

Ф. Г. Юнгер

# Игры

Ключ к их значению



ΠΟΛΙΣ

ΠΟΛΙΣ

*Friedrich Georg Jünger*

**Die Spiele**  
**Ein Schlüssel**  
**zu ihrer Bedeutung**

*Фридрих Георг Юнгер*

# **Игры**

## **Ключ к их значению**

*Перевод с немецкого*  
*А. В. Перцева*



Санкт-Петербург  
«ВЛАДИМИР ДАЛЬ»  
2 0 1 2

УДК 13  
ББК 87.3  
Ю50

Редакционная коллегия серии «ПОЛИΣ»

*В. М. Камнев, Б. В. Марков, А. П. Мельников,  
П. Э. Палей, Ю. В. Перов, К. А. Сергеев,  
Я. А. Слинин (председатель), А. Ф. Филиппов*

**Юнгер Ф. Г.**

**Ю50** Игры. Ключ к их значению / Пер с нем.  
А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль,  
2012. — 335 с.

ISBN 978-5-93615-116-3

Философское эссе немецкого философа и поэта  
Ф. Г. Юнгера (1898—1977), который полагал, что «игра —  
единственное естественное, что есть в мире», можно на-  
звать своеобразным манифестом Игрока.

**УДК 13  
ББК 87.3**

© Vittorio Klostermann, Frankfurt  
am Main, 1953  
© Издательство «Владимир Даль»,  
2012  
© Перцев А. В., перевод, предисло-  
вие, 2012  
© Палей П. Э., оформление, 2012

**ISBN 978-5-93615-116-3**

## ИГРАЮЩАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Хозяйка немецкой гостиницы, в которой остановился Марк Твен, объясняла ему, что музыку Вагнера нельзя полюбить сразу. Ее надо учиться любить — долго и старательно. Эти наставления почтенной фрау-меломанки не раз и не два вспоминались мне в процессе перевода книги Фридриха Георга Юнгера «Игры. Ключ к их значению» (1953). Я думал, что Юнгера тоже, пожалуй, надо учиться любить. Самое первое впечатление от книги Юнгера, что она написана для инопланетян, — ведь любому жителю Земли прекрасно известно все, о чем она написана. Юнгер пишет об играх, в которые каждый играл в детстве, — и при этом он имеет дерзость *объяснять* их. О, эти игры детства и юности! Сколь увлекательны, сколь сладостны они были... Казалось бы, мне следовало быть благодарным Юнгеру за то, что он пишет об играх, навевая воспоминания о детстве. Но вот ведь какая незадача: Юнгер пытается дать скрупулезные и строгие научные описания известных детских игр, что выглядит посягательством на сферу моих самых сокровенных переживаний. Вроде как приходит к тебе чужой человек и заявляет с порога: давай-ка, братец, я тебе научно объясню, что ты переживал в детстве, а то ты заблуждаешься на сей счет и, небось, страдаешь от этого.

Судите сами, насколько строг и глубокомыслен тон Юнгера, рассуждающего о самых бесхитростных, казалось бы, детских забавах. Он пишет:

Когда мне было 8 лет и я подолгу жил у своей бабушки, мы с ней имели обыкновение, закончив труды, играть в карты — в игру под названием «жизнь или смерть». Старая женщина, для которой я был единственной живой душой, вовлекала меня в игру, чтобы было с кем поговорить. Это была основанная на счастливом случае игра самого простого рода — настолько примитивная, насколько должны быть примитивны игры, построенные на счастливом случае — ведь если бы они были сложнее и труднее, если бы примешивалась еще и искусность игроков, то были бы искажены чистые представления о счастье. Игра велась тридцатью двумя картами, которые все раздавались на руки. Каждый из двух игроков получал половину колоды. Младшими картами были четыре семерки, старшими — четыре туза. Если при вскрытии двух карт оказывалось, что они равны по силе, то надо было положить на равные карты по одной — кверху рубашкой, а потом на них — по одной вскрытой. Тот, у кого карта теперь оказывалась старше, забирал все карты, лежащие на столе. Если счастье было переменчиво, партия могла длиться час и даже дольше. Мы играли в эту игру без ставок, что меня несколько не огорчало, потому что смена шансов доставляла мне достаточное удовольствие. Тот, кто выигрывал в эту игру, продолжал жить, тот, кто проигрывал, считался мертвым.

Сколь же дерзким и самоуверенным надо быть, чтобы написать детальную инструкцию к простейшей из карточных игр, которая завезена в Россию

из Европы еще в екатерининские времена и называется «пьяницей»! Тоже мне — ученый! Хотя, конечно, некоторая толика новой информации есть: у немцев, как видим, проигравший в эту игру считался умершим, а у нас — всего лишь пьяницей. Но это, в сущности, подтверждает уже известное: *что русскому хорошо, то немцу — смерть.*

Ладно, разъяснил немецкий ученый одну общеизвестную игру... Можно было бы простить ему эту слабость — расчувствовался человек, вспомнив бабушку. Бывает. Но ведь он не ограничился этим — вошел во вкус и тут же начал объяснять другую игру, известную каждому как «ведьма», или «Акулина». Правда, Юнгер почему-то утверждает, что называть ее надо «черным Петером». Он пишет:

Дети играют не в «скат», не в «вист» или «бридж», а в «черного Петера». «Черный Петер» — это карта, олицетворяющая в игре смерть; и игра детей состоит в том, чтобы сплавить смерть другому. Тому, кто остается с «черным Петером» на руках, мажут лицо чем-нибудь черным — сажей или пеплом. Немногие игры имеют столь однозначный смысл и вызывают столько смеха. Это — смех над игроком с чумазой физиономией и в то же время смех облегчения.

Не каждому приятно, когда ему разъясняют его детство во всех деталях. Не хватает только инструкции по игре в лошадки (о песочницах у Юнгера написано достаточно). Когда к нежным воспоминаниям о детских играх кто-то пытается прикладывать стерильно-холодный научный аппарат понятий, это раздражает не меньше, чем лопаточ-



ка «ухогорлоноса», бесцеремонно засунутая в твое детское горло.

Хорошо, если бы такие страдания были оправданы, если бы они открывали что-то новое и полезное. Увы, новой информации мы не обретаем, зато нам предлагаются новые определения очевидных вещей. И эта досадная страсть автора к определению самоочевидного сразу же напоминает о каких-то гашековских полковниках из книги про бравого Й. Швейка, которые терзали подчиненных вопросами: «А знаете ли вы, что такое набережная? Набережная есть стена, возведенная над водой».

Но не только в этом беда. Страсть к подобным дефинициям и последующему сурово-категориальному анализу причудливым образом сочетается у Юнгера с попытками писать художественно, с легкостью эссеиста. В сумме получается что-то несуразное, именуемое на нынешнем американо-нижегородском воляпюке «два в одном». Впряжение в одну телегу коня и трепетной лани.

Как известно, когда пишешь легкое эссе, не стоит то и дело повторять в нем одно и то же слово — даже дважды на одной странице. Это утяжеляет стиль. При категориальном же анализе всякие соображения легкости и красоты волновать не должны. Строгие понятия ни в коем случае не следует заменять синонимами для пущей красоты стиля. Если уж понятие строгое, то употребляться для характеристики соответствующего феномена должно только оно одно — и никакое другое. Так что строгий исследователь должен писать приблизительно так: «Игрок в игры, основанные на счастливом случае, играет в игры, основанные на счастливом случае, используя выпадение счастливого случая».

Так, собственно, и пишет Юнгер в минуты категориальной строгости — нудно, но однозначно. Выступая же в роли эссеиста, он, наоборот, способен легко скользить по поверхности бытия и со всем изяществом заявлять, что наша жизнь — игра, что она — вакханалия азарта, ставка — жизнь и ставка — смерть, что она — игра перьев на ветру, и всякое такое прочее.

Читатель впадает в размышления: стоит ли писать об игре играючи — или же это двойное легкомыслие? Которое еще хуже, чем строго научное обоснование какого-нибудь подкидного дурачка...

\* \* \*

Резюмируем сказанное так: первое впечатление от книги Юнгера, скорее, обескураживает. Но если долго и старательно учиться ее любить — или, как говорили в недавнем прошлом, «настойчиво овладевать знаниями» — восприятие книги Юнгера начнет изменяться самым непостижимым образом, обретая все более и более глубокий смысл. А в итоге покажется, что таким образом невнятно бормочет сама Материя, сквозь которую пытается говорить сам Мировой Разум — никак не меньше! В самом деле, Юнгера стоило учиться любить!

