильбрехерами»<sup>45</sup>.

Нижнюю границу, где священная серьезность ослаблена вплоть до *fun* [*забавного*], нельзя во всем этом провести окончательно. Какой-нибудь наш по-детски простодушный папаша может всерьез разозлиться, если собственные дети ненароком застанут его за переодеванием в Деда Мороза. Индеец племени квакиутль<sup>46</sup> в Британской Колумбии убил свою дочь, будучи застигнут ею за вырезанием маски в ходе приготовления к культовой церемонии<sup>47</sup>. Шаткость религиозного чувства негров лоанго<sup>48</sup> в сходных с Йенсеном выражениях описывает Пехуэль-Лёше. Вера этих людей в священные представления и обычаи – это некая полувера, сочетающаяся с насмешничаньем и проявлением равнодушия. Главное – настроение, включает

<sup>41</sup> Stuttgart, 1933.

<sup>42</sup> Loc. cit., S. 151. У Йенсена здесь, естественно, Weihnachtsmann [Рождественский дед].

<sup>43</sup> Loc. cit., S. 156.

<sup>44</sup> Loc. cit., S. 158.

<sup>45</sup> Loc. cit., S. 150.

<sup>46</sup> Квакиутль (квакиютл) – индейский народ, живущий на крайнем юго-западе Канады (о. Ванкувер и близлежащее побережье материка); численность – около 1 тыс. человек. Была весьма развита резьба по дереву, в частности изготовление тотемных столбов и ритуальных масок. Это искусство практически исчезло в начале XX в., но с 70-х гг. снова возрождается в резервациях в качестве сувенирной промышленности.

<sup>47</sup> Boas. *The social Organisation and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*. Washington, 1897, p. 435.

<sup>48</sup> Лоанго – прибрежная область в Экваториальной Африке между устьями рек Огове и Конго (иное название реки – Заир). Во время написания *Homo ludens* входила в состав французских, бельгийских и португальских владений, ныне – в Габоне, Конго и Анголе. Название область получила по туземному королевству Лоанго, существовавшему там с XIV в. до европейских завоеваний в XIX в. Этнографы XIX – начала XX вв. именовали термином *лоанго* население одноименной области, в большинстве своем принадлежавшее к *вили* – племенной группе народа (фактически – совокупности племен) *конго*.

он<sup>49</sup>. В главе *Primitive Credulity* [Первобытные верования] книги Р. Р. Мэретта *The Threshold of Religion* [На пороге религии] рассказывается, каким образом в примитивных верованиях в игру неизменно вступает определенный элемент «makebelieve» [«деланой веры», «притворства»]. И колдун, и околдовываемый – оба в одно и то же время и знают, и обманываются. Но они хотят быть обманутыми<sup>50</sup>. «Точно так же, как дикарь – хороший актер, полностью, как ребенок, исчезающий в изображаемом персонаже, он и хороший зритель, и также и в этом подобен ребенку, способному до смерти пугаться от рева – как он знает – “ненастоящего” льва»<sup>51</sup>. Туземец, говорит Малиновский, ощущает свою веру и боится ее больше, чем он это сам для себя с четкостью формулирует<sup>52</sup>. Поведение тех, кому первобытное общество приписывает сверхъестественные свойства, часто может быть лучше всего определено как «playing up to the rôle»<sup>53</sup> [«игра в соответствии с ролью»).

Несмотря на осознание доли *ненастоящего* в магических и сверхъестественных действиях, те же исследователи подчеркивают, что это не дает оснований для вывода, будто вся система веры и ритуальных обрядов – не более чем обман, выдуманный частью неверующих, с тем чтобы других, верующих, держать в подчинении. Впрочем, подобное представление разделяется не только многими путешественниками, но то тут, то там передается в изустной традиции и самими туземцами. Но оно не может быть справедливым. «Истоки сакрального действия могут лежать только в набожности всех и каждого, и обманное поддержание ее с целью укрепления власти какой-нибудь одной группы может быть всего лишь конечным продуктом исторического развития»<sup>54</sup>.

Из всего предыдущего, по моему мнению, со всей ясностью следует, что, говоря о священнодействиях первобытных народов, собственно понятие игры нельзя упускать из виду ни на минуту. Не только потому, что при описании этих явлений нужно постоянно обращаться к слову *играть*; само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с *дурачествами* и притворством. Йенсен, правда, хотя и допускает сходство мира дикаря и мира ребенка, настаивает на принципиальном различии между поведением ребенка и поведением дикаря. Ребенок имеет дело в лице Деда Мороза с «fertig vorgeführte Erscheinung» [«показанным в готовом виде явлением»], в котором он непосредственно «sich zurechtfindet» [«разбирается»], опираясь на свои собственные способности. «Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die für die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dämonie erfaßt und darzustellen versucht»<sup>55</sup> [«Совершенно по-иному обстоит дело с направленным поведением тех, кого мы принимаем в расчет в связи с возникновением обсуждаемых здесь церемоний: они вели себя так или иначе по отношению не к готовым явлениям, но к окружающей их природе и ей же противостояли; они постигли ее зловещий демонизм и попытались запечатлеть его»]. В этих словах можно узнать взгляды Фробениуса, учителя Йенсена, – мы уже касались их выше. Здесь, однако, возникают два возражения. Прежде всего Йенсен «ganz anders» [«совершенно по-иному»] делает различие лишь между духовным процессом в душе ребенка – и в душах первоначальных создателей ритуала. Но о них нам ничего не известно. Мы имеем дело с

<sup>49</sup> *Volkskunde von Loango*. Stuttgart, 1887, S. 345.

<sup>50</sup> Loc. cit., SS. 41–44.

<sup>51</sup> Loc. cit., S. 45.

<sup>52</sup> *Argonauts of the Western Pacific*. London, 1922.

<sup>53</sup> Ibid., p. 240.

<sup>54</sup> Jensen, I. c., S. 152. К этому способу истолкования церемоний инициации и обрезания как намеренного обмана вновь прибегает, как мне кажется, отвергаемая Йенсеном психоаналитическая теория.

<sup>55</sup> Loc. cit., SS. 149–150. Глава вторая

культовым обществом, которое так же, как наши дети, получает свои культовые представления «fertig vorgeführt» [«показанными в готовом виде»], в виде традиционного материала, и, как наши дети, на него реагирует. Оставляя этот вопрос нерешенным, мы отмечаем, что процесс «Auseinandersetzung» [«противостояния»] опыту познания природы, ведущий к «Erfassung» [«постижению»] и «Darstellung» [«запечатлению»] в образах культа, полностью ускользает от нашего наблюдения. Фробениус и Йенсен приближаются к этому лишь с помощью образного языка фантазии. О функции, воздействующей на этот процесс возникновения образной речи, вряд ли можно сказать более того, что это функция поэтическая, и мы обозначим ее лучше всего, если назовем ее игровой функцией.

Подобные рассуждения уводят нас в самую глубину проблемы сущности первоначальных религиозных представлений. Как известно, одно из важнейших понятий, которое должен усвоить всякий занимающийся наукой о религии, есть следующее. Когда некое религиозное построение, занимающее промежуточное место между вещами разного порядка, например человеком и животным, принимает форму священного тождества самой их сущности, то возникающие здесь отношения не находят четкого и действенного выражения через наше представление о некоей символической связи. Единство обоих существ много глубже по самой своей сути, нежели связь между субстанцией и ее символическим образом. Это – мистическое тождество. Одно стало другим. Дикарь, исполняющий свой магический танец в образе кенгуру, и *есть* кенгуру. Необходимо, однако, всегда быть начеку, помня о недостаточности и различиях наших выразительных средств. Чтобы представить себе духовное состояние дикаря, мы вынуждены передавать его посредством нашей собственной терминологии. Хотим мы этого или нет, мы превращаем его религиозные представления в строго логическую определенность наших понятий. Так, мы выражаем отношение между ним и связанным с ним животным как нечто, обозначаемое для него посредством глагола *быть*, в то время как для нас по-прежнему вполне достаточно глагола *играть*. Он принял сущность кенгуру. Он играет кенгуру, говорим мы. Но ведь сам дикарь не ведает о различии понятий *быть* и *играть*, не знает о тождестве, образе или символе. И, таким образом, остается вопрос, не приблизимся ли мы лучше всего к духовному состоянию дикаря во время сакрального действия, если будем придерживаться такого первичного термина, как *игра*? Наше понятие игры устраняет различие между верою и притворством. Это понятие игры без всякой натяжки соотносится с понятием освящения и священного. Любая прелюдия Баха, любая строка трагедии служит тому доказательством. Рассматривая всю сферу так называемой примитивной культуры как игровую, мы открываем для себя возможность более непосредственного и более общего понимания ее характера, нежели с помощью остро отточенных методов психологического или социологического анализа.

Это священная игра, столь необходимая для блага общества, чреватая космическим видением и социальным развитием, но всегда – лишь игра, деятельность, которая, в представлении Платона, протекает вне и поверх сферы трезвой обыденной жизни с ее нуждой и серьезностью.

Сфера священной игры – та самая, где дитя и поэт чувствуют себя как дома, так же как и дикарь. Эстетическая чувствительность несколько приблизила к этому современного человека. Мы не можем не подумать о моде, где ныне маска обрела радость существования в виде предмета искусства. Нынешняя тяга к экзотике, не лишенная порой некоторой аффектации, в целом гораздо глубже, нежели бытовавшая в XVIII в., с его модой на китайцев, индейцев и турок<sup>56</sup>. Современный человек, несомненно, обладает развитыми способностями к пониманию

<sup>56</sup> Увлечение экзотикой в конце XVII–XVIII вв. имело различные основания и принимало разные формы. В дальних странах – особенно в Индии и Китае – искали некоей древней мудрости, у первобытных народов – близости к природе, *естественного*, не испорченного цивилизацией состояния человека. Подобные увлечения влияли и на философию (Руссо, Вольтер), и на изобразительное искусство (росписи или обои в так называемом *китайском* стиле, например в Царском Селе, Кускове), и на моду (китайские рестораны в Париже, стиль *chinoiserie*, то есть *китайщина*). Нельзя не отметить, что китайцы или индейцы в массовых представлениях европейцев XVIII в. имели мало общего с реальными жителями Китая или аборигенами Америки.

далекого и чужого. Ничто не оказывается при этом более кстати, чем его восприимчивость ко всему, что является маской и переодеванием. В то время как этнология выявляет огромную социальную значимость всего этого, просвещенный дилетант попадает во власть непосредственного эстетического переживания, где к прекрасному примешиваются угрожающее и таинственное. Даже для образованного взрослого человека в маске всегда остается что-то таинственное. Вид человека в маске уводит нас, в том числе и на уровне чисто эстетического восприятия, с которым не связаны сколько-нибудь определенные религиозные представления, из непосредственно окружающей нас «обыденной жизни» в иной мир, нежели мир дня и света. В сферу дикарей, детей и поэтов, в сферу игры.

Позволив себе свести высказанные нами мысли относительно значения и характера примитивных культовых действий к не упрощаемому далее понятию игры, один в высшей степени каверзный вопрос мы все же оставили нерешенным. Как, собственно, мы поднимаемся от низших форм религии к высшим? От разнузданных, причудливых священнодействий первобытных народов Африки, Австралии и Америки наш взор перемещается к ведическому культу принесения жертвы, уже несущему в себе мудрость *Упанишад*, или к глубоко мистическим уподоблениям религии Египта, или к орфическим или элевсинским мистериям<sup>57</sup>. Их форма и практика, вплоть до замысловатых и кровавых подробностей, теснейшим образом родственны так называемой примитивности. Но мы признаем или предполагаем в них наличие мудрости и истины, и это не позволяет нам взирать на них с превосходством, которое, в сущности, уже неуместно и по отношению к так называемым примитивным культурам. Вопрос теперь в том, следует ли, исходя из формального сходства, качества, свойственные игре, распространять на священное чувство, на веру, наполнявшую эти более высокие формы. Натолкнувшись однажды на Платонову концепцию игры, к чему нас и вело все вышесказанное, мы уже не имеем в этом ни малейших сомнений. Игры во славу богов – вот то наивысшее, во имя чего люди должны ревностно отдавать свою жизнь, – так смотрел на это Платон. Оценка священной мистерии как наивысшего достижимого выражения того, к чему нельзя подойти чисто логически, ни в коей мере при этом не устраняется. Освященное действие некоторыми своими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры, но наличие такой подчиненности не мешает нам признавать его священный характер.

<sup>57</sup> Религиоведение XIX – начала XX в. подразделяло религии на высшие и низшие. Первые отличались наличием богословия, то есть философской рефлексией по поводу мифов и обрядов, верой в спасение, личной преданностью божествам. В Индии в VI в. до н. э. появились первые Упанишад, религиозно-философские произведения, которые рассматривались как толкование Вед. Санскритское упа-ни-шад – букв. *сидеть около*, то есть пребывать в обществе учителя с целью познания истины; отсюда позднейшее значение этого слова – сокровенное знание, *тайное учение*. Всего известно более двухсот *Упанишад*, они сочинялись до XIV–XV вв. Главная проблема *Упанишад* – достижение духовного освобождения, понимаемого как слияние индивидуальной души с Мировым Духом. Религия Древнего Египта, строго говоря, не знала богословия; представления о египетской мистической мудрости принадлежат скорее грекам, нежели самим египтянам. Культ египетской богини Исида, первоначально богини плодородия, широко распространился уже в эллинистическую эпоху (IV в. до н. э. и позднее) не без влияния греческой философской мысли; Исида становится матерью всего сущего, спасительницей тех, кто предан ей душой и помыслами. В Древней Греции, в г. Элевсине в Аттике, с древнейших времен находился культовый центр богини плодородия Деметры; по меньшей мере с VI в. до н. э. культ ее принял тайные формы; обряды – мистерии (букв. *тайные*), которые проходили только для посвященных; разглашение тайн этих обрядов категорически воспрещалось. Представления о Деметре-Природе, умирающей осенью и возрождающейся весной, преобразовались в веру в воскресение после смерти, которое ждет участников мистерий. Предположительно в VI в. до н. э. в Греции возник орфизм (предания называют основателем этого учения полубог-поэта Орфея, жившего в глубокой древности до Гомера); в основу орфизма положена идея о душе как благом начале, частице божества, и теле – как темнице души. Участие в мистериях (орфизм сильно повлиял на осмысление Элевсинских таинств), насколько нам известно, посвященных Деметре и Дионису, должно высвобождать душу из телесного плена. Дионис – первоначально бог-покровитель виноградарства и виноделия, потом бог-спаситель, освобождающий человека в результате экстатических обрядов. Следует отметить, что во всех перечисленных религиях речь идет о посмертной судьбе индивидуальной души человека, тогда как *низшие* религии направлены на благополучие не столько человека, сколько рода, племени, общины, притом в этом, земном мире.

## Глава вторая

### Концепция и выражение понятия игры в языке

Мы говорим об игре как о чем-то известном, мы делаем попытки проанализировать выражаемое этим словом понятие или, по крайней мере, к нему приблизиться, но при этом все мы прекрасно знаем, что для обозначения этого понятия употребляется самое обиходное слово. Не исследующая наука, но творящий язык породил совместно и это слово, и это понятие. Именно язык, то есть многие и многие языки. Невозможно рассчитывать, что все они совершенно одинаковым образом называли тождественное самому себе понятие игры одним-единственным словом, подобно тому как в каждом языке есть всего одно слово для обозначения руки или ноги. В данном случае все не так просто.

Мы вынуждены здесь исходить из того понятия игры, какое находится *у нас* в обиходе, то есть обозначается словами, соответствующими ему, с теми или иными различиями, в большинстве современных языков Европы. Нам казалось возможным описать это понятие следующим образом: игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением *инобытия* в сравнении с *обыденной жизнью*. Кажется, что, определенное таким образом, это понятие в состоянии охватить все, что мы называем игрой у животных, детей или взрослых: игры на смекалку и ловкость, с применением ума или силы, так же как театральные постановки и представления. Игра как категория, казалось, могла рассматриваться в качестве одного из наиболее фундаментальных жизненных элементов.

Но здесь тотчас же выясняется, что такую всеобщую категорию язык вовсе не везде и не изначально различал с одинаковой определенностью и именовал одним словом. Все народы *играют*, и при этом на удивление одинаково, но далеко не все языки охватывают понятие *игры* столь прочно и столь широко всего одним словом, как современные европейские. Здесь можно вновь коснуться номиналистских сомнений в обоснованности общих понятий<sup>58</sup> и сказать: для любой группы людей понятие игры содержит в себе не более того, что выражает слово, которым они для этого пользуются. Слово – но ведь это могут быть и слова. Как бы то ни было, оказалось возможно, чтобы один язык лучше других объединил в одном слове различные формы проявления этого понятия. И вот сразу же иллюстрация подобного случая. Такая абстракция, как понятие игры вообще, в одну культуру вошла раньше и полнее, чем в другую, вследствие чего высокоразвитые языки обозначают различные формы игры с помощью совершенно различных слов, и это множество встало на пути обобщения всех форм игры одним-единственным термином. Этот случай отдаленно напоминает известный факт, что в так называемых примитивных языках иной раз есть слова для разновидностей – но не для вида вообще: скажем, для угря или щуки – но не для рыбы.