Неужели Юнгер так тонко все задумал с самого начала? Действительно ли он тщательно сконструировал и применил столь изощренный метод: движение от примитивно-тривиального к прояснению бытия? Чтобы заманить читателя вначале

простотой и самоочевидностью, затем зачаровать его, позволив, подобно Сократу, заглянуть в бытийную бездну, но — ничего не навязывая при этом, а деликатно шествуя сзади и всего лишь освещающая дорогу высоко поднятым словарем?

Едва ли есть в «Играх...» столь тщательно разработанный и скрупулезно реализованный замысел. Во-первых, Юнгер всей душой любит игру и полагает ее полной противоположностью всяческого планирования. К планированию он относится с нескрываемым презрением — как к занятию глупцов и перестраховщиков. (Эта позиция близка к позиции Иисуса Христа, призывавшего не заботиться о дне завтрашнем — тот сам о себе позаботится.) Во-вторых, Юнгер для такого планирования слишком импульсивен по натуре — как и всякий заядлый игрок. Он в любой момент может забыть о целом и увлечься деталью, да так, что она будет застить ему весь свет и станет просто огромной, ибо, в отличие от всего прочего, подвергнется рассмотрению под микроскопом. И подобных прихотей в «Играх...» предостаточно — чего стоит одно только описание корриды или средневековой любви!

Тем не менее построению «Игр...», написанных полвека назад, может позавидовать любой сегодняшний манипулятор и политтехнолог. Книга начинается с рассуждений о настолько очевидных вещах, что читатель чувствует себя — в сравнении с бесхитростным будто бы автором — сущим Соломоном, проповедником и знатоком жизни. (По той же причине современные психологи советуют делать двери в супермаркете прозрачными и раздвижными — покупатель не должен заметить, как

он вошел в магазин; он не должен даже задумываться, открыть ему дверь или нет. Вдруг он дал себе зарок больше ее не открывать. По крайней мере, в этом месяце. Ну, на этой неделе... Хотя бы до завтра.)

Итак, читатель втягивается в книгу Юнгера постепенно и незаметно. Ему сообщается уже известное (с небольшой долей нового). Именно так и советовал поступать с людьми Ф. Бэкон в «Новом органоне». Люди не любят слишком много нового. Но и одним старым они довольствоваться не хотят. И то и другое вредит их самоуважению. Если сообщают много нового, значит, твой собственный накопленный опыт не ставят ни в грош, хотя в корне переучить — и, стало быть, не уважают. А когда сообщают только общеизвестное, то не уважают вдвойне, полагая тебя существом совсем уж примитивным.

Юнгер начинает с того, что извещает читателя: люди иногда играют в игры. Причем игр существует великое множество. Если мы примемся описывать их по порядку, то это занятие будет похоже на тот бессмысленный труд, которым были наказаны преступные данаиды, наполнявшие водой бездонную бочку. Пока мы опишем одни игры, они успеют отмереть, и человечество придумает новые.

Испугав читателя подобной чудовищной перспективой и заставив его вспомнить мудрость Козьмы Пруtkова о невозможности объять необъятное, Юнгер далее имитирует легкую нерешительность и с деланной неуверенностью пишет — пожалуй, *все игры можно было бы разделить на три вида*, чтобы хоть как-то упорядочить их:

— *одни* игры основаны на счастливом случае;  
— *другие* — на искусности;  
— *третьи* — на подражании;  
— вот, собственно, и все — четвертой их разновидности не бывает.

Читатель снова готов протестовать и возмущаться: в огороде — бузина, а в Киеве — дядька! Различие очевидно, но есть ли вообще что-то общее между такими играми? Ведь разное бывает только при наличии общего?

Одни игроки сидят и ждут, орел выпадет или решка.

Другие — искусно жонглируют горящими факелами.

Третьи — самоотверженно бросаются в бой, подражая мужеству великих героев.

И все это — игры? Что, собственно, между ними общего? Не оказывается ли игра — к сфере которой, по мнению Юнгера, принадлежат и подкидной дурак, и футбол, и жонглирование шариками в цирке, и театральная спектакль, и любовь, и смертельная битва — всем, чем угодно? Не чересчур ли расплывчато это понятие — «игра»? Не применимо ли оно в своей предельной расплывчатости ко всему в мире, а значит, ни к чему конкретно? Этак, смотришь, получится, что *весь мир — игра*.

Но такое восстание здравого смысла в читателе оказывается запоздалым. Уже свершилось непоправимое: он пришел к этому выводу сам. Он сам допустил возможность, что весь мир — игра. Ему осталось только свыкнуться с этой мыслью. Он уже втянут хитроумными сократовскими приемами в совершенно иной ментальный мир.

Вначале читатель легко согласился с первым положением — оно было до отвращения банальным, общеизвестным, несложным даже для ребенка. Из первого положения последовало второе — тоже достаточно бесхитростное и самоочевидное. Из второго естественно и органично получилось третье, тоже, впрочем, известное любому человеку с детства. Затем так же неотвратимо возникло четвертое, пятое, шестое — и вот уже оказывается, что пути назад нет.

Мы пришли к тому, что вся жизнь — нормальная, подобающая человеку жизнь, а не автоматическое функционирование в мире техники и труда — *может быть только игрой*. И мы пришли к этому сами: автор только освещал нам тропинку, но всякий раз оставлял выбор на развилке за нами. Из этой прогулки по лесным тропам мы уже никогда не вернемся прежними.

Мы будем знать, что *вся наша жизнь — игра*. Нет, она вовсе не *бывает игрой* иногда — когда мы того захотим или когда того захотят другие. *Она иногда не бывает игрой*.

Больше того, игрой оказывается не только человеческая жизнь.

Игрой оказывается вся жизнь на планете.

Игрой оказывается все, что происходит в природе.

Все, что вообще происходит в космосе.

Ближе к концу «Игр...» приводится определение из словаря Аделюнга, согласно которому игра — это «каждое определенное движение вообще». Юнгер, правда, выражает свое несогласие с таким определением — как с чересчур расширительным, — но делает это настолько неуверенно, что

проницательный читатель легко понимает: он и сам думает точно так же, как Адельюнг.

*Игра — это всякое движение в мире.*

Просто надо отличать движения, которые суть движения, от движений, которые не суть движения, то есть не являются движениями в подлинном смысле. (Движения неподлинны именуется у Юнгера пассивными движениями, которые характеризует понятие «движимость»; он, распалив себя эссеистским стилем, даже заявляет без обиняков, что абсолютная подвижность характеризует труп, который выносят.)

Итак, играет весь космос — в той мере, в какой он движет себя сам.

Играет вся природа.

Игра — это единственно естественное, что есть в мире.

\* \* \*

Современный человек, в отличие от своих прапрадедов, вовсе не думает так. Его приучили думать иначе всякие философствующие протестанты.

Он, современный человек, полагает, что природа не играет, а упорно трудится. А если кто и играет — в природе и на природе — в разные неуместные игры, так это — праздные и никчемные люди. Но слезами залит мир безбрежный. Владыкой мира будет труд. Природа — это мастерская, и человек в ней работник. Без труда не выловишь и рыбку из пруда. Терпение и труд все перетрут. Делу — время, потехе — час.

Так что когда современный человек, взирая на кого-нибудь с досадой либо с воодушевлением,

произносит слова «необъяснимая игра природы», он вовсе не противопоставляет при этом *необъяснимую игру природы* ее *объяснимой и понятной игре*. Он уже полагает, что есть *необъяснимая игра природы* и есть *объяснимый труд природы*. Природа, как он полагает, трудится неустанно и согласно законам своим. А вот игра ее — странна, аномальна, неуместна и необъяснима. Так же, как игра в чикку с орлом и с остовом прямо на рабочем месте в разгар рабочего дня.

Но еще во времена И. В. Гёте некоторые немцы думали далеко не так.

\* \* \*

Трудягам-протестантам, которым все давалось с большим трудом, противостояли всякие сиятельные вельможи и вольные художники, иногда — в одном лице. Именно таким и был молодой министр-поэт И. В. Гёте. Он не понимал и не желал понимать, что такое труд, потому что у него все получалось *играючи*. (Согласно давней легенде, именно за это — за неуспех собственного упорного труда и за успех чужой шаловливой игры — труженик культуры Сальери и отравил играющего Моцарта, уязвленный вопиющей несправедливостью. В последующие века культура стала создаваться, в основном, работниками культуры, заслуженными и незаслуженными.)