Есть ряд указаний на то, что насколько первостепенной могла быть сама функция игры, настолько второстепенным было в некоторых культурах место этого явления как абстракции. Особенно веским кажется мне в связи с этим то обстоятельство, что ни в одной из известных мне мифологий игра не нашла воплощения в фигуре божества или демона<sup>59</sup>, тогда как, с другой

---

<sup>58</sup> Номиналистские представления – взгляды, восходящие к спорам о проблеме универсалий: общих понятий в средневековой схоластической логике. Сторонники реального существования универсалий – реалисты – рассматривали их как реально существующие нематериальные формы. Противники их – номиналисты – считали эти универсалии названиями, обозначениями, именами (*nomina*), существующими лишь в вещах или (как здесь) только в сознании познающего субъекта.

<sup>59</sup> Лузус, сын или спутник Вакха и основатель рода лузитанов, является, конечно же, позднейшим измышлением<sup>1\*</sup>.

стороны, божество часто предстает как играющее. На позднее происхождение общего понятия игры указывает также тот факт, что в индоевропейских языках мы не находим общего для них слова с таким значением. Даже германская группа языков расходится в наименовании *игры*, используя для этого три разных слова.

По-видимому, не случайно именно те народы, у которых игра во всех ее видах была, так сказать, глубоко в крови, имели множество разных слов для выражения этой деятельности. Полагаю, что могу это утверждать более или менее определенно в отношении греческого, санскрита, китайского и английского языков.

В греческом языке для обозначения игры есть примечательное выражение в виде окончания – *ινδα*. Означает оно не что иное, как просто *играть*. Это несклоняемый и грамматически неупрощаемый суффикс<sup>60</sup>. У греческих детей были такие игры, как *σφαίρινδα* (сферинда) – *игра в мяч*, *ἐλκυστίνδα* (гелкюстинда) – *перетягивание веревки*, *στρεπτίνδα* (стрептинда) – *игра с пращой*, *βασίλινδα* (басилинда) – *царь горы*. В полной самостоятельности этого суффикса уже как бы символически выражена окончательная неупрощаемость понятия игры. В противоположность этой исчерпывающей специфике квалификации детских игр греческий язык использует для наименования сферы игры вообще не менее трех разных слов. Прежде всего это *παιδιά* (пайдиá), сразу же оказывающееся под рукою слово, которое обозначает *игру*. Этимология здесь вполне прозрачна: то, что имеет отношение к детям; в то же время это слово отличается от *παιδία* (пайдиá) – *ребячества*. По своему употреблению, однако, *παιδιά* не ограничивается исключительно сферой детской игры. Вместе с производными от него *παίζειν* (пáйдзеин) – *играть*, *παῖγμα* (пáйгма) и *παίγνιον* (пáйгнион) – *игрушка* оно может означать всевозможные формы игры, вплоть до самых высоких и самых священных, подобно тому как мы уже это видели. Со всей этой группой слов связан смысловой оттенок радостного, веселого, беззаботного. Слово *ἀθύρω*, *ἄθურμα* (атýро, áтурма) в сравнении с *παιδιά* остается на заднем плане. Оно выражает смысловой оттенок чего-то пустого и незначительного.

Остается, однако, еще одна обширная область, которая, согласно нашей терминологии, также попадает в сферу игры, но греками не затрагивается и не охватывается ни понятием *παιδιά*, ни понятием *ἄθურμα*, а именно – игровые состязания и поединки. Во всей этой, столь важной в греческой жизни, области господствует слово *ἀγών* (агón). Область его действия вроде бы включает в себя существенную долю понятия игры. Значение *несерьезного, игрового* в нем, как правило, не получает отчетливого выражения. На основании этого, а также из-за чрезвычайно важного места, которое *ἀγών* занимал в эллинской культуре и в повседневной жизни каждого эллина, Болкестейн упрекнул меня в том, что я в своем докладе *О границах игры и серьезности в культуре* неправомерно включил в понятие игры греческие состязания, от крупных, укорененных в культе, до самых малозаметных<sup>61</sup>. Говоря об Олимпийских «играх», замечает Болкестейн, мы перенимаем, «не задумываясь, латинское выражение, в котором содержится оценочное суждение римлян по поводу обозначенных этим термином состязаний, полностью, однако, расходившееся с отношением греков». Перечислив многообразные формы агонистики, явственно показывающие, как жажда соперничества наполняла всю жизнь греков, он заключает: «С *игрой* все это не имеет ничего общего, разве только решиться утверждать, что вся жизнь греков была игрою!»

В определенном смысле именно таков замысел всей этой книги. Несмотря на мое восхищение той манерой, с какой этот утрехтский историк неуклонно проясняет наши взгляды на греческую культуру, и несмотря на то, что греческий язык не одинок в своем чисто языковом

<sup>60</sup> Самое большее, здесь можно предположить некоторую связь с – *ιντος*, а на основе этого отнести окончание – *ινδα* к праиндоевропейской, эгейской языковой группе. Как отглагольный суффикс это окончание встречается в – *ἀλίνδω*, *κυλίνδω*, со значением *валяться, возиться*, близким к *ἄλλω* и *κυλίω*. Значение, связанное с игрой, присутствует здесь, видимо, в ослабленном виде.

<sup>61</sup> Bolkestein H. *De cultuurhistoricus en zijn stof*. Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologencongres, 1937, p. 26.

различении между агонем и игрою, я должен самым решительным образом воспротивиться этому мнению. Опровержение воззрений Болкестейна, собственно говоря, содержится во всем последующем изложении. Я ограничусь поэтому одним предварительным аргументом: агон, будь то в греческой жизни либо еще где-нибудь в нашем мире, несет в себе все формальные признаки игры и в том, что касается его функции, несомненно оказывается в рамках праздника, то есть в сфере игры. Совершенно невозможно отделить состязание как одну из функций культуры от взаимосвязи *игра – праздник – сакральное действие*. Объяснение того, что в греческом языке понятия состязания и игры терминологически разделены, по моему мнению, скорее всего, нужно искать в следующем. Концепция всеобщего, всеохватывающего и логически однородного понятия игры, как мы и предположили, появилась довольно поздно. В эллинском обществе, уже на самой ранней его стадии, агонистика заняла столь обширное место и оценивалась столь серьезно, что осознавать ее игровой характер в дальнейшем не представлялось возможным. Состязание, во всем, при каждом удобном случае, стало для греков столь интенсивной функцией культуры, что его принимали за *обычную* и полноценную золотую монету и уж во всяком случае не за игру.

Случай с греческим языком, как мы сейчас убедимся, вовсе не единичный. Это же происходит в несколько ином виде и у древних индусов. И там выражение понятия игры представлено различными терминами. Санскрит имеет для этого в своем распоряжении по меньшей мере четыре различных корня. Наиболее общий термин для обозначения игры – это *krīḍati*. Слово это обозначает игру детей, взрослых, животных. И так же, как слово, обозначающее игру в германских языках, оно приложимо к движению ветра и волн. Оно может обозначать и вообще подпрыгивание или пляску без сколько-нибудь выраженного игрового значения. Это последнее тесно сближает его с корнем *nṛt*, распространяющим свою власть на всю область танца и лицедейства. *Divyati*, в первую очередь, обозначает игру в кости, но оно же означает также вообще *играть, шутить, tändeln [подтрунивать], выставлять на посмеище*. Первоначальным значением здесь было, по-видимому, *бросать*, с чем корреспондирует *сиять, испускать лучи*<sup>62</sup>. В корне *las-*, отсюда – *vilāsa*<sup>63</sup>, объединяются значения *сиять, вдруг появиться, прозвучать, двигаться взад-вперед, играть*, вообще *быть занятым*, немецкое *etwas treiben*. Существительным *līlā* (с деноминативом – *līlayati*), по-видимому с основным значением *колышаться, раскачиваться*, выражается прежде всего то легкое, воздушное, радостное и беззаботное, что есть в игре. Помимо этого, в *līlā* звучит *как будто*, оно передает нечто кажущееся, подражательное. Так, например, *gajalīlayā* означает буквально *играя в слона, как слон*; *gājendralīlā* буквально – *некто, чья игра – слон*, то есть тот, кто изображает, играет слона. Во всех этих наименованиях игры семантическим исходным пунктом с очевидностью выступает быстрое движение, связь, которая прослеживается и в других языках. Это, разумеется, ни в коей мере не говорит о том, что все эти слова первоначально обозначали исключительно такое движение и лишь позднее стали употребляться в приложении к игре. Игровые понятия в приложении к состязаниям в санскрите не применяются, и, хотя древнеиндийское общество знало различные виды состязаний, едва ли это понятие было представлено в виде особого наименования.

<sup>62</sup> Связи с *дуи, светлое небо*, мы здесь касаться не будем.

<sup>63</sup> Слово *krīḍati* образовано от *krīḍ* – веселиться, развлекаться, шутить, играть с кем-либо. Слово *nṛt* означает жест, ужимка и в качестве корня входит в такие слова, как *nṛtī* – танец, игра, праздничное представление; *nṛta* – танцовщик, актер; *nṛta* – танец просто; *nṛtya* – танец, пантомима. *Divyati* означает бросать, кидать, но также излучать, сиять и связано с *divana* – игра в кости, а также с *div* – небо, и весьма многозначным *divya* – небесный, чудесный, божественность, обет, клятва, божий суд, ордалия. Слово *vilāsa* также весьма многозначно и означает *появление, игра, шутка, проворство, привлекательность, радостный, желаемый*, и с этим словом связаны *vilāsita* – блестящий, сияющий, возникший, взволнованный, резвый, а также *vilāsin* – веселый, влюбленный, любовник, супруг. Важнейшее для индийской культуры понятие *līlā* включает в себя такие значения, как *игра, забава, шутка* (часто с эротическим оттенком, восходящим, по мнению специалистов, к весенним обрядовым играм, связанным с ритуалом плодородия), а также *притворство*, но и *красота*. Современные индологи утверждают, что *līlā* есть прежде всего акт сотворения мира, деяния бога, каковые он производит по собственной воле, но при этом легко, *играючи*. Это же слово применяется и для описания *игр* богов с людьми: проказы Кришны, а равно и подвиги Рамы.

Любезному разъяснению профессора Дёйвендака я обязан некоторыми данными относительно выражения игровой функции в китайском языке. Здесь также отсутствует одно обобщенное наименование всех тех видов деятельности, которые, как мы полагаем, должны быть отнесены к понятию игры. На первом плане находится слово *вань*, в котором перевешивает значение детской игры. Оно обнимает главным образом следующие конкретные значения: быть чем-либо занятым, в чем-либо находить удовольствие, забавляться пустяками (to trifle), озорничать, баловаться, шутить. Оно используется также для выражения значений: *ощупывание, обследование, обнюхивание, перебирание бисера* и, наконец, даже *наслаждение лунным сиянием*. Семантическим исходным пунктом здесь, по-видимому, служит *что-либо воспринимать с присущим игре вниманием, беззаботно отдаваться чему-либо*. Это не годится для игры на смекалку и ловкость, для состязания, игры в кости и представления.

Для этого последнего, то есть для упорядоченной драматической игры, в китайском используются родственные слова, передающие позицию, ситуацию, расстановку. Для всего, что имеет отношение к состязанию, имеется особое слово *чжэн*, вполне сравнимое с греческим словом *агон*, а помимо этого также и *сай*, в особенности для специально организованного состязания на какой-либо приз.

Как пример выражения понятия игры в языке из группы так называемых примитивных культур, или, скажем, первобытных народов, я могу теперь, благодаря любезности профессора Уленбека, описать ситуацию, обнаруженную в *блэкфуте*, одном из языков племени алгонкинов<sup>64</sup>. Для наименования всех детских игр служит здесь глагольная основа *koāni*. Она не может сочетаться с названием какой-либо определенной игры, ею обозначается детская игра вообще, будь то игра ради забавы или игра по правилам. Но как только дело касается подобных занятий взрослых или подростков, тогда, даже если речь будет идти о той же самой игре, в которую играют и дети, это уже не *koāni*. Зато *koāni* употребляется еще и в эротическом смысле, в особенности же для обозначения запретных отношений. Чтобы выразить что-либо связанное с проведением определенной, обусловленной правилами игры, пользуются общим термином *kachtsi*. Это слово пригодно как для азартных игр, так и для состязаний в силу и ловкости. Побеждать, соревноваться – вот что является здесь смысловым моментом. Таким образом, отношение *koāni*- к *kachtsi*-, будучи перенесенным с номинального на вербальное, в некотором смысле уподобляется отношению *παίδία* к *ἀγών*, с той разницей, что азартные игры, которые для греков входили в *παίζω*, в языке блэкфут подпадали под понятие агонального. Для всего, что лежит в сфере магически-религиозного, танцев и торжественных церемоний, не подходит ни *koāni*-, ни *kachtsi*-. В блэкфуте есть, помимо этого, два особых слова со значением *побеждать*, одно из которых, *amots*-, передает как победу в беге, состязании или игре, так и победу в боевой схватке, – в этом последнем случае особенно в смысле *устроить резню*; другое же, *skits*-(*skets*-), относится исключительно к играм и спорту. По всему этому видно, что сферы чисто игрового и агонального здесь полностью смешиваются. Есть здесь свое слово и для *проигрывать* – *apska*-. Примечательно, что здесь можно придавать глаголу дополнительное значение *неправда, в шутку* с помощью приставки *kir*-, буквально *ну чуть-чуть*, например: *āpiu* – он говорит, *kíraipi* – он говорит в шутку, а сам так не думает.

Взятая в целом, концепция понятия игры в блэкфуте, в том, что касается уровня абстракции и выразительных возможностей, кажется не столь уж отдаленной от греческой, хотя с ней и не совпадает.

<sup>64</sup> Алгонкины – группа индейских народов Северной Америки. Название дано по племени собственно алгонкинов, небольшого – около 2,5 тыс. человек – народа, живущего на юго-востоке Канады. На языке алгонкинской группы, ныне вытесняемом английским, говорят члены племени *блэкфут* (то есть *черноногие*, самоназвание *сиксика* значит то же самое), живущие на северо-западе США и юго-западе Канады, у подножия Скалистых гор; до второй половины XIX в. занимались конной охотой на бизонов.

Тот факт, что в греческом, древнеиндийском и китайском языках выражение общих понятий состязания и игры, как мы в этом убедились, отдельно, тогда как блэкфут проводит эту границу несколько по-другому, мог бы побудить нас склониться к мнению, что Болкестейн все-таки прав и что это разделение в языке отвечает глубоко заложенному социологическому и психобиологическому сущностному различию между состязанием и игрою. Такому заключению тем не менее сопротивляется не только весь культурно-исторический материал, который будет привлекаться нами в дальнейшем, но и тот факт, что в данном отношении уже названным языкам можно противопоставить ряд далеко отстоящих друг от друга языков, где понятие игры представлено в виде гораздо более широкой концепции. Наряду с большинством современных европейских языков это справедливо для латыни, японского и по меньшей мере для одного из семитских языков.

Что касается японского, я могу сделать несколько замечаний, опираясь на любезную помощь профессора Радера. В японском, в противоположность китайскому и подобно современным западноевропейским языкам, есть одно вполне определенное слово, прилагаемое к игровой функции вообще, – так же как и примыкающее к нему слово, противоположное по смыслу и обозначающее *серьезное*. Существительное *asobi* и глагол *asobu* обозначают: вообще *играть*, а также развлечение, забаву, времяпрепровождение, прогулку, отдых, распутство, азартную игру, ничегонеделание, лежание без дела, пребывание в праздности. Это также – играть во что-то, что-либо представлять, подражать. Примечательно и дополнительное значение: *speling, play* [засор, игра] – о некоторой подвижности сопряженных поверхностей в колесе или другом устройстве, то есть как в нидерландском или английском<sup>65</sup>. Интересно также употребление *asobi* в выражениях, означающих *учиться у кого-либо* – или *чему-либо*, что наводит на мысль о латинском *ludus* в значении *школа*. *Asobi* может обозначать и показательный бой, то есть мнимое сражение, воинское учение, но не состязание как таковое, – так что разграничение между агоном и игрою проходит здесь по-иному. И наконец, *asobi*, сравнимое в этом с китайским *вань*, фигурирует в искусстве японской чайной церемонии, в ходе которой ее участники, любуясь, восторгаются передаваемыми из рук в руки прекрасными изделиями из керамики<sup>66</sup>. Таким образом, связи со значениями *быстро двигаться, сиять, резвиться* здесь явно отсутствуют.

Точное определение японского понимания игры завело бы нас в рассмотрение японской культуры гораздо глубже, чем это и для нее, и для меня здесь возможно. Удовлетворимся поэтому следующим. Необычайная серьезность японского жизненного идеала маскируется представлением, что это всего лишь игра. Подобно *chevalerie* христианского Средневековья, японское *bushido* полностью оказывалось в сфере игры, проявляло себя в игровых формах. Язык сохраняет это представление в *asobasé-kotobá*, то есть в *учтивой речи*, дословно – игровом языке, употребляемом в разговоре с лицами более высокими по своему статусу. Высшие классы предположительно, чем бы они ни занимались, делают все играя. «Вы прибываете в Токио», произнесенное с учтивостью, в буквальном переводе звучит как «вы играете прибытие в Токио». Подобным же образом «я слыхала, что ваш отец умер» превращается в «я слыхала, что господин ваш отец сыграл, как умереть». Выражения такого рода, по моему мнению, весьма близки нашему «U gelieve»<sup>67</sup> [«Соблаговолите...»] или немецкому «Seine Majestät

<sup>65</sup> Может ли здесь идти речь о влиянии английской техники на японский язык, я установить не берусь.

<sup>66</sup> Чайная церемония – особый культурный обряд у японцев, включающий не только приготовление и употребление чая (в четко фиксированном ритуале), но и созерцание чайной посуды, окружающего ландшафта, картин и цветов (чайная церемония происходит в саду, в особом помещении, украшенном вазами с цветами, свитками с живописными изображениями, каллиграфически выполненными изречениями и т. п.). Обряд символизирует единство с окружающим миром, достигаемое в повседневной жизни.

<sup>67</sup> В нынешнем эпистолярном стиле это выражение большей частью понимают превратно: словно именно та персона, коей что-то угодно, является субъектом по отношению к глаголу *gelieven* [соболаговолить, соизволить].

haben geruht»<sup>68</sup> [«Его Величество соизволили»]. Высокопоставленная персона видится на такой высоте, где ее поступками движет лишь желаемое ею самой удовольствие.

В противоположность тому, как жизнь благородного сословия окутывается сферой игры, в японском языке резко подчеркивается понятие серьезного, не-игры. Слово *tajite* обладает значениями: *серьезность, трезвость, достоинство, торжественность*, а также: *степенность, честность, приличие*. Оно связано со словом, которое мы переводим как *лицо* в известном китайском выражении *потерять лицо*. Употребляемое как прилагательное, оно может означать также *прозаический, matter of fact* [относящийся к сути дела]. Далее, оно входит в такие обороты, как *это серьезно, а ну-ка без глупостей, все это было в шутку, а он принял всерьез*.

В семитских языках понятие игры, как разъяснил мне ныне покойный профессор Венсинк, образует сферу значений, где господствует корень *la'ab*, которому явно близок корень *la'at*. Но наряду со значением *игры* в собственном смысле сюда входят также значения *смеяться* и *насмехаться*. Арабское *la'iba* охватывает понятия *играть вообще, поднимать на смех, дразнить*. Еврейско-арамейское *la'ab* означает *смеяться* и *насмехаться*. К этому корню в арабском и сирийском<sup>69</sup> примыкает еще значение *распускать слюни* – о грудном младенце, то есть, по всей вероятности, в смысле *выдувать пузырьки слюны*, как это делают совсем маленькие дети, что вполне можно принять за игру. Значения *смеяться* и *играть* наличествуют одновременно и в еврейском *saḥaq*. Примечательно далее, что значение *играть на музыкальных инструментах* объединяет арабское *la'iba* с некоторыми из современных европейских языков. Для семитской группы языков семантический исток выражения понятия игры, по-видимому, лежит в несколько иной области, чем для языков, о которых мы до сих пор говорили. Нам еще предстоит поближе рассмотреть взятый из еврейского очень важный пример тождества игрового и агонального.

В противоположность греческому, с его изменчивой и многообразной экспрессией подхода к игровой функции, латынь, как ни странно, располагает собственно лишь одним словом, выражающим всю область игры и игровых действий: *ludus, ludere*, – где *lusus* лишь производное. Кроме этого, есть еще *iocus, iocari*, но со специфическим значением *шутки, забавы*. Собственно *игру* в классической латыни это не означает. Этимологическую основу *ludere*, хотя это слово и могли употреблять, говоря о резвящихся рыбах, порхающих птицах, плеске воды, тем не менее вряд ли соотносили с быстрым движением, – как соотносятся с ним столь многие слова игровой сферы, – скорее с областью несерьезного, видимости, насмешки. *Ludus, ludere* охватывает детскую игру, отдых, состязание, литургическое, и вообще сценическое, действие, азартные игры. В словосочетании *lares ludentes* оно означает *танцевать*. Значение *принимать вид чего-либо* явно выходит на передний план. Сложные слова *alludo* [заигрывать, намекать], *colludo* [играть вместе, быть заодно], *illudo* [играть, насмехаться, обманывать] также устремляются в направлении мнимого, обманчивого. От этой семантической почвы *ludi* отдалается к значению *публичные игры*, занимавшие в жизни римлян столь важное место, а *ludus* – к значению *школа*; одно исходит при этом из значения *состязание*, другое, по всей вероятности, – из *упражнения*.

<sup>68</sup> Что касается глагола *geruhen*, то *ruhen* возникает здесь лишь на втором плане. *Geruhen* [изволить] первоначально никак не связано с *ruhen* [отдыхать], но соответствует средненидерландскому *roesken* [быть озабоченным], – ср. *roekeloos* [беспечный].

<sup>69</sup> Арамейский и сирийский языки в современной языковедческой терминологии одно и то же. Арамеи – западносемитский кочевой народ, переселившийся в XIV в. до н. э. с Аравийского полуострова. В конце XI в. до н. э. они заняли Сирию, где, перейдя к оседлости, основали ряд мелких государств. В XI–VIII вв. до н. э. на основе финикийского алфавита было создано арамейское письмо. Арамейский язык был языком общения на Ближнем Востоке до начала н. э., в частности – разговорным языком палестинских евреев. Сирийский – здесь, видимо, новоарамейский, или новосирийский, язык, на котором говорят современные ассирийцы (айсоры), живущие в Ираке, Иране, Турции, Сирии, государствах Закавказья и являющиеся потомками арамеев.

Примечательно, что *ludus, ludere* в общем значении *игра, играть* не только не переходит в романские языки, но даже, насколько я вижу, едва ли оставляет в них какой-либо след. Во всех романских языках и, очевидно, уже в ранний период конкретные *iocus, iocari* расширили свое значение до *игра, играть*, тогда как *ludus, ludere* были полностью вытеснены. Во французском это *jeu, jouer*; в итальянском – *giuoco, giocare*; в испанском – *juego, jugar*; в португальском – *jogo, jogar*; в румынском – *joc, juca*<sup>70</sup>. Вызвано ли было исчезновение *ludus* фонетическими или семантическими причинами, остается здесь вне поля нашего зрения.

Пространство выражений, причастных к игре, в современных европейских языках вообще особенно велико. И в романских, и в германских языках мы обнаруживаем распространение терминов игры на всевозможные понятия из области движения и поведения, которые не имеют никакого отношения к игре в узком, формальном смысле. Так, например, применение термина *игра, играть* по отношению к ограниченной взаимной подвижности деталей машин является общим для французского, итальянского, испанского, английского, немецкого, нидерландского языков, а также, как мы упоминали выше, и для японского. Похоже, что понятие игры постепенно охватывает все более широкую сферу, гораздо более широкую, чем сфера значений *παίζω* и даже *ludere*, сферу, где специфическое значение игры как бы вообще растворяется в значении *легкое движение* или *несерьезное поведение*. И в германских языках это наблюдается с особой отчетливостью.

В германской группе языков, как это уже отмечалось ранее, нет обобщающего слова со значением *игра* или *играть*. Это говорит о том, что как об общем понятии, предположительно в прагерманский период, о нем еще и не помышляли. Однако, как только каждое из германских языковых ответвлений вводит в употребление слово, обозначающее игру, слова эти семантически развиваются в одном и том же направлении, или, точнее, под этим термином явно объединяют одну и ту же разросшуюся и порой весьма разнородную группу понятий.

В том немногом, что дошло до нас от готского языка, – собственно говоря, это не более чем отрывок из *Нового Завета*<sup>71</sup>, слово *игра* не встречается; однако из перевода выражения из *Евангелия от Марка* (10, 34) «καὶ ἐμπαίξουσιν αὐτῷ» (кай эмбайксусин аутῷ) [«и насмехаться будут Ему»] как «jah bilaikand ina» – вполне определенно следует, что в готском языке *играть* выражалось тем же самым *laikan*, которое в скандинавских языках служило общим обозначением игры и в том же значении было представлено в древнеанглийском, а также в немецкой группе языков. В самом же готском языке *laikan* выступает лишь в значении *прыгать*. Мы уже видели ранее, что иногда одним из конкретных основных значений некоторых игровых слов бывает значение быстрого движения<sup>72</sup>. Быть может, лучше сказать – живого ритмического движения. Так, в *Словаре* братьев Гримм<sup>73</sup> приводится основное значение верхненемецкого существительного *leich*, другие значения которого лежат в сфере игры, в то время как англосаксонское *lâcan* обладает конкретными значениями *to swing, to wave about* [*раскачиваться, волноваться*] – как раскачивается на волнах корабль, порхают птицы и сверкают языки пламени. Далее, *lâc* и *lâcan*, равно как и древненорвежские *leikr, leika*, звучат в наименованиях

<sup>70</sup> Подобные слова есть также в каталанском, провансальском и ретороманском<sup>3\*</sup>.

<sup>71</sup> Готы – германские племена, говорившие на языках восточногерманской подгруппы германской группы. Родина готов, видимо, Южная Скандинавия; около I в. н. э. они переселились на юг, в Причерноморье, в III в. начали наступление на Римскую империю и в V–VI вв. заняли значительные ее части: восточная ветвь (остготы) – Италию, западная (вестготы) – Южную Галлию и Испанию. В VI–VIII вв. готы были ассимилированы местным населением и другими германскими народами. В IV в. миссионер и первый епископ готов Ульфилла (Вульфилла, 311–382), сам гот по происхождению, проповедовал христианство среди готских племен и перевел *Св. Писание* (или только часть его) на готский язык, создав для этого особый алфавит. В *Мк.* 10, 34 («и поругаются Ему»), глагол *εμπαίζω* имеет значения *играть; насмехаться*.

<sup>72</sup> Вспомним предположение Платона, что игра ведет свое происхождение от потребности детенышей животных резвиться (*Leges*, II, 653).

<sup>73</sup> *Das Deutsche Wörterbuch* [*Немецкий словарь*] начали составлять в 1854 г. знаменитые немецкие филологи и фольклористы братья Якоб и Вильгельм Гримм. Они довели свой труд только до середины IV тома; последний, XVI, вышел в свет лишь в 1961 г.

различных видов игр, танцев и телесных упражнений. В новых скандинавских языках за *lege, leka* почти исключительно удерживается значение *играть*<sup>74</sup>.

Пышное разрастание корня *spel* [*игра*] в языках немецкой группы предстает в более ярком свете в словарных статьях М. Хайне с. s.<sup>75</sup> *Spiel* [*Игра*] и *Spiele* [*Игры*] в *Deutschem Wörterbuch* [*Немецком словаре*], том X, 1, 1905. Что касается семантических связей *игры*, на первое место выходит здесь следующее. В нидерландском языке можно *een spelletje doen*, в немецком – *ein Spiel treiben* [*заниматься игрой*], но собственно само действие обозначается тем же глаголом *spelen* [*играть*]. В игру играют. Иными словами, чтобы выразить конкретный вид деятельности, нужно заключенное в существительном понятие использовать повторно как глагол действия. Это, по всей видимости, означает, что таковое действие по своему виду является настолько особенным и самостоятельным, что оно, так сказать, выходит за рамки деятельности обычного типа: *spelen* [*играть*] не есть *doen* [*делать*] в обычном смысле.

Здесь важно еще и другое. Представление о *spelen* [*играть*] в нашем сознании (все это так же справедливо для *jouer* и *to play*, как и для *spelen, spielen*), вероятно, постоянно склоняется к ослаблению – до понятия некоторой деятельности вообще, которую с игрой в узком смысле слова объединяет лишь одно из разнообразных свойств игры, будь то оттенок некоторой легкости, или некоторого напряжения и риска, или чередования, или определенной свободы выбора. Мы уже говорили о том, что слово *игра* нередко служит для обозначения свободной подвижности в определенных пределах. Сообщая о девальвации гульдена, президент Нидерландского банка, явно без малейшего намерения блеснуть остроумием или выразиться поэтически, заявил: «На той ограниченной территории, которая была оставлена золотому стандарту, он играть больше не может». Выражения вроде «*vrij spel hebben*», «*iets klaar spelen*», «*er is iets in het spel*»<sup>76</sup> свидетельствуют о том, что понятие игры как таковой выплывает, делается расплывчатым. Здесь речь идет не столько о сознательном переносе значения игры на другие образы, отличные от образов собственно игрового действия, иначе говоря – о поэтической фигуре, сколько о некоем как бы саморастворении этого понятия в своего рода бессознательной иронии. Видимо, не случайно средневерхненемецкое *spil*, так же как и его производные, с такою охотой использовались в языке мистики. Да и тот факт, что у Канта столь часты выражения вроде «*Spiele der Einbildung*» [«игра воображения»], «*Spiel der Ideen*» [«игра идей»], «*das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen*» («вся диалектическая игра космологических идей»), также заслуживает внимания.

Прежде чем перейти к третьему корню, выражающему в германских языках понятие игры, нужно заметить, что древнеанглийский (или англосаксонский) язык наряду с *lâc* и *plega* также знал слово *spelian*, однако исключительно в специфическом значении *представлять, являть собою кого-то другого, vicem gerere*. Так говорилось, например, об агнце, оказавшемся на месте Исаака. Это значение в какой-то степени есть и у нидерландского глагола *spelen* [*играть*], но стоит в нем отнюдь не на первом плане. Чисто грамматическую связь между древнеанглийским *spelian* и общим для немецкой группы языков глаголом *spelen* мы здесь не затрагиваем<sup>77</sup>.

Английские *play, to play* с точки зрения семантики особенно примечательны. Слово происходит от англосаксонского *plega, plegan*, что в основном означает *игра, играть*, но наряду с

<sup>74</sup> Древнеисландское *leika*, так же как нидерландское *spelen* [*играть*], охватывает широкий диапазон значений. Оно употребляется в значении: *свободно двигаться, схватывать, совершать, обходиться, чем-либо заниматься, проводить время, в чем-либо упражняться*.

<sup>75</sup> Cum sui – и др. (лат.).

<sup>76</sup> Идиомы, построенные на использовании многозначности слова *spel* [*игра*]; ср., например: *играть в молчанку, играть на руку, играть глазами, сыграть в ящик*. – Коммент. пер.

<sup>77</sup> Форму *spel* в *kerspel* [сельский приход], *dingspel* [судебный округ] обычно рассматривают как производную от корня *spell* – что дает *spellen* [составлять, называть слово по буквам], английское *spell* и *gospel* [евангелие], немецкое *Beispiel* [пример] – и отличают от *spel* [*игра*].

этим также – быстрое движение, жест, хватание рукой, хлопанье в ладоши, игру на музыкальном инструменте, то есть некие конкретные действия. Позднейший английский еще сохраняет многое из этого расширенного значения, – вот пример из *Ричарда III* (IV, 2) Шекспира:

Ah, Buckingham, now do I play the touch,  
To try if thou be current gold, indeed.

А, Бакингом, *игра* мне испытать,  
Из чистого ли золота ты отлит.

Формально этому древнеанглийскому *plegan* полностью соответствует древнесаксонское *plegan*, древневерхненемецкое *pflēgan* и древнефризское *plega*. Все эти слова, от которых прямо происходят нидерландское *plegen* и немецкое *pflēgen* [*иметь обыкновение*], по своему значению относятся к сфере отвлеченных понятий. Основное значение здесь: выступать за кого-либо, за что- или за кого-либо подвергать себя опасности или риску<sup>78</sup>. Далее следует: обязываться, блюсти чьи-либо интересы, заботиться, ухаживать. *Plegen* указывает также на совершение действий сакрального характера, почитание, благодарность, клятву, траур, труд, возвышенную любовь, чародейство, правосудие и... игру<sup>79</sup>. Таким образом, немалая доля приходится здесь на сакральную, правовую и этическую сферы. До сих пор из-за разницы в значении чаще всего

принимали, что *to play* [*spelen, играть*] и нидерландское *plegen* [*иметь обыкновение*] ведут свое происхождение хотя и от сходных по звучанию, но тем не менее разных исходных форм. Если же приглядеться попристальней, то окажется, что оба глагола развивались: один – в сторону конкретности, другой – в сторону абстракции, но оба – из одной сферы значений, очень тесно соприкасающейся со сферой игры. Можно было бы назвать ее сферой церемониального. Среди древнейших значений глагола *plegen* есть также *устраивать празднество* и *выставлять напоказ богатство*. Сюда относится наше *plechtig* [*торжественный*]. Нашему *plicht* [*долг*] формально соответствует англосаксонское *pliht*<sup>80</sup> – отсюда английское *plight* [*обязательство, обещание*], – но в первую очередь означающее *опасность*, далее – *провинность, вину, позор* и затем – *pledge, engagement* [*залог, обязательство*]. Глагол *plihtan* означает *подвергать опасности, компрометировать, обязывать*. У германского *plegan* раннесредневековая латынь заимствовала свое *plegium*, перешедшее затем как *pleige* в старофранцузский и как *pledge* в английский. Это последнее имеет самое раннее значение *залог, заложник, заклад*; позже оно означает *gage of battle*, то есть *вызов, заклад*, и, наконец, – церемонию взятия на себя обязательства: *возлияние* (в том числе – *тост*), *обещание* и *обет*<sup>81</sup>.