Если ты делаешь все *играючи* — и чувствуешь себя при этом образом Божьим и соработником его, — ты неизбежно начинаешь думать, что Бог — это тоже Игрок (Юнгер открыто



заявляет о таком умозаключении в своих «Играх...»). Но подобный ход мысли чреват неожиданностями.

Ведь у Бога должен быть план сотворения мира. Разве он позволит чему-то произойти без плана, то есть непредвиденно? Не сотворил же он мир в приступе творческого экстаза, не ведая, что творит? А ведь у игроков никакого плана нет и быть не может (Юнгер с негодованием и презрением отлучает от подлинной игры даже тех, кто делает ставки при игре в рулетку по какой-то продуманной системе). Есть и еще одно важное различие. Игра вечно повторяется, и при этом результаты предшествующего ее тура «сгорают» без остатка. А труд — как труд осмысленный и запланированный — всякий раз опирается на все предшествующие свои достижения. Первый этаж опирается на фундамент. Второй этаж — на первый. И так далее. Труд — это прогресс и прогресс. Игра — вечный круговорот. Вечное возвращение того же самого. Играет ребенок, который строит из кубиков великолепнейший дворец, и сразу же после завершения строительства, хохоча, рушит его одним движением, чтобы начать новую игру. Трудяга-строитель никогда не поступит так с результатом своих работ. А игрок ни в грош не ставит свои прошлые результаты, предоставляя их учет каким-нибудь парадоксальным «футбольным статистикам». Но был бы смешон прошлогодний чемпион футбольной лиги, который потребовал бы в новом сезоне уважать свои достижения. Нет, его прежние результаты обнулены, они не дают ему никаких льгот и преимуществ. *Hie Rodos, hie salta!* Аналогичным образом выглядят правила игры в

театре. Роль Яго, успешно сыгранная вчера, ничего не дает актеру сегодня при исполнении роли какого-нибудь Альмавивы. Карты уже смешаны, декорации переменялись, пожалуйста начинать с чистого листа!

Игра противна самому протестантскому духу. (Именно поэтому трудяга М. Лютер призывал праздновать праздники наскоро с утра, чтобы взяться за работу уже к полудню. Папа Лев X, противник его, был, наоборот, игроком — он покровительствовал искусствам, охотился, держал при дворе белого слона, обученного цирковым фокусам, и даже пел под собственный оркестр.)

Игра рыцарственна и антибуржуазна. В противоположность труду, она не имеет смысла и не имеет цели, коль скоро по завершении ее все результаты ликвидируются. В игре все, что накоплено и завоевано ценой значительных усилий, превращается в прах с ее окончанием. Игрок создает, чтобы разрушить. Мосты, построенные в бридже, после игры не сохраняются. По ним никто никогда не поедет, сколько бы стараний не было положено на их сооружение.

Тем, кто уже покинул мир игры (а мы все родом из него, поскольку мы родом из детства), представляется, что нет смысла строить, чтобы впоследствии разрушать построенное. В разумном и плановом мире труда такой абсурд недопустим. Игроку же, наоборот, представляется абсурдным стремление запечатлеть результат игры навеки. Тот, кто однажды выиграл в какого-нибудь подкидного дурака или в балду, вовсе не должен высекать известие об этом на скрижалях. (В Интернете, правда, такие чудачки не редкость.) Нет, игра

потому и игра, что в ней нет ничего вечного. Все кончается, карты смешиваются, и все начинается заново, вечно возвращаясь.

\* \* \*

Поскольку разрушение и созидание в игре равноценны, здесь нет и не может быть добра и зла. Игра существует по ту сторону добра и зла — эти понятия в ней не имеют никакого смысла. С точки зрения трудящегося, тот, кто строит, добр, а тот, кто разрушает, зол. Не случайно второе значение слова «добро» — это нажитое, накопленное, с пользой обретенное и приумноженное. Зло — это расточение, проматывание, сведение на нет. Добро подлежит прославлению, а зло — осуждению. С точки зрения игрока, созидание и разрушение равноценны, потому что предусмотрены правилами игры. Когда я раздаю карты и начинаю выстраивать комбинации, я создаю. Но когда я смешиваю карты, я ликвидирую созданное. Я при этом ни хорош и ни плох. Я осуществляю чисто технические действия, предусмотренные правилами игры. Моральные суждения к ним неприложимы. Тот, кто бросает камни в игре, ничуть не моральнее того, кто собирает камни.

Игрок — это созидатель и разрушитель в одном лице, Творец и Сатана одновременно. И если представить себе Бога игроком, то нет никакого основания для осуждения зла в мире. (Конрад Лоренц, нобелевский лауреат-биолог, написал книгу об агрессии в животном мире под названием «Так назы-

ваемое зло».) Не выкидываем же мы из колоды черные масти, оставляя только красные? Добро заметно лишь на фоне зла, красное — только на фоне черного. Да и добродетель, не будучи искажаемой, не имеет шансов проявить себя. (Кальвин, в отличие от Лютера, не изжил в себе игрока: он полагал, что Бог заранее определил некоторое количество людей на греховную жизнь и на попадание в ад — пустующая преисподняя не позволила бы оценить в полной мере блаженства праведников в раю; грешники, таким образом, казались ему необходимой черной мастью, предусмотренной в игре Господа. Теми темными силами, которые «нас злобно гнетут», — необходимыми в любой игре. Впрочем, и сам Лютер допускал столь важную для игры случайность — счастливую или несчастливую. Он, в частности, опасался, что конец света застанет его не за трудом, а за каким-нибудь постыдным занятием — вроде еды. Тут — в деле спасения души — многое зависело от случая...)

\* \* \*

Если Бог — это игрок, который сам разрушает созданное Им, то есть ведет себя неразумно, уже нет оснований считать Бога мудрым творцом. На смену этому образу приходит образ Бога-Природы. И даже не разумной Природы, как у Спинозы, а Природы Играющей. Так рождается последовательный пантеизм, божество которого лучше всего было описано И. В. Гёте:

Природа! Мы окружены и объаты ею, не будучи в состоянии ни выйти из нее, ни проникнуть в нее

глубже. Не спрашивая и не предупреждая, она увлекает нас в круговорот своего танца и несется вместе с нами, пока мы не выйдемся из сил и не выйдем из ее рук.

Она создает вечно новые образы; то, что есть ныне, не бывало еще никогда, то, что было, никогда не вернется. Все ново, и все же всегда — старо.

Мы живем среди нее и — чужие ей. Она беспрестанно говорит с нами и — не выдает своих тайн. Мы постоянно воздействуем на нее и все же не имеем над ней ни малейшей власти.

Она, кажется, готова на все ради того, чтобы произвести на свет индивидуальность, — и ни в грош не ставит индивида. Она постоянно строит и постоянно разрушает, и мастерские ее недоступны.

Она живет исключительно в своих детях, но их мать — где же она? Она уникальная искусница: из простейших материалов создает величайшие контрасты; без малейшего видимого напряжения достигает величайшего совершенства, точнейшей определенности, всегда облеченной во что-то пластичное, чуждое резкости. Каждое из творений ее имеет собственную сущность, каждое из явлений ее — наипотдельнейшее понятие, и тем не менее все это составляет одно.

Она разыгрывает спектакль; видит ли она его сама, мы не знаем, и все же она играет его для нас, стоящих где-то в уголке.

В ней — вечная жизнь, становление и движение, и все же она не продвигается вперед. Она вечно преобразуется, и ни на миг нет в ней покоя. Она и понятия не имеет о постоянстве и неизменности, а покой она удостоила своего проклятия. Она крепка и незыблема. Поступь ее размеренна, отступления ее редки, законы ее не подвержены изменениям.

Она мыслит и чувствует постоянно, но не как человек, а как Природа. Она таит некий собственный всеохватный смысл, усмотреть которого в ней не может никто.

Все люди — в ней, и она — во всех людях. Со всеми она ведет дружескую игру и радуется тем больше, чем больше они у нее выигрывают. Со многими она играет столь неявно, что игра уже подходит к концу, а они все не замечают этого.

И самое неестественное — это тоже Природа. Тот, кто не видит ее везде и всюду, не видит ее по-настоящему нигде.

Она любит сама себя и вечно не сводит с себя бесчисленных глаз, вечно прикована к себе множеством сердец. Она разделилась в себе, чтобы доставлять себе самой наслаждение. Она постоянно возвращает все новых любителей наслаждений, чтобы неутолимо передавать себя все дальше и дальше.

Она радуется иллюзии. Того, кто разрушает иллюзию в себе и в других, она карает, как самый жестокий тиран. Того, кто доверчиво принимает ее, она прижимает к своему сердцу, словно ребенка.

Детям ее несть числа. Ни с одним из них, где бы он ни был, она не бывает скаредна, но у нее есть любимцы, которым она дает поистине расточительно и ради которых готова на многие жертвы. Величие — вот условие для ее покровительства и защиты.

Она внезапно вызывает свои творения из небытия и не сообщает им, откуда они явились и куда направляются. Их дело — идти. Путь ведом ей.

Пружин, приводящих в движение все, у нее не так много, но они не знают сносу, они всегда действительны, всегда разнообразны.

Ее спектакль всегда — премьера, потому что она создает все новых зрителей для него. Жизнь — прекраснейшее ее изобретение, а смерть — проступок, на которую она пускается, чтобы иметь много жизни.

Она укутывает человека в глупость, и постоянно побуждает стремиться к свету. Она делает его приземленным и тяжеловесным, но снова и снова тормошит и встряхивает его.

Она дарует потребности, потому что любит движение. Чудо, что она добивается всего этого движения, используя столь немногие средства. Каждая потребность — во благо. Быстро удовлетворяется, быстро вырастает снова. Если она дает одной потребностью больше, то это — новый источник радости и наслаждения. Но она быстро восстанавливает равновесие. Каждое из мгновений она заставляет тянуться предельно долго, и в любое из них она — уже у цели.

Она — сама суета и пустое кокетство, но только не для нас, для которых она поставила себя превыше всего.

Каждому ребенку она позволяет ломать голову над своими загадками, каждому глупцу — выносить суждения о ней, тысячам — тупо проходить мимо и не видеть ровным счетом ничего. И радуется в каждом, и каждого заставляет заплатить ей сполна.

Ее законам повинуются даже тогда, когда стремятся воспротивиться им, и действуют заодно

с ней даже тогда, когда намерены действовать вопреки ей.

Все, что она дает, она превращает в благо, ведь она делает это поистине необходимым и незаменимым. Она не стремится вызвать страстное стремление к себе; она желает не вызвать пресыщения.

У нее нет ни языка, ни дара речи, но она творит языки и сердца, которыми она говорит и чувствует.

Венец ее — это любовь. Только благодаря любви можно стать ближе к ней. Она создает бездны и пропасти меж всеми существами, и все они страстно желают слиться друг с другом. Она разделила все, чтобы соединять все. Она полагает, что после нескольких глотков из кубка любви отнюдь не повредит потрудиться ради жизни.

Она — это все. Она вознаграждает себя сама и наказывает себя сама, сама радуется и сама мучается. Она сурова и мягка, ласкова и пугающа, бессильна и всемогуща. Все и всегда суще в ней. Она не ведает прошлого и будущего. Настоящее — вот ее вечность. Она добра и благосклонна. Я пою хвалу ей со всеми ее творениями. Она мудра и тиха. У нее нельзя вырвать силой никакого объяснения, невозможно вынудить ее сделать какой-то подарок — если только она не даст их добровольно. Она хитрит, но — ради благой цели, и будет лучше всего не обращать внимания на ее хитрости.

Она цельна и все же всегда остается незавершенной. Так, как она действует, она может действовать всегда.

Каждому она является в особом обличье. Она скрывается за тысячью имен и понятий, и она всегда — одна и та же.



Она ввела меня в игру, она и выведет меня из нее. Я вверяю себя ей. Она может располагать мною. Она не станет ненавидеть свое собственное творение. Это не я вел речь о ней. Нет, все, что истинно, и все, что ложно, сказала она сама. Все — ее вина, все — ее заслуга<sup>1</sup>.

\* \* \*

Вселенная танцует. Вселенная ставит спектакли. Вселенная вводит человека в игру. Она же и выводит человека из игры — не обязательно дожидаясь того, чтобы человек выпал бездыханным из ее рук во время бешеного танца. В спортивных играх толкают соперника, и борцы роняют того, кто уже склонен упасть, устав от борьбы. Здесь, в игре, нет неприкосновенных. Здесь нет кумиров, застывших на многие десятки лет на пьедестале почета. (Такое для игры неестественно, а потому вызывает подозрение — в застое или в коррупции.)

Физика говорит нам, что все подвержено энтропии.

Физику изучают все.

Откуда же тогда заблуждение человека, что он строит что-то на века — целесообразно, с пользой и великим смыслом?

Не от этого ли заблуждения у него возникает великая депрессия?

Он затевал бизнес, а этот бизнес себя изжил.

---

<sup>1</sup> *Goethe. Die Natur: Fragment // Goethes Werke in zwölf Bänden. Berlin und Weimar, 1981. Bd 12. S. 10—13.*

Он создавал империю, а она обветшала и рухнула.

Он «строил отношения», как глубокомысленно говорят, насмотревшись телевизионного «Дома-2», юные девушки из провинции, а эти «отношения» прекратились.

И вот плачет человек над тем, что плоды трудов его не вечны:

Суета сует... суета сует: все суета.

Что пользы человеку от всех его трудов, над чем он трудится под солнцем?

<...>

Я великие делал дела,

Я виноградники насаждал, я дома себе строил,

Я устроил себе цветники и сады, насадил в них  
дерев плодовых,

Я устроил себе пруды — орошать из них рощи,  
растящие деревья,

Приобрел я рабов и наложниц, и были у меня домочадцы,

А коров и овец приобрел я больше, чем все до  
меня в Иерусалиме;

Серебра и золота я тоже собрал и сокровищ от  
царей и сатрапий,

Завел я певцов, и певиц, и наслаждение людей —  
плясунов и плясуний.

И стал велик я более всех, кто был до меня в Ие-  
русалиме

(А мудрость осталась со мною),

Ни в чем, что очи мои просили, я не отказывал им,

Ни от какой я радости не удерживал сердце:

Ибо ликовало мое сердце из-за моих трудов, —

Ведь была мне вся эта доля из-за моих трудов!

Но оглянулся я на дела, что сделали мои руки,

И на труды, над чем я трудился, —  
И вот, все — тщета и ловля ветра,  
И нет в том пользы под солнцем!<sup>1</sup>

И не то угнетает сына Давидова, царя в Иерусалиме, что богатства его не вечны, — ведь и сам он не вечен, а от конкретных и успешных трудов его сердце ликовало! Угнетает его другое — отсутствие развития во Вселенной, вечное ее возвращение на круги своя, на фоне которого все и всяческие труды человеческие представляются суетой. Таким образом, наводят пессимизм на человека вовсе не результаты его трудов, а одно лишь представление об устройстве космоса:

Род уходит, и род приходит, а Земля остается на-  
век.

Восходит солнце, и заходит солнце, и на место  
свое поспешает,

Чтобы там опять взойти;

Бежит на юг и кружит на север, кружит, кружит  
на бегу своим ветер,

И на круги свои возвращается ветер;

Бегут все реки в море — а море не переполнится,

К месту, куда реки бегут, —

Туда они продолжают бежать;

Всё — одна маята, и никто рассказать не уме-  
ет, —

Глядят, не пресытятся очи, слушают, не перепол-  
нятся уши.

Что было, то и будет, и что творилось,

то творится,

И нет ничего нового под солнцем.

---

<sup>1</sup> «Книга Экклезиаста» здесь и далее в переводе И. М. Дьяконова.



Это тоже — тщета.

И обратил я к отчаянью сердце

Из-за всего труда, над чем я трудился под  
солнцем, —

Ибо был человек, чей труд был мудрым,  
умелым, успешным, —

А отдаст свою долю тому, кто над ней  
не трудился, —

Это — тоже тщета и большое зло.

Что же остается человеку

За его труды и томление сердца,

Над чем он трудится под солнцем?