Кто стал бы отрицать, что представление о состязании, вызове, опасности и т. д. подводит нас вплотную к понятию игры? Игра и опасность, переменчивый шанс, рискованное предприятие – все это вплотную примыкает друг к другу. Можно бы склониться к выводу, что слово *plegen* со всеми своими производными, относящимися как к игре, так и к долгу и пр., принадлежит к сфере, где *делают ставки в игре*.

<sup>78</sup> Van Wijk. *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*. Den Haag, 1912, s. v. *plegen*; *Wdb. d. Ned. taal*, XII, I. (G. J. Boekennoogen & J. H. van Lessen), idem.

<sup>79</sup> Hadewych, XL, 7, ed. Joh. Snellen. Amsterdam, 1907, p. 49 ff. (*Plegen* можно без всяких сомнений понимать здесь как *spelen*). Der minnen ghebrucken dat es een spel Dat niemant wel ghetonen en mach, Ende al mocht die spleghet iet toenen wel, Hine const verstaen dies poeit en plach. Любовные страсти – сие есть игра, Явить же ее никому не дано, Игра в сем явлении сколь ни стара — Искусно сколь, столь же невнятно оно.

<sup>80</sup> Рядом с ним – *pleoh*, древнефризское<sup>4\*</sup> *ple*, *опасность*.

<sup>81</sup> Ср. с *pledge* в этих последних значениях англосаксонское *baedeweg, beadoweg* – *poculum certaminis, certamen* – *состязание*.

Все это вновь возвращает нас к соответствию игры – и состязания, единоборства вообще. Во всех германских языках, да и не только в них, словом, обозначающим игру, постоянно называют также серьезную битву с оружием в руках. Англосаксонская поэзия, если мы ограничимся этим одним примером, изобилует оборотами такого рода. Битва называется *headolâc*, *beadu-lâc* – *битва-игра*, *âsc-plega* – *игра копий* и т. д. В этих словосочетаниях мы несомненно имеем дело с поэтическими сравнениями, с сознательным переносом понятия игры на понятие битвы. Это можно сказать, хотя и не с такой очевидностью, и о выражении «*Spilodunther Vrankon*» – «Играли там Франки» из древневерхненемецкой *Песни о Людовике*, воспевающей победу короля западных франков Людовика III над норманнами в битве при Сокуре в 881 г.<sup>82</sup> Тем не менее мы бы поторопились, если бы приняли употребление слова *игра*, когда речь идет о серьезной битве, за чисто поэтическую метафору. Здесь нам следует переместиться в сферу примитивного мышления, где серьезная битва с оружием в руках – так же как состязание, или агон, которое может простираться от самых пустячных забав до кровавых и смертельных боев, – вместе с собственно игрою объединяются в изначальном представлении о том, как, подчиняясь правилам, обоюдно попытаться удачи. При таком взгляде в использовании слова *игра* применительно к битве едва ли была заложена сознательная метафора. Игра – это битва, битва – это игра. Для подтверждения такого воззрения уже с точки зрения семантической связи сошлемся на примечательную иллюстрацию из *Ветхого Завета*, на которую я уже указывал, говоря о понятии игры в семитских языках. Во *Второй Книге пророка Самуила* (2 Цар. 2, 14) Авенир говорит Иоаву: «Пусть встанут юноши и играют пред нами», – «*Surgant pueri et ludant coram nobis*» (*Reg. II. 2, 14*). И встали числом двенадцать с каждой из сторон, и все они убили друг друга, и место, где они пали, получает героически звучное имя. Для нас здесь дело не в том, представляет ли собою этот рассказ некое этимологическое сказание с целью дать объяснение топонима или в нем действительно есть некое историческое ядро. Для нас важно, что описанное действие здесь зовется игрою и что вовсе не сказано: но ведь это же была не игра! Перевод *ludant* как *играют* наивозможно безукоризнен: в еврейском тексте стоит здесь *šashaq*, в первую очередь означающее *смеяться*, далее *что-либо делать шутя*, а также *танцевать*<sup>83</sup>. Здесь и речи нет о поэтическом переносе значения: такие битвы были игрою. А fortiori<sup>84</sup> поэтому нет оснований отделять от игры, как от сферы понятий, состязание, каким мы его повсюду встречаем (греческая культура здесь ни в коей мере не одинока<sup>85</sup>). И еще одно следствие вытекает отсюда. Поскольку категории борьбы и игры в архаической культуре не разделяются, то приравнивание охоты к игре, как это повсеместно встречается в языке и литературе тех дней, в более подробных пояснениях не нуждается.

Слово *plegen* давало понять, что термин, обозначающий *игру*, мог возникнуть в сфере церемониального. Об этом свидетельствуют самым убедительным образом такие средненидерландские слова, как *huweleec*, *huweleic* – нынешнее *huwelijk* [*супружество*]; *feestelic*, то есть *feest* [*праздник*]; *vechtelic*, то есть *gefecht* [*сражение*], – старонидерландское *fyuchtleek*; все они образованы от уже упоминавшегося ранее корня *leik*, который в скандинавских языках вообще порождает

<sup>82</sup> В 843 г. империя, созданная к началу IX в. Карлом Великим, распалась, разделенная его внуками на три части: Западно-Франкское королевство (будущая Франция), Восточно-Франкское (будущая Германия), а также Италию с Лотарингией (последняя позднее была поделена между двумя первыми государствами). С середины IX в. на Европу, особенно Францию и Англию, начались набеги с моря, производимые выходцами из Скандинавии – викингами, или норманнами (то есть *людьми Севера*). Западно-франкский король Людовик III разбил их в 881 г. при местечке Сокур (современное название – Saucourt-en-Vimeu) в Пикардии, в нынешней Северной Франции. Победы над норманнами случались весьма редко, потому эта песнь удостоилась особой победной песни, сочиненной на языке господствующего этноса империи Карла Великого, франкском. Эта песнь относится к старейшим текстам на древнегерманском языке, одним из диалектов которого являлся упомянутый франкский. И до наших дней немецкий язык делится на множество диалектов, соединяемых в две ветви – верхненемецкую и нижненемецкую; многие филологи считают, что *верхне-* и *нижненемецкий* – не просто группы диалектов, но разные языки.

<sup>83</sup> В *Септуагинте* здесь: «Ἀναστήτωσαν δὲ τὰ παῖδάρια καὶ παιζάτωσαν ἐν ὀλίγον ἡμῶν».

<sup>84</sup> Тем более (*лат.*).

<sup>85</sup> Заметим, кстати, что странные состязания Тора и Локи у Утгарда-Локи в *Видении Гюльви*, 95<sup>5\*</sup>, названы *leika* – *игра*.

слова игрового значения. В их англосаксонской форме *lâc*, *lâcan* это означает, помимо *играть*, *прыгать*, *ритмично двигаться*, также *жертву*, *жертвоприношение*, вообще *подарок*, *выражение благосклонности* и даже *щедрости*. Исходный пункт здесь лежит, вероятно, в понятии церемониального танца, связанного с обрядом жертвоприношения, как это предполагал уже Гримм<sup>86</sup>. Особо указывают на это *esgalâc* и *sveorða-lâc* – *игра мечей*, *танец с мечами*.

Прежде чем оставить языковедческое рассмотрение понятия игры, следует обсудить еще некоторые особые случаи применения слов игрового значения в языке вообще. И в первую очередь употребление слова *играть* применительно к музыкальным инструментам. Мы уже сообщали, что арабское *la'iba* разделяет это значение с некоторыми европейскими языками, и особенно германскими, которые уже в ранний период ловкость в пользовании орудиями вообще обозначали словом *играть*<sup>87</sup>. Из романских языков, кажется, только французский знает употребление *jouer* и *jeu* в этом значении<sup>88</sup>, что могло бы указывать на то, что здесь сыграло свою роль германское влияние. Греческий и латынь не знакомы с подобным употреблением, тогда как оно характерно для некоторых славянских языков, – в этих последних, вероятно, благодаря заимствованию из немецкого. То, что *speelman* стало, в частности, обозначать *музыканта*, не следует с этим связывать непосредственно: *speelman* прямо соответствует понятию *ioculator*, *jongleur*, которое претерпевало сужение своего значения, с одной стороны, до *поэта-певца*, с другой – до *музыканта* и, наконец, – до *циркача*, орудовавшего ножами или мячами.

Совершенно очевидно, что мы склонны вовлекать музыку в сферу игры. Музичество несет в себе почти все формальные признаки игры: деятельность эта протекает внутри особо ограниченного пространства, характеризуется повторяемостью, основывается на порядке, ритме, чередовании и уводит и слушателей, и исполнителей из сферы «обыденного» к тому ощущению радости, когда даже скорбная музыка доставляет возвышенное наслаждение. Кажется само собой разумеющимся всю музыку воспринимать как игру. Но стоит только принять во внимание, что *играть*, равнозначное *заниматься музыкой*, никогда не относится к пению, да и вообще употребляемо в этом значении лишь в некоторых языках, как становится более вероятным, что связующий момент между игрой и ловкостью в пользовании музыкальными инструментами здесь надо искать в значении *проворное, искусное, правильное движение рук*.

Далее следует сказать еще об одном приложении слова *игра*, настолько же широко распространенном и настолько же очевидном, как сопоставление игры и борьбы, – а именно об *игре* в эротическом смысле. Вряд ли необходимо иллюстрировать многочисленными примерами, с какой готовностью германские языки прибегают к использованию слов игрового характера, придавая им эротическое значение. *Speelkind* [дитя игры = внебрачный ребенок], *aanspelen* [заигрывать] – о собаках, *minnespel* [любовная игра] – лишь некоторые из многих примеров. Верхненемецкие *laich*, *laichen*, то есть *икра*, *икрометание рыб*, шведское *leka*, о птицах, опять-таки представляют все то же *laikan* [играть], о котором мы говорили выше. Санскритское *krīḍati* [играть] часто используется в эротическом смысле: *krīḍaratnam*, *жемчужина игр*, означает *соитие*. Бейтендейк также называет любовную игру чистейшим образцом всех игр, в котором яснее всего проявляются все игровые признаки<sup>89</sup>. Здесь, однако, нужно учитывать и различия. Ведь, по всей видимости, вовсе не чисто биологический акт спаривания как таковой склонен принимать за игру наш языкотворческий ум. К самому акту не могут быть отнесены ни формальные, ни функциональные признаки игры. Тогда как подготовка, или пре-

<sup>86</sup> *Deutsche Mythologie*, ed. E. H. Meyer. I. Göttingen, 1875, S. 32; Cp.: De Vries J. *Altgermanische Religionsgeschichte*, I. Berlin, 1934, S. 256; Stumpfl R. *Kultspiele der Germanen als Ursprung des Mittelalterlichen Dramas*. Bonn, 1936, SS. 122–123.

<sup>87</sup> Новонфризский делает различие между *boartsje* в отношении детских игр и *spylje* – игрой на музыкальных инструментах, – последнее, вероятно, заимствовано из нидерландского.

<sup>88</sup> Итальянский пользуется словом *sonare*, испанский – *tocar*.

<sup>89</sup> Loc. cit., p. 95. Cp. p. 27–28.

людия, путь, ведущий к нему, зачастую изобилует всевозможными игровыми моментами. Это особенно характерно для случаев, когда представитель одного пола должен склонить к спариванию представителя другого пола. Динамические элементы игры, о которых говорит Бейтендейк: создание препятствий, неожиданные поступки, обманное поведение, возникновение напряженных моментов – все это входит во *flirt* и *wooing*<sup>90</sup> [*ухаживание*]. Однако в этих функциях еще нельзя увидеть законченную картину игры в строгом смысле слова. Лишь в танцевальных па и брачном уборе птиц проявляется явственный игровой элемент. Сами по себе любовные ласки с большой натяжкой могли бы рассматриваться как элементы игрового характера, и мы пошли бы по ложному следу, если бы еще и совокупление, как любовную игру, включили в категорию игры вообще. Формальным признакам игры, насколько мы полагали необходимым их устанавливать, биологический факт спаривания никак не удовлетворяет. Да и язык также, как правило, проводит явственное различие между спариванием и любовными играми. Слово *spelen* [*играть*] может употребляться в особом смысле для обозначения любовных отношений, выходящих за рамки социальной нормы. Язык блэкфут использует, как уже отмечалось ранее, одно и то же слово *koāni* и для детской игры вообще, и для недозволенных любовных действий. По зрелом размышлении становится ясно, что как раз об эротическом значении слова *spelen*, сколь широко оно ни распространилось бы и ни казалось всем очевидным, следует говорить как о типичной и сознательной метафоре.

Полнота значения слова в языке определяется в том числе через слово, выражающее его противоположность. По нашему разумению, *игре* противостоит *серьезность*, а также, в особых случаях, *труд*, тогда как *серьезному* могут противостоять также *шутка* или *забава*. Взаимодополняющее противопоставление *игра* – *серьезность* не во всех языках выражено настолько полно двумя основными словами, как в германских, где с *ernst* [*серьезностью*] в верхненемецком, нижненемецком<sup>91</sup> и английском совершенно совпадает по значению и употреблению скандинавское *alvara*. Так же определенно выражено противопоставление в греческих *σπουδή* – *παίδιά*. Другие языки способны противопоставить слову *игра* прилагательное, но никогда или с трудом – существительное. Это означает, что абстрагирование этого понятия в них не получило своего завершения. В латинском, например, есть прилагательное *serius*, но нет относящегося к нему существительного. *Gravis*, *gravitas* могут означать *серьезный*, *серьезность*, но это не есть их специфическое значение. Романские языки вынуждены обходиться производным от прилагательного: в итальянском – это *serietà*, в испанском – *seriedad*. Французский крайне неохотно субстантивирует это понятие: *sériosité* как слово не слишком жизнеспособно.

Семантически исходным пунктом для *σπουδή* является значение *рвение*, *спешка*, для *serius* – пожалуй, *тяжелый*, с каковым словом оно считается родственным. Германское слово создает большие трудности. Основным значением слов *ernest*, *ernust*, *eornost* обычно считают *борьбу*. В самом деле, *ernest* в ряде случаев действительно может означать *борьбу*. Есть, однако, сомнение, действительно ли древненорвежское *orrusta* – *praelium* [*сражение*] и древнеанглийское *ornest* – *поединок*, *pledge*, *зalog*, *вызов на поединок*, в более позднем английском формально совпадающие с *earnest*, – действительно ли эти слова, сколь хорошо все их значения ни связывались бы воедино, этимологически покоятся на той же основе, что и *eornost*.

Вообще говоря, можно, наверное, сделать вывод, что слова, обозначающие *серьезность*, – в греческом, германском или других языках, – представляют собой некую вторичную попытку

<sup>90</sup> Для *wooing* в нидерландском языке нет эквивалента; *vrijen*, по крайней мере, в современном нидерландском языке ему более не соответствует. Глава третья

<sup>91</sup> См. коммент. 9\* к настоящей главе. В Средние века на нижненемецком существовала богатая литература; сегодняшний литературный (и государственный) немецкий язык существует на основе верхненемецкого. Нижненемецкий используется в быту, в церковной проповеди, на нем издается литература, но в целом он значительно уступает по распространенности верхненемецкому даже в качестве разговорного. Глава третья

языка выразить противоположное *игре* понятие *не-игры*. Выражение этого находили в сфере значений *рвение, усилие, старание*, хотя все они сами по себе могли иметь отношение и к игре. Появление термина *ernst* [*серьезность*] означает, что понятие *игра* было вполне осознано как самостоятельная всеобщая категория. Оттого-то именно германские языки, в которых понятие игры тяготело с особенной широтой и определенностью к закреплению в виде концепции, столь настойчиво выдвигали и противоположное по смыслу понятие.

Если теперь, отвлекаясь от чисто языковых вопросов, пристальнее всмотреться в эту пару понятий *игра – серьезность*, два ее элемента окажутся неравноценными. *Игра* здесь носит позитивный оттенок, *серьезность* же – негативный. Смысловое содержание *серьезного* определяется и исчерпывается отрицанием *игры*: *серьезное* – это *не-игра*, и ничего более. Смысловое содержание *игры*, напротив, ни в коей мере не описывается через понятие *несерьезного* и им не исчерпывается. *Игра* есть нечто своеобразное. Понятие *игры* как таковой – более высокого порядка, нежели понятие *серьезного*. Ибо *серьезность* стремится исключить *игру*, *игра* же с легкостью включает в себя *серьезность*.

Возобновляя, таким образом, в своей памяти все уже сказанное о крайне самостоятельном, поистине первозданном понятии *игры*, мы можем перейти к рассмотрению игрового элемента культуры как исторического явления.

## Глава третья

### Игра и состязание как культуросозидающая функция

Говоря об игровом элементе культуры, мы не имеем намерения утверждать, что среди различных видов культурной деятельности игры занимают особо важное место или что культура в ходе эволюции появилась на свет из игры, и именно таким образом; что то, что первоначально было игрою, позже стало чем-то, что игрою уже не являлось и могло по праву называться культурой. Наше представление, которое будет развернуто в нижеследующих рассуждениях, таково: культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается. И даже те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, как, скажем, охота, в архаическом обществе стремятся найти для себя форму игры. Общинная жизнь облекается в покровы надбиологических форм, которые придают ей высшую ценность, – через игру. В этих играх общество выражает свое истолкование жизни и мира. Все это не следует понимать так, что игра становится, оборачивается культурой, но скорее так, что культура в ее изначальных фазах имеет характер игры, осуществляется в формах игры и проникнута ее настроением. В этом двуединстве игры и культуры игра есть первичный, объективно воспринимаемый, конкретно установленный факт – тогда как, говоря о культуре, мы лишь квалифицируем то, что наше историческое суждение привязывает к данному случаю. Этот подход вплотную примыкает к взглядам Фробениуса, который в своей *Kulturgeschichte Afrikas*<sup>92</sup> [*История культуры Африки*] говорит о становлении культуры «als eines aus dem natürlichen ‘Sein’ aufgestiegenen ‘Spieles’» [«как ‘игры’, восходящей из природного ‘бытия’»]. Однако, по моему мнению, это соотношение игры и культуры понимается Фробениусом чересчур уж мистически и описывается слишком расплывчато. Он пренебрегает возможностью прямо указать пальцем на присутствие игрового элемента в явлениях культуры.

В поступательном движении культуры первоначально принятое соотношение игры и не-игры не остается неизменным. Игровой элемент, по мере победного шествия культуры, в общем оказывается на заднем плане. Большей частью и в значительной степени мы находим его ушедшим в сакральную сферу, кристаллизовавшимся в учености и поэзии, в правосознании, в формах государственной жизни. Игровое качество при этом обычно полностью исчезает в культурных явлениях. Во все времена, однако, тяга к игре, в том числе и в формах той или иной высокоразвитой культуры, вновь давала о себе знать в полную силу, вовлекая как отдельного человека, так и массы в упоение какой-либо грандиозной игрой.

Кажется очевидным, что взаимосвязь игры и культуры нужно искать в первую очередь в высших формах социальной игры, там, где она проходит в упорядоченных действиях группы или сообщества, или двух групп, противостоящих друг другу. Игра в одиночку плодотворна для культуры лишь в весьма ограниченной степени. Ранее мы уже указывали на то, что все основные факторы игры, в том числе и совместной игры, уже существовали в жизни животных. Это схватка, выставление себя напоказ, вызов, щегольство, притворство, ограничительные правила. Вдвойне примечательно при этом еще и то, что именно птицы, филогенетически столь далеко отстоящие от человека, имеют так много с ним общего: тетерева исполняют танцевальные па, вороны соревнуются в искусстве полета, беседковые<sup>93</sup>, да и другие птицы, имеют обыкновение украшать свои гнезда, певчие птицы наполняют воздух мелодиями. Состязание

---

<sup>92</sup> S. 23.

<sup>93</sup> Беседковые (шалашники) – семейство птиц отряда воробьиных, длина 23–25 см. Обитают в Австралии, на Новой Гвинее и близлежащих островах. Самцы строят гнезда типа шалашей, украшая их раковинами, цветами и разными яркими предметами.

вание и представление, таким образом, не *проистекают* из культуры как развлечение, а *предшествуют* ей.

Совместная игра носит большей частью антитетический характер. Чаще всего она разыгрывается между двумя сторонами. Однако это нельзя считать обязательным. Танец, шествие, представление прекрасно могут обходиться без этого. Антитетическое само по себе вовсе не означает *состязательное, агональное* или *агонистическое*. Антифонное пение, разделенный надвое хор, менуэт, партии или голоса в музыкальном ансамбле, а также столь важные для этнологии игры, когда отнимают друг у друга некий трофей, – все это примеры антитетических игр, которые вовсе не должны быть полностью агональными, хотя элемент соревнования там весьма часто присутствует. Нередко деятельность, которая уже сама по себе означает законченную игру, например музыкальное или сценическое представление, в свою очередь превращается в предмет состязания, из-за того что процесс подготовки и исполнения протекает в соперничестве за присуждаемую награду, – подобно тому как это происходило с греческой драмой.

Среди общих признаков игры мы уже называли выше напряжение и неопределенность. В игре всегда остается вопрос: повезет или нет? Уже в одиночной игре на смекалку, отгадывание или удачу (пасьянс, головоломка, кроссворд, дьяболо<sup>94</sup>) соблюдается это условие. В антитетической игре агонального типа этот элемент напряжения, удачи, неопределенности достигает своей наивысшей степени. Ради того чтобы выиграть, действуют с такой страстностью, которая угрожает полностью свести на нет всю легкость и беззаботность игры. Здесь, однако, выступает еще одно существенное различие. В чисто азартных играх напряжение, охватывающее игроков, лишь в незначительной степени разделяется зрителями. Сама по себе игра в кости – примечательный культурный объект, однако для культуры она остается вполне бесплодной. Такие игры не сулят выигрыша ни в духовной сфере, ни в жизни. Совсем иное дело, когда это спортивные игры, требующие сноровки, знания, смекалки, мужества или силы. По мере того как игра делается все *труднее*, напряжение зрителей возрастает. Уже шахматы приковывают внимание собравшихся наблюдателей, хотя занятие это остается с точки зрения культуры бесплодным и при этом не содержит никаких зримых признаков красоты. Но как только игра приносит с собой красоту, культура тотчас же обнаруживает в игре ее ценность. Однако же для становления культуры эстетическая ценность такого рода не является необходимой. Физические, интеллектуальные, моральные, духовные ценности в равной степени могут возвышать игру до уровня культуры. Чем больше способна игра повышать жизненный тонус кого-то одного или группы, тем глубже она входит в культуру. Священное действо и праздничное состязание – вот две повсюду неизменно возвращающиеся формы, в которых культура вырастает *как игра и в рамках игры*.

Здесь сразу же вновь возникает вопрос, который мы уже затрагивали в предыдущей главе<sup>95</sup>. Правомерно ли без каких бы то ни было оговорок распространять понятие игры на всякое состязание? Мы видели, что греки не склонны были, так сказать, не торгуясь, понимать ἀγών как παιδία. Но это сразу же ясно из этимологии обоих слов. Ведь παιδία выражало *детское* столь явно и непосредственно, что лишь в производном значении могло быть применено к таким играм, как серьезные воинские состязания. Термин же *agón* определял состязание с несколько иной стороны; первоначальное значение слова ἀγών – по-видимому, *собрание* (сравним: ἀγορά)<sup>96</sup>. Тем не менее Платон, как мы знаем, употреблял слово παίγνιον, говоря о священных танцах: «τὰ τῶν Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια» (та тон Куретон энόπλια пайгния)

<sup>94</sup> Дьяболо – игрушка в форме двух соединенных вершинами конусов; раскручивается, подбрасывается веревкой (которую держат за концы обеими руками), взлетает и ловится той же веревкой.

<sup>95</sup> С. 37, 46.

<sup>96</sup> Слова ἀγορά – *народное собрание; место собрания, площадь, рынок* и ἀγών – *собрание, место собрания; состязание, борьба, судебный процесс*, возможно, имеют общее происхождение, хотя первое образовано от глагола ἀγείρω – *собираюсь*, а второе от весьма многозначного ἀγω – *вести, везти, проводить, приводить, побуждать* и мн. др.

[«вооруженные игры Куретов»], – и παίγνια – о сага вообще. И тот факт, что, по-видимому, в большинстве случаев эллины состязались с полной серьезностью, отнюдь не является достаточным основанием, чтобы агон отделять от игры. Серьезность, с которой идет состязание, никак не означает отрицание его игрового характера. Ибо оно обнаруживает все формальные, так же как и почти все функциональные признаки игры. Они находят выражение, как бы собранные воедино, в самом этом слове *wedcamp* [состязание]: игровое пространство, *campus*, и *wedden* [держат пари], – то есть символическое выделение того, *ради чего* все происходит, та точка, которая является источником напряжения; отсюда – *wagen* [держат]. Здесь можно вновь указать на примечательное свидетельство из *Второй Книги пророка Самуила* (2 Цар. 2, 14)<sup>97</sup>, где смертельный групповой поединок тем не менее обозначен словом, имеющим отношение к играм, входящим, в свою очередь, в сферу глагола *смеяться*. На одной греческой вазе мы видим изображение вооруженного поединка, представленного как агон, поскольку он сопровождается игрою флейтиста<sup>98</sup>. На празднествах в Олимпии бывали поединки со смертельным исходом<sup>99</sup>. Кунштюки, в которых Тора и его сотоварищей принуждают состязаться в палатах Утгарда-Локи с людьми последнего, именовали словом *leika*, значение которого лежит преимущественно в сфере игры. Нам не кажется слишком смелым рассматривать раздельное наименование в греческом языке *состязания* – и *игры* всего лишь как более или менее случайный пробел в формировании абстрактного понятия игры вообще. Короче говоря, на вопрос, правомерно ли состязание как таковое причислять к категории игры, можно со всей искренностью ответить вполне утвердительно.

Состязание, как и любую другую игру, до некоторой степени можно считать не имеющим никакой цели. Это означает, что оно протекает в себе самом и его результат никак не сказывается на необходимом жизненном процессе данной группы. Известная поговорка со всей ясностью выражает это словами: «играют не ради выгоды, а ради самой игры», – то есть финальный элемент действия в первую очередь заключается в процессе как таковом, вне прямого отношения к тому, что за этим последует. Результат игры как объективный факт сам по себе незначителен и безразличен. Шах персидский, при посещении Англии отклонивший приглашение присутствовать на скачках, мотивируя это тем, «что он и так знает, что одна лошадь бежит быстрее другой», был, со своей точки зрения, совершенно прав. Он отказался вступать в чуждую ему игровую сферу, он пожелал остаться в стороне. Исход игры или состязания важен лишь для тех, кто в роли игроков или зрителей (на месте действия, по радио или еще как-нибудь) вступает в сферу игры и принимает все ее правила. Люди становятся партнерами в игре, и они хотят ими быть. И для них вовсе не лишено значения и не безразлично, победит *Ньорд* или *Тритон*<sup>100</sup>.

*Ради чего* – в этих словах, собственно, наиболее сжато заключается сущность игры. Это *что* не есть, однако, материальный результат игрового действия: например, что мяч попал в

<sup>97</sup> В еврейской и протестантской Библии Первая и Вторая книги Царств по православному счету именуются Первой и Второй книгами пророка Самуила, Третья и Четвертая книги Царств – Первой и Второй книгами Царств. В указанном месте Писания рассказывается, как во время борьбы за престол между царем Иевосфеем, сыном первого израильского царя Саула, и претендентом на престол Давидом столкнулись две группы: сторонники Иевосфея, ведомые его полководцем Авениром, и приверженцы Давида под командованием его друга Иоав. «И сказал Авенир Иоаву: пусть встанут юноши и играют пред нами. И сказал Иоав: пусть встанут» (2 Цар. 2, 14). После этого начинается схватка между отрядами по двенадцать человек с каждой стороны, в которой все гибнут, а затем – общее сражение, завершившееся победой сторонников Давида.

<sup>98</sup> Pauly-Wissowa, XII с. 1860.

<sup>99</sup> Ср. Harrison. *Themis*... pp. 221<sup>3</sup>, 323, где, с моей точки зрения, необоснованно признается правота Плутарха в том, что эта форма противоречит агону.

<sup>100</sup> Студенческие гребные объединения *Ньорд* (по имени древнескандинавского морского божества, покровителя мореплавателей, рыбаков и охотников на морского зверя) и *Тритон* (одно из морских божеств древних греков) – старейшие гребные клубы в Нидерландах. Королевский студенческий гребной клуб *Ньорд* был создан в 1874 г. в Лейдене. Студенческий гребной клуб *Тритон* – в 1880 г. в Утрехте. Эти два клуба – постоянные участники ежегодной нидерландской регаты, упорно соперничающие за первое место. – *Коммент. пер.*

лунку, но факт чисто идеального свойства: что в игре выпал успех или что она прошла на хорошем уровне. *Успех* приносит игроку более или менее длительное удовлетворение. Это справедливо и для одиночной игры. Чувство удовлетворения возрастает от присутствия зрителей, однако это не значит, что без них нельзя обойтись. Любитель раскладывать пасьянс испытывает двойную радость, если это происходит в чем-либо присутствии, но он в состоянии ограничиться и собственным обществом. Весьма существенно во всякой игре то, что свою удачу можно сделать предметом гордости перед другими. Расхожим примером здесь являются рыболовы. К такого рода похвальбе у нас еще будет случай вернуться.

Теснейшим образом связано с игрою понятие выигрыша. В одиночной игре достигнуть цели игры еще не значит *выиграть*. Понятие *выиграть* появляется лишь тогда, когда в игре есть противник. Что такое *выиграть*? Что при этом выигрывается? *Выиграть* значит *возвыситься* в результате игры. Но действительность этого возвышения имеет склонность разрастаться до иллюзии верховенства вообще. И тем самым выигрывается нечто большее, нежели только игра сама по себе. Выигрывается почет, приобретается честь. И эта честь, и этот почет всегда полезны непосредственно всей группе, отождествляющей себя с победителем. Вот каково весьма знаменательное качество игры: достигнутый в ней успех как бы сам собой переходит с одного на всю группу. Но еще более важна следующая особенность. В агональном инстинкте вовсе не в первую очередь мы имеем дело с жадой власти или волей к господству. Первичным здесь является страстное желание превзойти других, быть первым и в качестве такового удостоиться почестей. Вопрос, расширит ли конкретное лицо или группа лиц свою материальную власть, отходит здесь на второй план. Главное – *победить*. Чистейший пример триумфа, который проявляется не в чем-то зримом или доставляющем наслаждение, но в публичной демонстрации самой победы, способны принести шахматы.

Борются или играют *ради чего-то*. В первую и последнюю очередь это, конечно, сама победа, за которую борются и ради которой играют, но победе сопутствуют всевозможные способы наслаждаться ею. Прежде всего как торжеством, триумфом, празднуемым данной группой среди похвал и приветственных возгласов. Из победы вытекают следующие за нею честь, почет и престиж. Как правило, однако, уже в момент, когда указываются границы игры, с выигрышем связывают нечто большее, нежели одну только честь. В игре провозглашается ставка. Она может быть символической или иметь материальную ценность, она может быть также и чисто идеального свойства. Ставка – это золотой кубок, драгоценность, королевская дочь, мелкая монета, жизнь игрока или благо целого племени. Это может быть заклад или приз. *Заклад*, *wedde*, *vadium*, *gage* – чисто символический предмет, который помещают или вбрасывают в игровое пространство. *Призом* может быть лавровый венок, или денежная сумма, или какая-нибудь иная материальная ценность. Слово *pretium* этимологически восходит к сфере обмена ценностями, в нем заключено понятие *против, в обмен на*, однако его значение постепенно смещается к понятию *игры*. *Pretium*, *prijs* означает, с одной стороны, *pretium iustum* [справедливую цену<sup>101</sup>], средневековый эквивалент современного понятия рыночной стоимости, с другой стороны – оно начинает означать *похвалу и честь*. Едва ли можно семантически чисто разделить сферы значений слов *prijs* [цена], *winst* [выигрыш] и *loon* [вознаграждение]. Последнее полностью лежит вне игровой сферы: оно означает справедливую оплату выполненной услуги или работы. Ради вознаграждения не играют, за вознаграждение трудятся. Английский язык, однако, заимствует слово, обозначающее вознаграждение, *wages*, именно из сферы игры. *Winst* [выигрыш] лежит в равной мере как в сфере экономического обмена, так и в области состоя-

<sup>101</sup> Справедливая цена – широко распространенное в Средние века понятие, имевшее одновременно экономический, социальный и моральный смысл, во всех трех аспектах весьма расплывчатый. С первой из точек зрения – это ходовая цена на рынке при благоприятной конъюнктуре и отсутствии спекуляции; со второй – цена, определяемая советом уважаемых людей, а не произволом купца; с третьей – цена, обеспечивающая справедливое вознаграждение за труд производителя и продавца. Искусственное взвинчивание цен с целью получения *неправой* прибыли резко осуждалось церковными установлениями.

заний: купец получает выигрыш, игрок добивается выигрыша. *Prijs* относится к сфере игр-состязаний и лотерей [*приз*], а также товаров в магазине [цены на них указываются в *прейскурантах*]. Между *geprezen* [*удостоенный (высшей) оценки*] и *geprijsd* [*снабженный ценником*] создается напряжение противоречия игры и – серьезности. Элемент страсти, удачи, риска одинаково свойствен и экономическому предприятию, и игре. Чистое стяжательство не ведет дела и не вступает в игру. Риск, случай, неуверенность в конечном исходе, постоянное напряжение составляют суть игрового поведения. Напряжение определяет ощущение важности и ценности игры, и, по мере того как оно возрастает, игрок уже более не сознает, что играет.

Греческое название приза победителю в состязании – ἄθλον (átлон) – некоторые производят от корня, подобного тому, от которого образованы *wedde* [*вознаграждение*], *wedden* [*спорить*] и латинское *vadimonium* [*поручительство*]. Среди слов, идущих от этого корня, есть и ἄθλητής [*атлет*]. Борьба, напряженное усилие, упражнение и отсюда терпение, страдание, выдержка, неудача<sup>102</sup> – все эти понятия сплетаются здесь воедино. Германское *wedden* также выражает еще и напряженное усилие, рвение, однако это слово смещается в область права, чего мы вскоре коснемся особо.