Спрашивается: не исцелит ли здесь вселенскую тоску изменение картины мироздания? Что, если весь мир — не труд, а игра Бога, который кидает камни (кости-кубики) и собирает их на игровом своем столе? И все возвращается, повторяясь? И уже не так страшен мир, в котором нет прогресса, — мир, увиденный глазами игрока. Только юнкер Шмидт у Козьмы Пруткова хочет застрелиться по той причине, что вянет лист и проходит лето, подозревая в этом вселенский регресс и упадок. Лето возвратится! Игрок знает: игра будет повторяться снова и снова. Она будет повторяться ритмично. А потому снова и снова будет наступать время строить — и время разрушать, время искать — и время дать потеряться. (Неужели же вы никогда не воздвигали пирамид в песочницах и не играли в прятки?) И вовсе не страшна смерть — потому что она тоже игра, в которой все понарошку. И не может понять человек, привыкший к целесообразности и линейности разума, замысла Бога, который затевает циклические священные игры, — именно потому, что прямолинейный и

практичный разум человеческий никогда не постигнет, что путь вверх и путь вниз — это один и тот же путь. Путь по кругу. Вечное циклическое возвращение. Вечная сдача карт. Вечное повторение спектакля. Вечное состязание старых соперников на спортивной арене.

\* \* \*

Вот они, правила игры Бога:

Всему свой час, и время всякому делу под  
небесами:

Время родиться и время умирать,  
Время насаждать и время вырывать насажденья,  
Время убивать и время исцелять,  
Время разрушать и время строить,  
Время плакать и время смеяться,  
Время рыданию и время пляске,  
Время разбрасывать камни и время складывать  
камни,

Время обнимать и время избегать объятий,  
Время отыскивать и время дать потеряться,  
Время хранить и время тратить,  
Время рвать и время шивать,  
Время молчать и время говорить,  
Время любить и время ненавидеть,  
Время войне и время миру.

Царь Соломон понял только одно: в мире происходит игра, которой свойственны циклы, в которой все возвращается на круги своя, и никак не понять человеку, почему Бог именно такими сделал ее правила. Так пусть это остается загадкой и принимается нами к сведению без печали. (Не

стремимся же мы — вместо того чтобы играть в дурака или в кёрлинг, что примерно одно и то же, — постигнуть великую тайну происхождения правил этих достойных игр. И не убиваемся от того, что эти правила несколько отличаются от наших представлений о правилах бизнеса.)

Мудрость в том, чтобы не пытаться постичь непостижимое.

Я понял задачу, которую дал Бог решать сынам  
человека:

Всё он сделал прекрасным в свой срок,  
Даже вечность вложил им в сердце, —  
Но чтоб дела, творимые Богом;  
От начала и до конца не мог постичь человек.

Чем не правило игроку — не спрашивать, кто так устроил игру, а принимать ее такой, как устроена? Изучать правила, не доискиваясь их первоисточков. Не ставить себе целей вне игры, ибо идет она только по кругу, а круг всегда замкнут — его разомкнула бы прямая, устремленная к внешней цели. Ходить по путям, которые тебя влекут, и пускать свой хлеб по водам — что кажется бессмысленным для близорукого, верящего в прогресс, но мудро для того, кто знает о вечном возвращении и о том, что посланное тобой вечно будет к тебе возвращаться. Да, река мира у Играющего Бога течет по кругу. И в нее можно войти дважды.

\* \* \*

Не это ли счастье — играть в игры, придуманные Богом, то есть искать красоту и изящество в

мире, где все суетятся и ставят цели? Эстетический взгляд на мир — это взгляд незаинтересованный, не стремящийся извлечь пользу из того, на что он направлен. Красота и гармония — это повторение; ведь повторение во времени есть ритм, а повторение в пространстве есть симметрия. Это — музыка и поэзия сфер. Только малая часть ее услышана и записана человеком, который подражает музыке и поэзии сфер в музыке и поэзии человеческой.

Но увидит гармонию сфер лишь тот, кто постигнет, что искусство не делается на «Фабриках звезд» и на каких-то иных фабриках; искусство есть причастность к Игре Вселенной. И прочувствовать эту причастность в себе можно только тогда, когда ты отворишься от модных ныне суетных буржуазных затей:

Не дорого ценю я громкие права,  
От коих не одна кружится голова,  
Я не ропщу о том, что отказали боги  
Мне в сладкой участи оспоривать налоги  
Или мешать царям друг с другом воевать;  
И мало горя мне, свободно ли печать  
Морочит олухов, иль чуткая цензура  
В журнальных замыслах стесняет балагура.  
Все это, видите ль, слова, слова, слова<sup>1</sup>.  
Иные, лучшие, мне дороги права;  
Иная, лучшая, потребна мне свобода:  
Зависеть от царя, зависеть от народа —  
Не все ли нам равно? Бог с ними.

Никому

Отчета не давать, себе лишь самому  
Служить и угождать; для власти, для ливреи

---

<sup>1</sup> Hamlet (прим. А. С. Пушкина).



Не гнуть ни совести, ни помыслов, ни шеи;  
По прихоти своей скитаться здесь и там,  
Дивясь божественным природы красотам,  
И пред созданьями искусств и вдохновенья  
Трепеща радостно в восторгах умиленья.  
— Вот счастье! Вот права...

\* \* \*

В общем, Ф. Г. Юнгер тоже пишет приблизительно об этом. А потому его книга стоит тех стараний, которые надо потратить, чтобы полюбить ее.

*А. В. Перцев*

## ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Предмет, о котором пойдет речь, обширен, и его исследование сталкивается со специфическими трудностями. В общем и целом, удовлетворительно о нем было сказано мало. Он, вероятно, и деликатен, и эта деликатность выходит на передний план там, где за предмет берутся неверно. Об этом мы и хотим сказать подробнее. Ведь если кто-то пишет толстую книгу о молчании, мышцы нашего лица легко растягиваются в улыбке. Предполагается, что он ратует за молчание — но разве многословность такой апологетики не оказывается в удивительном противоречии с ее предметом? И разве это противоречие не станет тем более явным, чем лучше исследование удастся? Благодаря этой удаче, оно одновременно потерпело бы и неудачу, поскольку молчание лучше всего проявляет себя там, где умалчивается о чем-то, что содержится в книге только между слов, — о чем-то, о чем не сказано «ничего». Что можно извлечь из этого? Какой сделать вывод? Тот, что все и всяческое человеческое мышление — это не что иное, как абсолютная немота; и золото нашего молчания может выступать всего лишь в качестве знаков препинания.

Когда какой-то другой писатель пишет о любви, это наводит на аналогичные размышления. Есть различие между любящим человеком и автором, который пишет книгу о любви. Этот автор мог бы сообщить нам нечто такое, что стоило бы знать, только взявшись за предмет не просто с холодной головой, но и со всем хладнокровием. При этом неожиданно возникнет сфера несоответствия и разлада между субъектом и субъектом, между субъектом и объектом. Так, вдруг всплывет вопрос о том, могу ли я делать предметом своего рассмотрения то, что мог бы делать сам. Вероятно, лучше самому молчать, чем прославлять молчание, лучше любить самому, чем писать книгу о любви. Разумеется, это лучше. Книга о любви будет тем подозрительнее, чем она толще, чем более проработанную систему она предлагает и чем более притязает на то, чтобы исчерпать свой предмет или вовсе покончить с ним. Ведь тогда на свет выйдет все то, что в подобной затее никоим образом любви не заслуживает.

Разумеется, нескромность и даже бесстыдство теоретизирующего человека в этой области велики. Он не только привык проповедовать о том, чего никогда не делал сам, он еще и навязывает свои светоносные мысли другим. Сегодня — возможно, в большей степени, чем когда бы то ни было, — повсюду имеются люди, сующие свои носы в такие вещи, которые их совершенно не касаются. Это — болезнь нашего времени. Так, есть люди, которые в своих произведениях надзирают за совместной жизнью молодых супругов и дают им точнейшие наставления. Еще один шаг — и они окажутся в самой супружеской спальне, что-

бы оказать вспомоществование. Мы видим, как человек науки, который сулит предоставить нам науку о человеке, употребляет не только инструменты, по форме своей напоминающие когти, но и инструменты, напоминающие хобот, чтобы достать ближних своих. Такие затеи осуществляются с размахом, но руководятся кривым сознанием. Вся эта кривизна заслуживает того, чтобы ее выправить и выставить ее в безжалостном неприкрытом свете комического конфликта. Это — задача, которая была бы достойна нового Аристофана.

Вернемся к игре. Нет ли спрятанного крючка в затее поразмышлять об игре? Не есть ли исследование игры — всего лишь игра? Вряд ли. Не удаляется ли это исследование от нее тем больше, чем более серьезно, чем более связно, чем более пронизательно оно ведется? Выигрывает ли игра благодаря тому, что она делается предметом исследования? Игрок ничего не получает от такого рода исследования, потому что оно только отвлекает его от игры. И те, кто не играет, не особо пылают страстью услышать о вещах, которым они предоставили возможность идти своим ходом, без своего участия. Возражения напрашиваются сами собой — но они недостаточно сильны.

Ведь, во-первых, игроки отнюдь не лишены мышления, а во-вторых, безразличные к игре люди не располагают вешками, которыми они могли бы обозначить границы, за которые их мысли заходить не следует. Есть и третий тип людей и, возможно, читателей, которые не играют, однако думают об игре. Родители, воспитатели, учителя, врачи, люди искусства вынуждены размышлять об

игре. Если они этого не делают, им придется заплатить за это. Я обращаюсь к ним. Это исследование, вероятно, доставит им удовольствие или будет полезным для них.

Нужно ли, чтобы все имело какую-то пользу? Нет, и было бы глупо отвечать положительно на этот вопрос там, где начинается игра. Было бы очень плохо, если бы все приносило нам какую-то пользу. Конечно, путь к постижению этого останется закрытым для тех, кто вертится в кругу потребления и производства, в круговороте потребительства, которое потребляет и человека. Они с трудом понимают, что бесполезное, негодное для использования всегда остается условием существования того, что может пониматься как польза. Если бы больше не было ничего бесполезного, наше полезное быстро улетучилось бы и расточилось. От бесполезности игры зависит то, что оно не расточается и не исчезает. Я говорю себе: сколь многими совершенно бесполезными вещами занимался я сам! Когда я предаюсь воспоминаниям, я вижу, что играл в самые различные игры — вначале в детские игры, затем — в те игры, которые любят взрослые, а также в те игры, которые затевают взрослые в присутствии детей. Таков один из круговоротов игр. В опыте у меня недостатка нет. И, разумеется, опыт, начиная с телесного, требуется тому, кто поддается искушению поразмыслить об играх. Тот, кто совсем никогда не играл — а кто же это? — тот, кто не играет с удовольствием, тот, в ком нет ничего от игрока — тот и не станет размышлять об игре. А если станет, то мысли его будут мрачны и угрюмы — или то, к чему он придет, размышляя, окажется никуда не годным. Я видел

такие работы — ученые опусы, по которым заметно, что игра так и не затронула нужную струну в авторе.

Есть работы, о которых заранее можно сказать, что историк, задумавший их, потерпит неудачу; исследования об играх принадлежат к числу таких работ. Игра ничего не приобретает благодаря таким исследованиям, ничего не приобретет благодаря им и исследование игры. Игра слишком жива, слишком актуальна, чтобы дать себя усыпить в таком исследовании. Если даже историзм и завладеет игрой, но при этом начнет работать, используя свои пустые, жуткие понятия о культуре, это будет напоминать вздохи и стоны из склепа. Игра живет и будет всегда оставаться полной жизни, хотя многие отдельные игры, возможно, и умирают, уходя в прошлое. Если бы однажды остался на свете только «последний» человек — не тот, о котором говорит Ницше, а действительно последний, рядом с которым больше нет никого, неужели он не играл бы? Чем бы он лучше занял себя в своем одиночестве? Что делает человек, которого заперли в одиночную тюремную камеру? Разве он не играет со своим паучком?

Конечно, есть люди, которые не играют, потому что они больше не могут играть. Это — несчастные существа. К их числу принадлежат и психологи. Там, где производятся наблюдения, игра прекращается. Она прекращается потому, что методы наблюдения в принципе противоположны игре, поскольку она не может становиться средством для какого-то эксперимента, в ходе которого посредством наблюдения приходят к каким-то выводам. Насколько безрадостны занятия такого рода,

и насколько далеки они от реальности! Психология — это пробуривание дырок в игре с целью высмотреть какие-то ее тайны. Таково самое сильное возражение против нее. Тот, кто проводит анализ, не только затевает свою собственную игру; он препятствует игре других и нарушает ее ход. Когда игру нарушают, она уже не принимается всерьез.

Хорошие мысли об игре редки — и это связано с тем, что теоретизирующий человек не склонен относиться к игре всерьез. Он имеет обыкновение относиться всерьез к себе, и, делая это, он лишает игру всякой серьезности. «Faites votre jeu!» — хотелось бы сказать ему.

## ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ИГР В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ОСНОВЫ, НА КОТОРОЙ ОНИ ВОЗНИКЛИ

Ход исследования, который требует обстоятельного размышления, и его изображение должны с необходимостью различаться. Тот, кто долгое время занимается каким-то предметом, знает, что при этом приходится двигаться к цели не всегда кратчайшими путями. То, что притягивает и занимает его, еще не развернулось перед ним обозримо и явственно; он не знает, насколько далеко его заведет исследование и насколько далеко заведет исследование он. Так и получается, что он движется окольными путями и обходными дорогами, теряется в тупиках, затем снова выбирается из них и ступает на путь, выводящий на простор, то есть туда, где предмет уже не затемняет исследования, а исследование уже не затемняет предмета; туда может вести только путь, который сообразен исследуемому предмету, который действительно приводит к нему и, следовательно, не закрывает его и для других, а открывает им его.

Должно ли изложение повторять ход исследования? Если бы оно повторяло его, это могло бы пойти на пользу — прежде всего там, где ход исследования проясняет само изложение. Если же



этого не происходит, то изложение можно начинать и с результата исследования. Результат — это не только конец, но и начало. Здесь же, при исследовании игр, успех зависит — как это показали некоторые неудачные подходы — от того, насколько успешно произведено подразделение игр. Только благодаря этому подразделению затея становится основательной во всех своих частях, обретает ясность, которой она до сих пор не обладала. И изложение тоже выигрывает благодаря тому, что подразделение дается в самом его начале. Когда этого не происходит, когда оно ставится в конец, тогда во всех предшествующих главах с необходимостью появляются предложения, которые недостаточно понятны читателю, поскольку они относятся к тому, с чем от встретится лишь позднее.

Игра имеет свое начало и свой конец; она начинается и заканчивается во времени. Игра, в которую играют, всегда есть некоторая определенная игра. Я не могу играть с понятием игры. Понятие игры есть, как и все понятия, нечто сокращенное и свернутое, и из этого понятия, из этого сокращенного и свернутого, никакой игры не проистекает. Но — как здесь мог бы возразить кто-нибудь — я ведь мог бы здесь и поиграть понятиями? Да, это я мог бы, и позднее будет показано, как это возможно. Понятия вполне пригодны для игры — но не понятие игры.

Возникновение (происхождение) игры и начало игры следует различать. Мы не будем касаться исторического происхождения, не будем затрагивать историю игр; историческое исследование не входит в наши намерения. Оно, как уже было замече-

но, не сообразно надлежащему изображению и представлению игр, а поэтому не привносит ничего убедительного. Этот неверный подход к предмету, уводящий от него в сторону, это перечисление, надергивание отовсюду и сшивание в нечто лоскутное самого разнородного материала имеет свои предпосылки. Все эти исторические работы исходят из принятого без всякой проверки и испытания допущения, что существует резкое противоречие между историей и тем, что не имеет истории; они ставят не имеющее истории перед историей или после нее. Там, где кончаются хронологии, в тех временах, о которых уже больше ничего не известно или о которых еще ничего не известно, они скрывают не имеющее истории — а вместе с ним и разрыв или качественный скачок, который отделяет его от истории. Что дает им такое право? Не имеющее истории не лежит ни до истории, ни после нее; оно существует в настоящем, оно присутствует всегда. Если бы оно не присутствовало, не могла бы и зайти речь об истории. Из таких допущений вытекают ложные постановки вопросов. К примеру, тот, кто исходит из допущения, что греческие игры берут свое начало от траурных погребальных торжеств греков, вынужден был бы прийти к неудовлетворительному выводу, что взрослые стали играть раньше, чем дети. Но ничего не говорит в пользу того, что игры, в которые играли во время похорон Патрокла или Ахилла, имеют более долгую историю, чем игра в мяч, которой занималась Навзикая со своими служанками.