Со всеми соревнованиями тесно связано не только *ради чего*, но также и *в чём*, и *с чем*. Борются за первенство в силе и ловкости, в знании и в искусности, в роскоши и в богатстве, в щедрости и в удаче, в знатности и в чадородии. Борются с помощью физической силы, оружия, ума или рук, выставляя себя напоказ, громогласно: хвастаясь, похваляясь, понося друг друга, – ставя все на кон, наконец, прибегая к хитрости и обману. Об этом последнем добавим еще несколько слов. Согласно нашему чувству, применение хитрости и обмана со всей очевидностью ломает, сводит на нет игровой характер состязания. Ведь сама сущность игры требует неукоснительного соблюдения правил. Тем не менее архаическая культура, так же как и народный дух, отказывает в правоте этому нашему нравственному суждению. В сказке о зайце и еже, который с помощью обмана выигрывает состязание в беге, именно нечестному игроку отводится роль героя. Из героев мифов многие побеждают обманом либо используют помощь со стороны. Пелопс подкупает возничего своего соперника Эномая, который вставляет восковые чеки в оси его колесницы. Ясон и Тесей выдерживают свои испытания с помощью Медеи и Ариадны, Гунтеру помогает Зигфрид. Кауравы в *Махабхарате* обманом выигрывают игру в кости. С помощью двойного обмана Фрейя добивается того, чтобы Вотан даровал победу лангобардам. Асы нарушают клятвы, данные ими Великанам<sup>103</sup>.

<sup>102</sup> Ср. взаимосвязь между понятиями ἀγών (агón) – и ἀγωνία (агония), сначала означавшей борьбу-состязание, а затем душевную борьбу, страх.

<sup>103</sup> Персонаж греческой мифологии Пелопс домогался руки Гипподамии, дочери царя Эномая, который обещал выдать ее замуж за того, кто победит его в беге на колесницах, но, не желая замужества дочери (разные варианты мифа приводят разные объяснения этому), давал незадачливому претенденту фору, а затем догонял его и убивал копьем в спину. Пелопс уговорил Миртилу, возничего царя Эномая, заменить металлическую чеку в колеснице восковой, вследствие чего колесница перевернулась и Эномай погиб. Вождь аргонавтов Ясон потребовал от царя Колхиды Ээта вернуть ему золотое руно, а тот соглашался на это, если Ясон запряжет в плуг медноногих, изрыгающих пламя быков, вспашет поле и засеет его зубами дракона. Ясон все это свершил с помощью влюбленной в него дочери Ээта волшебницы Медеи, и даже больше: перебил воинов, выросших из зубов дракона. Тесей, сын афинского царя Эгея, отправился на Крит, чтобы убить обитающее там чудовище – Минотавра, на съедение которому отправляли афинских юношей и девушек. Чудовище обитало во дворце критского царя Миноса – Лабиринте – со сложной и запутанной системой коридоров. Тесей смог убить Минотавра и выйти из Лабиринта благодаря волшебной нити, которую дала ему полюбившая его дочь Миноса Ариадна. *Махабхарата* (Великая война потомков Бхараты) – древнеиндийская эпическая поэма, сложившаяся в первые века н. э., хотя истоки ее значительно древнее, – повествует о кровавой расправе между двоюродными братьями пандавами и кауравами (тех и других по сто человек). Соперничество их достигает кульминации, когда во время игры в кости пандавы проигрывают кауравам свою общую жену Драупади (отголосок архаической полиандрии). За кауравов выступает в игре дядя их и пандавов, царь Шакуни, опытный и нечестный игрок (в чем состоят шулерские приемы, в *Махабхарате* не раскрывается). Герой немецкого эпоса *Песнь о Нибелунгах* Зигфрид отправляется со своим другом, королем бургундов Гунтером, в Исландию, ибо последний желал посвататься к королеве этой страны Брюнхильде; она соглашается выйти замуж за Гунтера, если он победит ее в воинских состязаниях. Зигфрид, надев шапку-невидимку, одерживает над Брюнхильдой победу, причем делает это так, что победителем кажется Гунтер. Согласно *Истории лангобардов*, написанной в VIII в. выходцем из этого проживавшего в Италии с VI в. германского племени Павлом

Во всех этих случаях хитрость, скажем так, обставить соперника, в свою очередь сама превращается в предмет состязания и фигуру игры. Плутующий игрок, и мы уже говорили об этом, – отнюдь не шпильбрехер. Он делает вид, что следует правилам, и играет вместе со всеми, покамест не оказывается пойманным за руку<sup>104</sup>.

Неопределенность границ между игрой и серьезностью нигде не выступает так резко, как в следующем. Люди играют в рулетку, но они также *играют на бирже*. В первом случае игроки согласятся с вами, что их действия – это игра, во втором же случае – нет. Покупать и продавать в надежде на неопределенные шансы роста или падения цен считается неотъемлемой частью *деловой жизни*, то есть экономической функции общества. В обоих этих случаях люди рассчитывают на выигрыш. В первом случае признают, что шансы на выигрыш, вообще говоря, являются чистой случайностью, – однако не до конца, ибо есть разные *системы* выигрывания. Во втором случае игрок тешит себя твердой иллюзией, что он в состоянии рассчитать ближайшие тенденции рынка. Различие на ментальном уровне здесь весьма незначительно.

В этой связи заслуживает внимания факт, что обе формы денежных операций в надежде на будущее везение прямо проистекают из битья об заклад, так что можно усомниться, действительно ли игра, а не серьезный интерес, была здесь первичной. И в Генуе, и в Антверпене в конце Средневековья мы видим появление страхования жизни и других сделок на срок в форме битья об заклад относительно возможного исхода таких событий неэкономического характера, как «leven ende sterven van personen, reysen oft beevaerden, oft baeren van knechtken of meyskens, oft opt inneemen van eenige landen, plaetzen oft steden»<sup>105</sup> [«жизнь и кончина неких персон, путное хождение, либо плавание, либо рождение на свет мальчика или девочки, либо взятие неких земель, мест или градов»]. Наряду с прочими недозволенными азартными играми и подобные сделки, даже там, где они уже приняли полностью меркантильный характер, то и дело подвергались запрету, как, например, со стороны Карла V<sup>106</sup>. На выборах нового Папы делали ставки, как на нынешних скачках<sup>107</sup>. Еще в XVII в. торговые транзакции известны нам как *weddingen* [напи].

Этнология все более явственно дает знать, что общественная жизнь в архаические культурные периоды основывалась на антитетическом и антагонистическом устройстве самого общества и что весь мыслительный мир такого общества по своей организации соответствовал противоположностям этой дуалистической структуры. Повсюду можно найти следы этого примитивного дуализма, причем племя делится на две противостоящие и экзогамные поло-

---

Валафридом Диаконом и содержащей среди прочего пересказ древних легенд, племя винилов вступило в борьбу с другим племенем, вандалами. Верховный бог германцев Вотан желал отдать победу вандалам, но супруга Вотана Фрейя замыслила помочь винилам: она уговорила женщин винилов выйти рано утром на поле боя в доспехах, распустить волосы и приставить их к лицу наподобие бороды. Проснувшийся Вотан увидел незнакомых людей и спросил: «Кто эти длиннородые (герм. *лан-гобарды*)?»; тогда Фрейя заявила, что раз он даровал винилам новое имя, то должен им же дать победу (у древних германцев наречение имени означало установление особых связей: давший имя становился покровителем того, кто это имя получал). Согласно *Младшей Эдде*, боги договорились с неким великаном, что тот построит за определенный срок неприступную крепость; великан согласился, потребовав в награду богиню Фрейю, солнце и луну, и боги дали клятву в нерушимости сделки; не желая отдать Фрейю в жены в страну великанов, боги прибегли к помощи Локи, и тот хитростью добился того, что великан опоздал к сроку. Асы – группа древнескандинавских богов, к которой принадлежали основные божества; иногда – боги вообще.

<sup>104</sup> Прямой связи между героем сказаний, который хитростью и обманом достигает своей цели, и божественным персонажем, одновременно благодетелем и обманщиком, я не могу обнаружить. См.: Kristensen W. B. *De goddelijke bedrieger*. Mededeelingen der K. Akad. v. Wetensch., afd. letterk., 66b, № 3, 1928; Josselin de Jong J. P. B. *De oorsprong van den goddelijken bedrieger*. Ibid., 68b, № 1, 1927.

<sup>105</sup> Van Neulighem A. *Openbaringhe van 't Italiaens boeckhouden*. 1631, pp. 25, 26, 77, 86 ff., 91 ff.

<sup>106</sup> Verachter. *Inventaire des Chartes d'Anvers*, № 742, p. 215; *Coutumes de la ville d'Anvers*, II, p. 400; IV, p. 8; ср.: Bensa E. *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*. 1897, p. 84 ff. – в Барселоне, 1435, в Генуе, 1467: decretum ne assicuratio fieri possit super vita(m) principum et locorum mutationes [по закону страхование теряет силу в случае ухода из жизни правителя либо перемены места].

<sup>107</sup> Ehrenberg R. *Das Zeitalter der Fugger*. Jena, 1912, II, S. 19 ff.

вины, или фратрии. Обе группы различаются своими тотемами. Люди могут быть *воронами* или *черепахами*, что определяет для них целую систему обязанностей, запретов, обычаев и почитаемых объектов, относящихся либо к ворону, либо к черепахе. Взаимоотношения обеих частей племени носят характер взаимной борьбы и соперничества, но одновременно изыявления готовности к взаимовыручке и обмену добрыми услугами. Совместно ведут они приключную жизнь племени, проходящую как бы в нескончаемой череде тщательно формализованных ритуалов. Дуалистическая система, разделяющая обе части племени, простирается и на весь мир их представлений. Каждое существо, каждый предмет принадлежит либо той, либо другой стороне, так что весь космос охватывается этой классификацией.

Наряду с делением племени на две части люди группируются также по признаку пола, что равным образом может быть выражено в полном космическом дуализме, как это имеет место в китайском противопоставлении *инь* и *ян*, *женского* и *мужского* начал, которые, чередуясь и взаимодействуя, поддерживают ритм всей жизни<sup>108</sup>. В том, что касается группирования по признаку пола, у истоков системы мышления, выражающей это обособление, стоит конкретное разделение на группы юношей и девушек, которые на празднествах по времени года в ритуальных формах привлекают друг друга поочередным пением и играми.

В праздниках, соотнесенных с временами года, начинаются состязания как противостоящих групп племени, так и противоположных полов. На культуросозидающее действие всевозможных праздничных состязаний, приуроченных к смене времени года, ни для одной из великих культур не пролито столько света, как это сделал для культуры Древнего Китая Марсель Гране. Пусть даже картина, которую он воссоздает, строится на основе интерпретации древних песен, она так основательно подкрепляется и так полно согласуется со всем, что поведала нам этнология об архаической общественной жизни, что мы можем без колебаний обратиться к ней как к твердо установленной культурно-исторической данности<sup>109</sup>.

Как первоначальную фазу китайской культуры Гране описывает состояние, при котором сельские роды отмечали празднования по времени года различными состязаниями, предназначенными способствовать плодородию и преуспеянию. О подобной целенаправленности так называемых примитивных культовых действий достаточно хорошо известно. С каждой удачно проведенной торжественной церемонией или победой в игре или состязании, и особенно когда это священные игры, связывается в архаическом обществе явственная убежденность в достигнутом благе, распространяющемся на конкретную общность. Жертвоприношение или священные танцы прошли успешно – и все теперь хорошо, высшие власти по-прежнему с нами, мировой порядок будет поддержан, космическое и общественное благополучие для нас и наших семей теперь обеспечено. Не следует, конечно, представлять эти чувства как результат ряда последовательных умозаключений. Это скорее некое жизненное ощущение, состояние удовлетворения, сгущающееся в более или менее осознанные верования, с проявлениями которых мы еще будем знакомиться более основательно. Возвращаясь к описанию Гране китайской глубокой древности, мы остановим свое внимание на проводившемся мужчинами в мужском доме зимнем празднестве, носившем остро драматический характер. В экстатическом возбуждении после опьяняющих возлияний мужчины исполняли звериные танцы, устраивали кутежи, бились об заклад и старались всячески себя показать. Женщины не допускались, тем не менее антитетический характер празднества сохранялся. Разработка церемоний связывается именно с соперничеством и попеременным участием. Есть группа хозяев дома – и приглашенные. Если

<sup>108</sup> Инь и ян – основополагающие принципы бытия в китайской мифологии и натурфилософии. Инь символизирует женское начало, тьму, низ, землю, четные числа, луну, смерть и т. п., ян – мужское начало, свет, верх, небо, нечетные числа, солнце, жизнь и т. д. Ритм Вселенной задан взаимодействием инь и ян – но не борьбой их, а взаимопроникновением, постоянным переходом от одного к другому.

<sup>109</sup> Granet M. *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*. Paris, 1919; *Danses et légendes de la Chine ancienne*. Paris, 1926; *La civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée* (L'Évolution de l'humanité, № 25). Paris, 1929.

одни представляют собою начало *ян*, присущее солнцу, теплу, лету, то другие – начало *инь*, связанное с луною, холодом и зимою.

Выводы Гране идут, однако, значительно дальше этой картины крестьянско-аграрной, квазиидиллической жизни по обычаям родов и племен. С ростом владений и отдельных царств на огромной территории, где жили китайцы, на предполагаемое первоначальное двухчастное разделение накладывается расчленение на множество соперничающих групп. На основе приуроченных к временам года состязаний племенных фратрий происходило иерархическое упорядочение общества. Процесс феодализации идет от престижа, который воины завоевывают себе в таких поединках. «L'esprit de rivalité qui animait les confréries masculines et qui, pendant la saison d'hiver, les opposait en des joutes dansantes est à l'origine du progrès institutionnel»<sup>110</sup> [«Дух соперничества, который воодушевлял мужские фратрии и, в ходе зимних празднеств, в танцевальных состязаниях противопоставлял их друг другу, – именно он лежит в основе институционально выраженного развития»].

Но даже если мы не пожелаем заходить так далеко, как Гране, который всю чиновную упорядоченность позднейшего китайского государства<sup>111</sup> выводит из этих примитивных обычаев, мы вынуждены будем признать, что он мастерски показал, как в ходе построения китайской цивилизации агональный принцип занял место, далеко превосходящее значение агона в культуре Эллады, притом что игровой по сути характер его заявляет о себе еще сильнее, чем в Греции.

И вот уже почти всякое ритуальное действие принимает форму церемониального состязания – именно так переправляются через реку, взбираются на гору, рубят дрова, рвут цветы<sup>112</sup>. Постоянный тип легендарного установления государственной власти заключается в следующем: удивительными проделками или невероятным состязанием в силе героический князь доказывает свое превосходство над противниками. Как правило, подобный турнир влечет за собою смерть побежденного.

Здесь важен тот факт, что описанные состязания, даже если воображение придает им вид титанической смертельной борьбы, при всем своем своеобразии принадлежат сфере игры. Это бросается в глаза, если сравнить состязания, о которых в мифической и героической форме повествуют китайские предания, с проводимыми еще и в наши дни сезонными празднествами, встречающимися в стольких уголках мира. Это касается особенно певческих и игровых состязаний юношей и девушек во время весенних или осенних праздников. Гране, разрабатывая эту тему в отношении Древнего Китая на основании любовных песен из книги *Шицзин*<sup>113</sup>, уже указывал на подобные празднества в Тонкине, Тибете и Японии. Что касается Аннама<sup>114</sup>, где эти обычаи процветали вплоть до недавнего времени, все это превосходно описано в одной парижской диссертации<sup>115</sup>. Здесь мы попадаем в самую сердцевину сферы подлинных игр. Поочеред-

<sup>110</sup> Granet M. *Civilisation*... p. 241. Эту же тему очень сжато развивает также Хосе Ортега-и-Гассет в своей статье: *El origen deportivo del Estado*, 1924, in: *El Espectador*, t. VII. Madrid, 1930, pp. 103–141.

<sup>111</sup> В Китае по меньшей мере с VI в. до н. э. начала складываться и в IX–XIII вв. н. э. окончательно сложилась просуществовавшая до начала XX в., несмотря на многочисленные потрясения, система управления, базирующаяся не на аристократии и духовенстве, а на формально ненаследственном чиновничестве, от первого министра до деревенского старосты. Эта стройная и жестко контролировавшаяся сверху донизу система основывалась на том, что для занятия любой должности претендент должен был сдать определенные экзамены на знание традиционных конфуцианских текстов (экзаменов было множество, они усложнялись по мере повышения ранга, на который претендовал кандидат). К экзаменам допускались все налогоплательщики независимо от происхождения, и нередко были случаи, когда крестьянские дети достигали постов канцлеров, министров и императорских советников.

<sup>112</sup> Granet M. *Fêtes et chansons*... p. 203.

<sup>113</sup> Granet M. *Fêtes et chansons*... pp. 11–154.

<sup>114</sup> Тонкин – данное китайцами и принятое европейцами название Северного Вьетнама; Аннам – китайское и европейское наименование центральной части этой страны. В 1884–1945 гг. существовали французские протектораты Тонкин и Аннам и колония Кохинхина (Южный Вьетнам).

<sup>115</sup> Nguyen Van Huyen. *Les Chants alternés des garçons et des filles en Annam*. Thèse. Paris, 1933.