Напрашивается предположение, что человек играл всегда — и до каменного века, и во время ка-

менного века, и сегодня, что он, следовательно, будет играть всегда. Нет ни одного примера из жизни народа, рода, племени, исходя из которого мы могли бы заключить, что им были неизвестны игры. Нет ни одного человека, который бы не играл — разве что он умер во время родов или вскоре после них. Исключения составляют некоторые больные — прежде всего больные психически. Начало психического заболевания бывает связано с тем, что утрачивается способность играть. Там, где она восстанавливается, недалеко до выздоровления.

Игры возникают, как представляется, повсюду, и это возникновение нужно исследовать. Напротив, о возникновении «игры вообще» речь вести нельзя — ведь «игра вообще», «игра как таковая» не возникает, а потому в нее никто не играет. Еще более важно другое соображение. Ни одна игра не возникает из игры. Возникновение (первопроисхождение) — это не процесс, который остался где-то далеко в прошлом; скорее, он налицо во всякое время. Другими словами, возникновение — это не что-то утраченное, а нечто всегда данное вместе с игрой. И еще точнее: возникновение — это то, что всегда не имеет истории. Поэтому бессмысленно говорить об истории возникновения, об истории первопроисхождения. И поэтому всякое первопроисхождение истории не имеет истории, лежит вне истории — не как нечто такое, что было давным-давно и прошло, а как нечто постоянно наличествующее и всегда присутствующее, свежешрифтанное, бьющее, как родник, как нечто, примыкающее к истории и данное вместе с нею, как самое близкое к истории, без чего она не

могла бы существовать. Поэтому игры возникают так, как они возникали всегда. Они в одно и то же время древние и совершенно новые. Они возникают в сфере, которая отделена границей от другой, более широкой и охватывающей сферы. Внутри некоего пространства и некоего времени, в которых не играют, окруженные и охваченные этим пространством и этим временем, лежат пространства игр и времена игр. Те правила и порядки, которые приняты во время игры, не действуют вне ее, и наоборот. На этом признании недействительным того, что не относится к ней, и основывается игра; действуют произвольные правила, которые принимаются свободно.

Уже здесь становится ясно, что исследование игр невозможно и нереально, если оно не будет начинаться с подразделения игр в зависимости от причин их возникновения. Такое подразделение становится возможным там, где внимание больше не задерживается на отдельной игре, а происходит размышление о возникновении игры. Игра, как мы сказали, не происходит из игры. Но что предшествует игре — как ее предпосылка и условие? И как игра приходит к игрокам? И вообще, мыслима ли игра вообще без связи с движениями, которые, правда, еще не представляют собой игру, но которые только и создают предпосылки для игры и создают для нее пространство? Не есть ли игра завершение и превращение этих движений, которые существуют до нее?

Это так. Перед каждой игрой лежит нечто другое — некоторые подходы, начинания, предпосылки, которые только и делают возможной игру и без которых никакая игра не возникла бы. Эти

предпосылки — в то же время опорные столпы игры, и есть три таких опорных столпа: случайность, искусственность и подражание.

К случайности, искусственности и подражанию можно свести все игры. Поэтому есть три рода игр: 1) игры, основанные на случайном случае; 2) игры, основанные на искусственности; 3) игры, основанные на подражании — предугадывающем или копирующем задним числом.

Напрашивается вопрос: почему врата, ведущие к играм, открываются в этих трех местах. Ответ на него будет дан в последующих главах. Игры, основанные на случайном случае; игры, основанные на искусственности; игры, основанные на подражании — предугадывающем или копирующем задним числом — должны быть рассмотрены последовательно, друг за другом, причем требуется вывести, что представляют собой для игры случайность, искусственность и подражание и как они делают возможной игру.

# ИССЛЕДОВАНИЕ ТРЕХ РОДОВ ИГР

## 1. Игры, основанные на счастливом случае

Случай — это не игра и не игрок. Но без него было бы невозможно великое множество игр — игры, основанные на счастливом случае. Случай дает начало этим играм; они могут основываться на случае.

Прежде всего возникает вопрос: к какого рода случаям может привязываться игра? Не ко всем — ведь не все случаи таковы, что могут быть включены в правила игры. Игра начинается только посредством связывания случая с каким-то правилом игры. Поэтому отпадают все случаи, которые не могут быть подчинены какому-то игровому правилу. То, на что я случайно наталкиваюсь то здесь, то там, не может стать основой ни для какой игры. Я должен ввести случай в игру. Я смогу это сделать, если буду наверняка знать, что точно произойдут определенные случаи, но они будут иметь некоторую вероятность возникновения. Прежде всего будут подходить такие случаи, которые создаются самим игроком и которые в ходе игры регулярно повторяются. Если случай вызывается тем, кто не играет сам, то игрок должен быть согласен с этим. Игрок — это тот, кто принимает не-

которые обязательства, связанные с выпадением тех или иных случаев. Эти условия обязательны для игр, основанных на счастливом случае.

В той мере, в какой случай повторяется, проявляет себя вероятность. Вероятность — это не что иное, как повторение-возвращение, и в то же время возможность рассчитать повторяемость. Только случай, который повторяется так, что вероятность его может быть вычислена с помощью статистических методов, подходит для игр, основанных на счастливом случае. К такому случаю, который может быть выражен процентным соотношением, я могу привязать точную и ясную продолжающуюся игру. Игра, основанная на счастливом случае, будет таковой с тем большей чистотой, с чем большей точностью может быть рассчитана вероятность выпадения счастливых случаев в ее ходе.

Оглядываясь вокруг себя, я не могу обнаружить таких повторений-возвращений случаев в готовом виде, которые годятся для игры. Случаи, которые повторяются в природе, я не могу просто взять и сделать основой для своей игры. Такие игры, правда, возможны, но они несовершенны в сравнении с изобретенными специально играми, основанными на счастливом случае, — ведь в них нельзя устроить так, чтобы вызванные и повторяющиеся случаи происходили точно во время игры.

В случайностях уже возникает игра — в динамике выпадения случаев. Случай обретает — если смотреть на него глазами игрока, которому он выпадает, — какие-то игровые свойства. Чтобы понять это, мы должны рассматривать его не с той стороны, с которой он слеп, механистичен и вы-

числим, а с той стороны, с которой он превращается в возможности (шансы) и в счастливое стечение обстоятельств. Ничего этого нельзя почувствовать, если смотреть только на слепое выпадение случайностей — но можно увидеть это, глядя на то, как выживает выпадения счастливого случая игрок, полный надежд. Надо поразмыслить вот над чем: то, что мы называем случаем, не существовало бы без нас — его не существовало бы без кого-то, кому этот случай мог бы выпасть. Если мы мыслим себе мир, который насквозь, вплоть до самого малейшего движения детерминирован, то мы в то же самое время мыслим, исходя из этого мира, что здесь больше нет никакой случайности, которая могла бы выпасть нам. В мире детерминаций, в котором мы находимся, случайности множатся благодаря умножению числа отношений и связей, которые оказывают на нас случайное воздействие. Мы говорим здесь об относительной случайности, а не об абсолютной случайности, с которой нельзя связывать никаких представлений там, где идет речь о детерминациях. В отношениях, в которых множатся детерминации, условия для игры не уменьшаются, а увеличиваются. Вдобавок к этому мне то и дело приходится вести себя подобно игроку.

Случайность — как это явствует уже из самого слова<sup>1</sup> — всегда есть движение, а именно такое движение, конечный пункт которого связан с намерениями, устремлениями, целями, а также с искусностью, которой мы обладаем, но связан не од-

---

<sup>1</sup> Слово «случайность» (*Zufall*) в немецком языке происходит от слова «падать», «выпадать» (*fallen*). — *Прим. пер.*



нозначно определенной, а вероятностной связью. Случай всегда связан с движением. Уже по этой причине с тем, кто странствует по свету, случается гораздо больше, чем с тем, кто пребывает безвыходно в своей комнате. Движение, вызывающее случайное, имеет в жизни отдельного человека более узкую или более широкую сферу и оказывает воздействие, сила которого различна. Пространство, на котором ведет свою игру случай, у каждого различно. Если я не играю ни в какие игры, основанные на счастливом случае, я исключаю тем самым всякие случайности, которые связаны с такими играми. У игрока, который играет в такие игры со всей страстью и пылом, пространство игры случая велико. Человек в той мере является игроком, рассчитывающим на счастливый случай, в какой на него может оказать воздействие то, что происходит случайно, в какой на его решения могут повлиять случайные движения.