ное пение, игра в мяч, ухаживание, *jeux d'esprit* [острословие], загадки – все здесь внутренне взаимосвязано в форме живого соревнования между двумя полами. Сами песни суть типичные порождения игры, с неизменными правилами, варьируемыми повторами, вопросами и ответами. Прочитать работу Нгуэна можно посоветовать всякому, кто желает получить убедительные иллюстрации о связи игры и культуры.

Все эти формы состязания снова и снова выдают связь с культом, ибо в отношении их постоянно сохраняется убеждение, что они полезны и необходимы для доброго следования времен года, созревания урожая, счастливого завершения всего годового цикла.

Если исход состязания как таковой, то есть как достижение успеха, влияет на ход вещей в природе, то это следует понимать таким образом, что весьма мало значит, какой вид борьбы приводит к нужному результату. Победа в борьбе сама по себе подстегивает ход вещей. Победа *репрезентирует*, то есть *реализует* для победителей торжество добрых сил над злом и благо для группы, которая все это свершает. Отсюда следует, что, подобно игровым состязаниям в силе, ловкости или хитрости, чисто азартные игры также могут иметь сакральное значение, то есть *означать* и *определять* божественные свершения. Можно пойти еще дальше. Понятия шанса и судьбы в человеческом сознании лежат особенно близко к сфере священного. Современный человек, который хочет уяснить для себя эти духовные взаимосвязи, должен вспомнить о тех нелепых прогнозах в нашей повседневной жизни, которые памяты нам с детских лет и на которые порой попадают вполне уравновешенные и совершенно не склонные к предрассудкам люди, даже если они и не придают им никакого значения. В качестве примера из литературы я сошлюсь на *Воскресение* Толстого, где один из судей, входя в зал заседаний, загадывает, что если он пройдет до своего кресла четное число шагов, то желудочных колик у него сегодня не будет<sup>116</sup>.

Игра в кости составляет часть религиозного обихода некоторых народов<sup>117</sup>. Существует связь между двучленной структурой общества, разделенного на фратрии, и двумя цветами игровой доски или игральных костей. В древнеиндийском слове *dyūtam* значения борьбы и игры в кости переходят одно в другое. Любопытные отношения связывают представления об игровой кости и стреле<sup>118</sup>. Даже мир в целом мыслится как некая игра в кости, в которую играет Шива со своею супругой. Каждое из времен года, *ṛtu*, представлено одним из шестерых мужчин, играющих в кости из золота и серебра<sup>119</sup>. Игру богов за игровой доской знает и германская мифология. Когда в мире утвердился порядок, боги сошлись для игры в кости, а когда мир после своего заката возродится заново, вернувшие себе молодость асы вновь разыщут золотую игральную доску, которой они прежде владели<sup>120</sup>.

В только что упомянутом исследовании Хелдом сделаны этнологические выводы из того факта, что главное действие *Махабхараты* разворачивается вокруг игры в кости, которой заняты царь Юдхистхира и кауравы. Особый интерес представляет для нас место игры. Это может быть простой круг, *dyūtamandalam*, имеющий, однако, уже сам по себе магическое значение. Он тщательно очерчивается, со всяческими предосторожностями против обмана. Игроки не могут покидать круг, пока не выполнят всех своих обязательств<sup>121</sup>. Нередко, однако, перед началом игры специально возводится временная палата, где вся почва священна. Целая

<sup>116</sup> Член суда из *Воскресения* загадывает, что избавится от катара, если число шагов от двери зала до судейского кресла будет делиться на три; расстояние оказывается в 26 шагов, но судья делает еще один маленький шаг.

<sup>117</sup> Stewart Culin. *Chess and Playing-cards*. Ann. Report Smithsonian Inst., 1896. Cp. Held G. I. *The Māhābhārata, an Ethnological Study*. Лейденская диссертация 1935 г. Эта работа представляет также большой интерес с точки зрения взаимосвязи игры и культуры.

<sup>118</sup> Held. Loc. cit., p. 273.

<sup>119</sup> *Mhb.*, 13, 2368, 2381.

<sup>120</sup> De Vries J. *Altgermanische Religionsgeschichte*, II. Berlin, 1937, SS. 154–155.

<sup>121</sup> Lüders H. *Das Würfelspiel im alten Indien*. Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften. Göttingen, 1907, Ph. H. Kl. IX, 2, S. 9.

глава *Махабхараты* посвящается возведению этой палаты игры – *sabhā* – для поединка сыновей Панду со своими соперниками.

Азартная игра имеет, таким образом, и свою серьезную сторону; она входит в культ, и Тацит совершенно неправомерно удивлялся тому, что для германцев метание костей было вполне трезвым и серьезным занятием. Однако же когда Хелд из сакрального значения игры в кости делает вывод, что примитивные игры поэтому нельзя считать играми в полном смысле слова<sup>122</sup>, я намерен со всей определенностью возразить против этого. Скорее, наоборот: именно их место в культе следует объяснять их чисто игровым характером.

Агональную основу культурной жизни архаических обществ ничто не высвечивает с такой ясностью, как описание обычая индейских племен Британской Колумбии, известного в этнологии под названием *потлатч*<sup>123</sup>. В самой типичной форме, особенно по его описанию у племени квакиутль, *потлатч* представляет собой большой, торжественный праздник, на котором одна из двух групп с чрезвычайной пышностью и всевозможными церемониями раздаривает самые щедрые дары другой группе, не преследуя никакой иной цели, кроме как доказать этим свое превосходство. Единственное, но при этом необходимое ответное действие заключается в том, что и другая сторона обязана в течение какого-то времени также устроить праздник и, насколько это возможно, превзойти соперников. Эта форма праздника раздаривания определяет всю общественную жизнь племен, знакомых с *потлатчем*: культовые обряды, правовые обычаи, искусство. Рождение, брак, инициация юношей, смерть, татуирование, установка надгробного знака – все служит поводом для *потлатча*. Вождь племени устраивает *потлатч*, строя дом или водружая тотемный столб. Во время *потлатча* представители разных полов или кланов показывают свое искусство в исполнении священных песен, выставляют напоказ свои маски, дают неистовствовать колдунам, одержимым духами клана. Но главным делом остается раздача подарков. Устроитель праздника расточает при этом имущество всего своего клана. Однако, принимая участие в празднике, другой клан ставит себя перед обязанностью *потлатча* еще более щедрого. Если же должник окажется несостоятельным, он потеряет свое имя, свой тотемный знак, так же как и тотемы клана, свою честь, свои гражданские и религиозные права. Так утварь и добро самым прихотливым образом кочуют из одного знатного дома в другой. Предполагается, что первоначально *потлатч* устраивался только между двумя фратриями одного племени.

Свое превосходство в *потлатче* доказывают не только раздариванием имущества, но также, и еще более разительным образом, уничтожением своей собственности, чтобы хвастливо показать, что без всего этого можно обойтись. Такое уничтожение тоже сопровождается драматическим ритуалом, включая высокомерный вызов сопернику. Все это всегда протекает в состязательной форме: если вождь разбивает медный котел, или сжигает кипу одеял, или рубит в щепки каноэ, то его соперник обязан уничтожить по меньшей мере равноценные вещи, а еще лучше – превзойти его в этом. Черепки и обломки с вызовом шлют сопернику либо выставляют их как знак своей чести. О племени тлинкит<sup>124</sup>, близкородственном племени квакиутль,

<sup>122</sup> Loc. cit., S. 255.

<sup>123</sup> О значении слова, которое выбрано как наименование рассматриваемого явления среди множества различных терминов в языках индейцев, см.: Davy G. *La Foi jurée*. Thèse. Paris, 1923; id. *Des Clans aux Empires. L'Évolution de l'humanité*, № 6, 1923; Mauss M. *Essai sur le Don. Forme archaïque de l'échange*. L'Année sociologique, N. S. I, 1923/4.

<sup>124</sup> Тлинкит – индейское племя на юго-востоке Аляски численностью около 1 тыс. человек, в большинстве православные, обращенные русскими миссионерами в конце XVIII – начале XIX в. Тлинкиты не родственны племени квакиутль, они относятся к различным языковым семьям, но традиционная культура и быт этих этносов были весьма близки; большинство тлинкитов и все квакиутли были оседлыми приморскими рыболовами и охотниками на морского зверя, у них существовали сословия и патриархальное рабство.

рассказывают, что один вождь, желая посрамить другого, убил несколько своих рабов, на что другой, дабы отомстить за себя, должен был умертвить большее число рабов, нежели первый<sup>125</sup>.

Подобные состязания в необузданной щедрости, доходящие в пределе до безрассудного истребления собственного добра, в более или менее явном виде еще и сегодня встречаются по всему миру. Марсель Мосс обратил внимание на обычаи, полностью совпадающие с *потлатчем*, у меланезийцев. В *Essai sur le Don* [Опыте о дарении] он указывает на следы подобных обычаев в греческой, римской, древнегерманской культурах. Гране обнаруживает состязания в дарении, а также и в уничтожении вещей в древнекитайской традиции<sup>126</sup>. В доисламском арабском язычестве мы встречаем их под особым именем, доказывающим их формализованный характер: *mo'āqara*, некое *nomen actionis*<sup>127</sup> глагольной формы, значение которой уже старинные словари, ничего не знавшие о рассматриваемом нами этнологическом фоне, определяли как «соперничать в славе, перерезая ноги верблюдам»<sup>128</sup>. Разработанная Хелдом тема была уже более или менее задана Моссом в словах: «Le Mahābhārata est l'histoire d'un gigantesque potlatch»<sup>129</sup> [«Махабхарата – это история гигантского потлатча»].

С предметом нашего рассмотрения связано следующее. Пункт, к которому сводится все, называемое *потлатчем*, или родственное ему, это выигрыш, главенство, слава, престиж и не в последнюю очередь – реванш. Друг другу всегда противостоят, даже если всего лишь одно лицо устраивает весь этот праздник, две группы, связанные между собой одновременно духом враждебности и общности. На свадьбе вождя племени мамалекала<sup>130</sup>, по описанию Боаса<sup>131</sup>, группа приглашенных объявляет о «готовности начать поединок», то есть церемонию, в результате которой будущий тесть должен будет уступить свою дочь. Выступления носят характер испытаний и жертвований. Торжество протекает в форме священнодействия, или в форме игры. Обширную прямоугольную площадку ограждают веревками. Чередующиеся пение и танцы в масках сопровождают действие. Ритуал соблюдается очень строго: малейшая оплошность лишает силы все действие. Покашливание или смех строжайше наказываются.

Духовная атмосфера, в которой происходит вся эта торжественная церемония, – это атмосфера чести, выставления напоказ, бахвальства и вызова. Это мир рыцарской гордости и героических иллюзий, где ценятся имена и гербы и насчитываются вереницы предков. Это не мир забот о поддержании жизни, расчетливых поисков своей выгоды, погони за необходимыми благами. Единственное стремление здесь – престиж своей группы, повышение ранга, превосходство над остальными. Отношение и обязанности, в которых находятся две противостоящие друг другу фратрии племени тлинкит, выражаются термином, который можно передать как *showing respect* [выказывание уважения]. Это отношение постоянно претворяется в демонстрирование всевозможных взаимных услуг, включая обмен подарками.

Этнология, насколько мне известно, ищет объяснение такому явлению, как *потлатч*, главным образом в магических и мифологических представлениях. Г. В. Лохер дал превосход-

<sup>125</sup> Davy G. *La Foi jurée*, p. 177.

<sup>126</sup> *Danses et legendes*, I, p. 57; *Civilisation chinoise...* pp. 196, 200.

<sup>127</sup> *Nomen actionis* (лат.) – отглагольное существительное, обозначающее действие (в процессе). – *Коммент. пер.*

<sup>128</sup> Freytag G. *Lexicon arabico-latinitum*. Halle, 1830, i. v. *'aqara*: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus [состязались в славе, перерезая ноги верблюдам].

<sup>129</sup> *Essai sur le Don*, S. 143.

<sup>130</sup> Мамалекала – племя, живущее на территории штата Орегон в США в дельте реки Колумбия, охотники, рыболовы и собиратели; в настоящее время осталось 10–20 человек, утративших язык и традиционную культуру.<sup>17\*</sup> В указанном месте *Ab Urbe Condita* [Истории Рима от основания Города] Ливий говорит о происхождении сценических игр и лишь упоминает, что, скромные вначале, они стали невероятно пышными, их устройство обратилось в безумную страсть, для удовлетворения которой «едва хватает средств и в могучих державах».

<sup>131</sup> Цит. по: Davy, pp. 119–120.

ный образчик такого подхода в своей книге *The Serpent in Kwakiutl Religion*<sup>132</sup> [Змея в религии квакиутль].

Нет сомнения, что практика *потлатча* теснейшим образом связана с миром религиозных представлений тех племен, где она утвердилась. Все особые представления об общении с духами, инициации, отождествлении человека с животным и пр. постоянно находят свое выражение в *потлатче*. Это не исключает того, что *потлатч* как социологическое явление вполне можно понять и вне какой-либо связи с определенной системой религиозных воззрений. Необходимо лишь мысленно представить себе атмосферу сообщества, где непосредственно властвуют изначальные побуждения и глубинные страсти, которые в цивилизованном обществе встречаются не иначе как возрастные порывы юношеского периода. Такое сообщество будет в высокой степени вдохновляться понятиями групповой чести, восхищением перед богатством и щедростью, демонстрированием дружеских чувств и доверия, соперничеством, вызовом, жаждой приключений и вечного самовозвышения через показное безразличие ко всем материальным ценностям. Короче говоря, это атмосфера мыслей и чувств, присущих подросткам. Но и вне связи с технически правильно организованным *потлатчем* как ритуальным представлением состязание в раздаривании и уничтожении своей собственности психологически понятно для каждого. Поэтому особенно важны случаи такого рода, не укладывающиеся в определенную систему культа, как следующий, описанный несколько лет назад Р. Монье по сообщению одной египетской газеты. Между двумя египетскими цыганами возник спор. Чтобы его уладить, они порешили, что в присутствии торжественно собравшегося племени каждый из них перережет всех своих овец, после чего сожжет все свои бумажные деньги. В конце концов один из них увидел, что может потерпеть поражение, и тогда он продал шесть своих ослов, чтобы все же одержать верх благодаря полученной выручке. Когда он пришел домой за ослами, жена воспротивилась этой продаже, и цыган зарезал жену<sup>133</sup>. Совершенно очевидно, что во всем этом кроется нечто большее, нежели спонтанный взрыв страсти. Это формализованный обычай, называя который, Монье пользуется словом *vantardise* [бахвальство]. По-видимому, он чрезвычайно близок древнеарабскому *mo'āqaga*, уже упоминавшемуся нами выше. Тем не менее какая бы то ни было религиозная подоплека здесь все же отсутствует.

Первичным во всем этом комплексе, называемом *потлатч*, кажется мне агональный инстинкт, первична здесь игра всего общества ради возвышения коллективной или индивидуальной личности. Это серьезная игра, пагубная игра, порою кровавая игра, священная игра, и все же это игра. Мы достаточно убедились, что игра – это и то, и другое, и третье. Именно об игре уже Марсель Мосс говорит: «Le potlatch est en effet un *jeu* et une *épreuve*»<sup>134</sup> [«Потлатч на самом деле и *игра*, и испытание»]. Также и Дави, который рассматривал *потлатч* исключительно с юридической точки зрения, как правообразующий обычай, сравнивает общественные формы, в которых бытует *потлатч*, с большими игорными домами, где фортуна, положение и престиж постоянно переходят из рук в руки в результате состязания и в ответ на вызов<sup>135</sup>. Если поэтому Хелд заключает<sup>136</sup>, что игра в кости и простая игра в шахматы не являются настоящими азартными играми, потому что входят в область сакрального и выражают принцип *потлатча*, то я был бы склонен расположить эти аргументы в обратном порядке и сказать: они входят в область сакрального именно *потому, что* являются настоящими играми.

<sup>132</sup> Leiden, 1932.

<sup>133</sup> Maunier R. *Les échanges rituels en Afrique du nord*. L'Année sociologique, N. S. II, 1924/5, p. 81.

<sup>134</sup> *Essai sur le Don*, S. 102<sup>1</sup>.

<sup>135</sup> Davy G. *La Foi jurée*, p. 137.

<sup>136</sup> Loc. cit., pp. 252, 255.

Когда Ливий говорит о пышности, с которой проводились *ludi publici* [публичные игры], и об излишествах, доходивших до безудержного соперничества<sup>137</sup>; когда Клеопатра, желая превзойти Антония, бросает в уксус жемчужину<sup>138</sup>; когда Филипп Бургундский чреду пиршеств придворной знати увенчивает в Лилле празднеством *Vœux du faisan* [Обеты фазана]<sup>139</sup>; или, наконец, когда нидерландские студенты по случаю определенных праздников предаются церемонии битья стекол, то можно, если угодно, говорить о все тех же проявлениях инстинкта *потлатчи*. Проще и вернее, однако, было бы сам *потлатч* рассматривать как наиболее разработанную и наиболее выразительную форму фундаментальной потребности человеческого рода, которую я бы назвал *Игрой ради славы и чести*. Технический термин *потлатч*, вошедший однажды в научное словоупотребление, слишком легко превращается в этикетку, с помощью которой это явление выступает на сцене как ясное и исчерпанное.

Игровая суть подобного ритуала раздаривания, бытующего по всей земле, предстала в наиболее ярком свете, когда Малиновский в своей книге *Argonauts of the Western Pacific*<sup>140</sup> дал живое и подробное описание системы, называемой *кула*, которую он наблюдал у туземцев островов Тробриан и соседей их в Меланезии<sup>141</sup>. *Кула* – это церемониальное плавание, предпринимаемое в определенное время в двух противоположных направлениях с одной из групп островов к востоку от Новой Гвинеи. В процессе этого плавания племена, выступающие по обычаю как партнеры, обмениваются между собой предметами, которые не имеют никакой потребительской ценности, – это бусы из красных и браслеты из белых ракушек, – но в качестве дорогих и прославленных украшений, нередко известных по имени, переходят на время во владение другой группы. Эта последняя принимает на себя обязанность в течение определенного времени передать эти предметы дальше, следующему звену в цепи *кулы*. Предметы имеют священную ценность. Они обладают волшебной силой, у них есть своя история, рассказывающая, как они были добыты впервые. Среди них есть и такие, что их включение в обращение вызывает сенсацию – настолько высоко они ценятся<sup>142</sup>. Все это сопровождается разного рода формальностями, ритуалом, праздничной торжественностью и магией. Действие происходит в атмосфере взаимных обязательств, доверия, дружеского расположения и гостеприимства, благородного поведения, щедрости, чести и славы. Такие плавания часто изобилуют приключениями и опасностями. Интенсивная культурная жизнь племен, изготовление резьбы на каноэ, поэтическое искусство, кодекс чести и манер – все это связано с понятием *кула*. Торговля полезными вещами также входит в подобные путешествия, но как нечто второстепенное. Возможно, нигде архаическая культурная жизнь не принимает до такой степени форму общинной

<sup>137</sup> Livius, I, VII, 2, 13.

<sup>138</sup> По рассказу Плутарха, после победы в гражданской войне, последовавшей за убийством Цезаря, Марк Антоний отправился на восток, чтобы привести к покорности те части Римского государства и подвластные ему царства, которые поддерживали антицезарианцев. Царица Египта Клеопатра выехала навстречу Антонию и всячески стремилась поразить его красотой и богатством. Она, по тому же рассказу, бросила в рюмку с уксусом большую жемчужину и, когда та растворилась, выпила этот напиток, чтобы показать Антонию, что большая жемчужина не имеет для нее никакой ценности. История эта представляет собой чистый вымысел: чтобы жемчужина растворилась даже не в обычном уксусе, а в уксусной эссенции, которую пить невозможно, требуется несколько дней, тогда как легенда настаивает на том, что жемчужина растворилась на глазах у изумленного Антония.

<sup>139</sup> Обеты на птицах – распространенный в Средние века обычай. На пиру, обычно придворном, всех присутствующих обносят блюдом с дичью – цаплей, фазаном – и каждый участник пира произносит некий обет, после чего съедает кусок птицы. *Обет фазана* приносился в 1454 г. при бургундском дворе по поводу провозглашения крестового похода, который так и не состоялся.

<sup>140</sup> London, 1922.

<sup>141</sup> Тробрианцы – меланезийский народ, населяющий острова Тробриан близ берегов Новой Гвинеи, входящие ныне в состав государства Папуа – Новая Гвинея. В Меланезии (совокупность островов и архипелагов в западной части Тихого океана) на ряде островов живут папуасские народы, по антропологическому типу и культуре одинаковые с меланезийцами, но резко отличающиеся по языку; тробрианцы к папуасам не относятся.

<sup>142</sup> Предметы *кулы* можно, по-видимому, отдаленно сравнить с тем, что этнологи называют *Renommiegeld* [непрестижные траты].

благородной игры, как у этих папуасов Меланезии. Состязание принимает здесь вид, своею чистотой, пожалуй, превосходящий сходные обычаи других, нередко гораздо более цивилизованных народов. Бесспорно, что здесь, на почве всей системы священного ритуала, проявляется потребность человека жить в красоте. Форма, в которой эта потребность находит свое удовлетворение, – это форма игры.

С детских лет и вплоть до высших достижений в культурной деятельности одной из сильнейших побудительных причин к совершенствованию самого себя, так же как и своей группы, выступает желание похвалы и почестей как награды за свое превосходство. Люди осыпают похвалами друг друга, хвалят самих себя. Ищут воздаяния чести за свою добродетель. Желают получить удовлетворение, когда что-то хорошо ими сделано. Сделано хорошо – значит сделано лучше другого. Стать первым – значит оказаться первым, показать себя первым. Чтобы получить доказательство своего превосходства, нужно соперничество, состязание.

Добродетель, делающая вас достойным почестей, в архаическом обществе – не абстрактная идея нравственного совершенства, соответствующего заповеди высшей божественной власти. Понятие добродетели – *deugd* – еще прямо соответствует своему глагольному основанию *deugen*: быть к чему-то пригодным, быть в своем роде подлинным и совершенным. Так же обстоит дело и с греческим понятием ἀρετή (аретэ), и со средневерхненемецким *tugende*. Всякая вещь обладает своей ἀρετή, присущей ее натуре. Лошадь, собака, глаз, топор, лук – всему свойственна своя *deugd*. Сила и здоровье – это добродетели тела, сметливость и проницательность – духа. Слово ἀρετή находится в связи со словом ἄριστος (áristos) – *лучшее, превосходное*<sup>143</sup>. Добродетель человека благородного звания – это ряд таких свойств, которые делают его способным сражаться и повелевать. Разумеется, сюда входят также щедрость, мудрость и справедливость. Совершенно естественно, что у многих народов слово, обозначающее добродетель, возникает на почве такого понятия, как *мужественность*, вроде латинского *virtus*, которое, впрочем, достаточно долго сохраняло по преимуществу значение *доблести*. Это же справедливо для арабского *morou'a*, которое, подобно греческому ἀρετή, охватывает целый пучок значений, а именно: силу, мужество, богатство, хорошее ведение дел, добрые устои, учтивость, изящество манер, щедрость, великодушие и нравственное совершенство. При любой системе архаического жизненного уклада на основе воинственной и благородной племенной жизни вырастает идеал рыцарства и рыцарственности, будь то у греков, арабов, японцев или христиан эпохи Средневековья. И всегда этот мужской идеал добродетели неразрывно связан с признанием и утверждением примитивной, показной чести.

Еще у Аристотеля честь – это награда, завоеванная добродетелью<sup>144</sup>. Правда, он рассматривает честь не как цель или основание добродетели, но скорее как ее естественное мерило. «Люди стремятся к чести, дабы удостовериться в своей собственной ценности, в своей добродетели. Они стремятся к тому, чтобы их почитали люди разумные, те, кто их знает, по причине их истинной ценности»<sup>145</sup>.

Добродетель, честь, благородство и слава, таким образом, изначально попадают в круг состязания и, можно сказать, в круг игры! Жизнь молодого благородного воина – это постоянное упражнение в добродетели и битва за честь и достоинство своего высокого положения. Гомерово

«αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων»<sup>146</sup>

<sup>143</sup> Jaeger W. *Paideia*, I. Berlin-Leipzig, 1934, S. 25 ff.; cp.: Livingstone R. W. *Greek Ideals and Modern Life*. Oxford, 1935, p. 102 sq.

<sup>144</sup> Arist. *Eth. Nic*, IV, 1123b, 35.

<sup>145</sup> Ibid., I, 95b, 26.

<sup>146</sup> *Ilias*, IV, 208.

(айён аристэуэйн кай гюпéйрохон ёмменай áллон)<sup>147</sup>

является полным выражением этого идеала. Эпос питает интерес не к военным действиям как таковым, но к ἀριστεία (аристéя) [подвигам] особых героев.

Из приурочивания к благородной жизни вырастает воспитание себя для жизни в государстве и для государства. Но в этой связи ἀρετή еще не принимает чисто этического звучания. Оно продолжает означать способность гражданина исполнять свое дело в условиях полиса. В состязании элемент упражнения еще не утратил своей весомости.

Идея того, что благородство покоится на добродетели, изначально кроется в самом представлении о последней, однако понятие добродетели, по мере разворачивания культуры, мало-помалу наполняется иным содержанием. Понятие добродетели возвышается до этического и религиозного. Благородное сословие, которое некогда отвечало идеалу добродетели тем, что отличалось доблестью и отстаивало свою честь, и которое все еще видит свое призвание в том, чтобы хранить верность этой своей задаче, должно либо вкладывать в традиционный рыцарский идеал более высокое этико-религиозное содержание, что на практике выглядит обычно весьма плачевно, либо довольствоваться культивированием внешней картины высокого положения и незапятнанной чести, демонстрируя помпезность, роскошь и куртуазное обхождение, которые теперь сохраняют всего-навсего игровой характер – хотя и присущий им изначально, прежде, однако, выполнявший функцию создания культуры.

Человек благородного звания подтверждает свою *добродетель* действенным испытанием силы, ловкости, мужества, но также остроумия, мудрости, искусности, богатства и щедрости. Либо, наконец, состязанием в слове, то есть заранее восхваляя или предоставляя восхвалять поэту или герольду ту добродетель, в которой желательно было превзойти соперника. Это прославление добродетели, как форма состязания, естественно переходит в поношение противника. Но и хула принимает собственную форму состязания, и весьма примечательно, что как раз эта форма состязаний в самовосхвалении и хуле занимает особое место в самых различных культурах. Достаточно вспомнить о сходном поведении мальчишек, чтобы сразу же квалифицировать бранные турниры такого рода как одну из игровых форм. Специально устраиваемый турнир в похвальбе и хуле не всегда можно четко отделить от бравады, которой некогда имели обыкновение предварять или сопровождать вооруженные столкновения. На поле битвы, по описанию древних китайских источников, царит безудержная мешанина самовосхваления, благородства, оскорблений, воздавания почестей и т. д. Это скорее состязание в моральных ценностях, соперничество в чести, а не в силе оружия<sup>148</sup>. Особые действия имеют при этом техническое значение отличительных знаков чести или позора для тех, кто их производит или им подвергается. Жест презрения к неприступной мощи стены вражеской крепости, каковым был роковой прыжок Рема в начале римской истории<sup>149</sup>, присутствует как обязательная форма вызова в китайских повествованиях о войне. Воин спокойно приближается, например, к воротам врага и пересчитывает своей плетью доску за доской<sup>150</sup>. Весьма схоже ведут себя граждане Мо, которые, стоя на крепостной стене, стряхивают пыль со своих колпаков, после того как осаждающие дали залп из бомбард<sup>151</sup>. Обо всем этом мы еще поговорим при обсуждении

<sup>147</sup> «...тщиться других превзойти, непрестанно пылать отличиться». – Пер. Н. И. Гнедича.

<sup>148</sup> Granet. *Civil.*, p. 317.

<sup>149</sup> Согласно римской легенде, братья Ромул и Рем, основав Рим, заспорили (причины спора различные источники передают по-разному), и Рем, насмехаясь над братом, перепрыгнул через возводимую тем городскую стену; тогда взбешенный Ромул поразил насмерть своего близнеца.

<sup>150</sup> Ibid., p. 314.

<sup>151</sup> Жители Мо при осаде их города англичанами в 1421–1422 гг., во время Столетней войны, вывели на городскую стену осла; описанное поведение осажденных при артиллерийском обстреле относится к осаде в 1465 г. другого города – Монтеро

агонального элемента войны. Теперь же нас будут интересовать *joutes de jactance* [поединки бахвальства].

Едва ли следует говорить, что мы постоянно сталкиваемся здесь с явлением *потлатча*. Связь между состязанием в богатстве и расточительстве и поединками в похвальбе можно видеть и в следующем. Средства пропитания, указывает Малиновский, у жителей островов Тробриан ценятся не только из-за своей непосредственной пользы, но и как наглядное свидетельство их богатства. Хранилища ямса построены у них так, что снаружи всегда можно оценить, сколько его там находится, а сквозь широкие щели в обшивке можно удостовериться в качестве содержимого. Самые лучшие экземпляры кладут на виду, а особенно крупные помещают в рамку, украшают цветами и вывешивают снаружи на стенах амбара. Если в деревне живет главный вождь, обыкновенные члены племени должны покрывать кокосовыми листьями свои сараи для припасов, дабы те не соперничали с амбаром вождя<sup>152</sup>. В китайских преданиях отзвук подобных обычаев мы находим в рассказе о празднестве, устроенном злым императором Чжоу Синем, повелевшим насыпать целую гору всяческой снеди, по которой могли проезжать колесницы, и вырыть и наполнить вином пруд, по которому могли плавать лодки<sup>153</sup>. Один китайский автор описывает расточительность, сопутствовавшую народным состязаниям в похвальбе<sup>154</sup>.

Состязание ради чести в Китае среди прочих многочисленных форм принимает некую особую форму соревнования в учтивости, обозначаемую словом *жан*, то есть *уступить другому дорогу*<sup>155</sup>. Каждый старается перещеголять противника благородством манер, уступить ему место, сойти с дороги. Состязание в учтивости, пожалуй, нигде не формализовано так, как в Китае, но находим мы его повсеместно<sup>156</sup>. Оно может считаться как бы оборотной стороной состязаний в бахвальстве; основание столь подчеркиваемой учтивости – сознание собственной чести.

Состязание в поношении занимало значительное место в древнеарабском язычестве, и связь его с соревнованием в уничтожении собственного имущества, что являлось частью *потлатча*, явно выступает наружу. Мы уже упоминали об обычае, называемом *mo'āqara*, по которому соперники перерезали своим верблюдам сухожилия ног. Основная форма глагола, от которого произошло слово *mo'āqara*, означает *ранить, калечить*. В значении *mo'āqara* теперь также приводят и *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* – *бороться с кем-либо бранью и насмешливыми словами*; здесь нам приходится вспомнить египетских цыган, у которых обычай соревноваться в уничтожении своего добра носил название *похвальбы*. Доисламские арабы, помимо *mo'āqara*, знали еще две технические разновидности состязаний, когда противники дразнили и оскорбляли друг друга, это – *monāfara* и *mofākhara*. Заметим, что эти три слова образованы сходным путем. Это *nomina actionis* так называемой третьей формы глагола. И в этом, пожалуй, заключено самое интересное: арабский язык имеет определенную форму глагола, которая может любому корню придавать значение *соревнования в чем-либо, превосходства в чем-то над кем-либо*, – нечто вроде глагольной превосходной степени основной формы. Наряду с этим производная шестая форма глагола выражает еще и значение повторяемости действия. Так, от корня *hasaba* – *считать, сосчитать* – образуется *mohāsaba* – *состязание в доброй славе*; от *kathara* – *превосходить в числе* – *tokāthara* – *состязание в численности*. *Mofākhara* происходит от корня, означающего *славу, самопрославление, похвальбу*;

близ Парижа.

<sup>152</sup> *Argonauts...* p. 168.

<sup>153</sup> Granet. *Civil.*, p. 238.

<sup>154</sup> Granet. *Danses et légendes...* I, p. 321.

<sup>155</sup> По ошибке я счел возможным отнести это *жан* в первом издании, p. 96, к словам, относящимся к игре. Явление это, впрочем, несет на себе многие черты благородной игры.

<sup>156</sup> См. *Herfsttij der Middeleeuwen*, II – [Осень Средневековья, гл. II].

*monāfara* происходит из сферы значений *разбить, обратить в бегство. Хвала, честь, добродетель, слава* объединяются в арабском в одну сферу значений – так же как равноценные греческие понятия, группирующиеся вокруг *αρετή* как смыслового центра<sup>157</sup>. Центральное понятие здесь – *ʿird*, которое лучше всего переводить как *честь*, понимаемую в самом конкретном смысле слова. Высшее требование благородной жизни – обязанность сохранять свою *ʿird* целой и невредимой. Напротив, намерение противника – повредить, нарушить эту *ʿird* оскорблением. Основание для чести и славы, то есть элемент добродетели, дает также всякое телесное, социальное, моральное или интеллектуальное превосходство. Люди взыскуют славы своими победами, своим мужеством, численностью своей группы или своих детей, своей щедростью, своим влиянием, остротой зрения, красотой волос. Все это вместе придает человеку *ʿizz*, *ʿizza*, то есть исключительность, превосходство над прочими и поэтому – власть и престиж. Дразнить или поносить противника – значит в немалой степени возвышать *ʿizz* самого себя, это носит техническое обозначение *hidjā*. Состязания ради чести, носившие название *mofākhara*, устраивались в строго определенное время, приуроченное к ярмаркам, и после паломничества. В состязаниях могли принимать участие племена, кланы или отдельные соперники. Как только две группы сходились друг с другом, они начинали свое состязание ради чести. Поэт или оратор играл там большую роль: он мог лучше всех говорить от имени группы. Обычай явно имел сакральный характер. Он периодически сообщал новый жизненный импульс тому сильному социальному напряжению, которое было так характерно для доисламской арабской культуры. Восходящий ислам выступал против подобных обычаев, то придавая им новую религиозную устремленность, то снижая их до придворного развлечения. Во времена язычества *mofākhara*

<sup>157</sup> Ср. относительно последующего: Bichr Farès. *L'honneur chez les Arabes avant l'Islam*. Etude de sociologie. Paris, 1932; idem, *Encyclopedie de l'Islam*, s. v. *mōfakhara*.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.