Тому, у кого есть счастье, случай благоприятствует. Случай благосклонен к нему. Счастливчик случайно находит что-то — деньги, сокровища, ценную книгу или подкову, — то есть вещи, которые были потеряны или забыты, закопаны в землю или утрачены. Случайно он находит и нечто такое, чего никто никогда не терял, — например, клевер с четырьмя лепестками. Здесь случай связывается все время с находками, и о том, кто совершает такие находки, говорят, что ему сопутствует счастье. А может ли счастливый случай связываться со случайной потерей какого-либо предмета? Разумеется, может, так как его может вызвать любое случайное движение. Некто случайно теряет билет — и не попадает на поезд, который сойдет с рельсов, или не

садится на пароход, который утонет. Я припоминаю прочитанную мною в книге историю, герой которой как раз собирался плыть из Америки в Европу, но зашел в общественный парк, нашел там клевер с четырьмя лепестками и сорвал его. Явился сторож парка, призвал его к ответу и повел с собой на предмет выяснения личности. Тем временем его пароход уплыл — и утонул вместе со всеми, кто был на борту. Здесь был найден клевер и потеряно путешествие на пароходе — счастливый случай оказался связанным с находкой, и счастье перевесило.

Тому, у кого счастья нет, случай не благоприветствует. Он терпит неудачи, или, как говорят игроки, находится в пролете, на черной полосе. Счастливый случай или несчастливый случай — речь здесь не о счастливой или несчастной жизни, поскольку она случайности не подвержена, — выпадают человеку не сами по себе, а благодаря движению, посредством которого он приближает случай и идет ему навстречу. Но не всякое обладание счастьем связано со случайностью. Страстно желаемые материальные блага выпадают человеку и неслучайным образом — как подарок, приданое, наследство. С этим игроу не свяжешь.

Игры, построенные на счастливом случае, отличаются правила, которые все отдают на волю случая. Игрок уже ничего не определяет в ходе игры и не может повлиять на ее исход. Чем меньше он может вмешиваться в протекание игры, тем больше игра зависит от случайности. Если все решает случай и только он один, то игра «играется сама собой», а игрок остается зрителем, которого интересует только ставка. Его ожидание остается связанным с

процессом, который осуществляется без него. Такой процесс — как мы видим это на примере рулетки — запускается и совершается со всей надежностью и точностью посредством самостоятельно работающего механизма. Случайность может быть механизирована, и к этой механизации может привязываться игра. В этом заключается ограничение, на которое нам следует обратить внимание. Механизм не играет; игра начинается только тогда, когда вокруг него собираются игроки. И только то, что делается механизмом и определяется им, подвержено законам вероятности и может быть рассчитано — но не сам игрок. Ни его приход и уход, ни паузы, которые он делает в игре, ни соображения, которые возникают у него в голове, ни высота или последовательность его ставок не могут быть постигнуты посредством расчета вероятности. Такой расчет мог бы быть применен к нему только тогда, когда бы в нем самом проявились черты точно работающего механизма. Но предположим, что удастся полностью преобразовать его в механизм — что бы тогда произошло? Игра прекратилась бы, потому что механизм не играет.

Все это показывает нам, что законы самостоятельно работающего механизма не могут пониматься как правила игры. Механизм становится самостоятельным, автономным в той мере, в которой он автоматизирован. В игре, основанной на счастливом случае, могут применяться автоматы. Но сам по себе протекающий автоматический процесс не есть игра. Это соображение, а также другое — то, что игрок здесь в ходе игры уже ничего больше не определяет, — могли бы привести к мнению, что игры, построенные на счастливой

случайности, — не игры. Но игра существует — вот она перед нами. Игрок делает игру из автомата, делает свою игру при нем.

Следует поразмыслить над тем, что механическая точность повторения случаев при использовании игровых автоматов не должна быть столь велика, чтобы ее можно было предвидеть. Рулетка должна быть сконструирована так, чтобы все ее цифры, фигуры, цвета повторялись в соответствии с законами вероятности, но не так, чтобы одна цифра, фигура, цвет выпадали чаще, чем остальные. Поэтому в игровые автоматы, которые расставлены здесь и там в магазинчиках и иных многолюдных местах, должны быть встроены специальные устройства для противодействия — такие, чтобы они — например, при спуске рычага рукой — давали достаточное количество комбинаций. Это имеет решающее значение — *ведь всякая игра прекратилась бы, если бы в конце ее был точно предсказуемый результат, что было бы идентично с механистической необходимостью.*

Вернемся к рулетке. Сам банк и его владельцы-собственники не могут рассматриваться как игроки, рассчитывающие на счастливый случай. Даже если механическая точность, с которой изготавливается и работает рулетка, предоставляет случаю полную свободу, со стороны банка действие случайности тормозится и тем самым исключается. Банк работает по формуле, которая обеспечивает выигрыш наверняка, — ведь он может сделать «зеро» или даже двойное «зеро», если на «зеро» никто не поставил, выигрышным для себя номером, при выпадении которого все ставки переходят банку. К этому добавляется прибыль, которая воз-

никает при выплате выигрышей во время игры «на номера». Держатель игрового банка как таковой не игрок, а бизнесмен — разумеется, бизнесмен с сомнительной репутацией, потому что он делает свой бизнес на игре других, а именно такой бизнес, который не создает для него никакого риска. И его крупье, которые обслуживают этот механизм, которые следят за игроками и сами находятся под наблюдением, — эти крупье как таковые не являются игроками, представляя собой обслуживающий персонал. То, что на такие должности обычно устраиваются люди, которые в душе являются тайными игроками, — уже другой вопрос.

И мошенник-шулер уже не является участником игры, основанной на счастливом случае. Шулер начинает на место случая ставить свою искусственность. А игра, основанная на счастливом случае, тем больше является таковой, чем меньше в ней предполагается наличие искусности. Там, где все решает искусность, исчезает случайность — и, стало быть, исчезает игра, основанная на счастливом случае. Игрок, который пользуется своей умелостью, тем самым изменяет сущность игры, а если он действует с абсолютной уверенностью, совершенно убивает ее. Шулерски нарушая правила игры, основанной на счастливой случайности, он изображает для партнера их исполнение. Мошенник, избавляя себя от влияния случая, уже больше не участвует в игре, основанной на счастливой случайности.

Уже само использование механизмов и автоматов показывает, что игры, основанные на счастливом случае, являют собой как бы застывшие в неизменности игры, самый закосневший род игр, что можно заметить и по другому признаку — в

этом роде игр больше не используются телесные движения игроков. С этим же связано то, что вызываемое ими возбуждение невелико, и азарт угасает, если ожидания игрока не поддерживать и не разжигать искусственно. Это разжигание азарта носит искусственный характер, потому что при игре, основанной на счастливом случае, ставки — как это еще будет показано — не являются моментом самой игры. Игре, основанной на счастливом случае, приходится — чтобы держать игроков в напряжении — стимулировать новый интерес к себе посредством ожиданий, связываемых с игрой. Поэтому играют на деньги, ставя их на кон, — и это вызывает тем большее напряжение, чем выше ставки. Цель игрока — уже не сама игра, а связанный с нею выигрыш. Игры, основанные на счастливом случае, скучны и даже отупляющи, потому что случайность как таковая не представляет собой достаточного интереса. Поскольку же основанные на счастливом случае игры скучны, вполне понятно, что те, кто постоянно играет в них, превращаются в игроков, играющих по привычке, а также в профессиональных игроков, а эти последние, профессионально играющие в игры, основанные на счастливом случае, становятся шулерами. У заядлого игрока легко возникает желание поставить на место случая что-то, более надежное. Шулер оципывает игрока, который рассчитывает на счастливый случай, выдергивая из него золотые перья. Превращаясь в профессию, приносящую доход, это занятие становится весьма далеким от игры и превращается в тяжкий труд, которому постоянно сопутствует опасность разоблачения.

*Разделение игр, основанных на счастливом случае.* Сейчас мы могли бы перейти к разделению игр, основанных на счастливом случае, но не станем этого делать — стоит лишь немного поразмыслить, чтобы понять, насколько такое разделение бесполезно: с его помощью мы не достигнем ничего. Игры, построенные на счастливом случае, можно было бы разделить на такие, в которые играют, используя автоматы, механизмы, карты, игральные кости (кубики), монеты, пальцы и еще сотни других способов. Но, поскольку все эти игры основаны на случайности, такое разделение не имело бы ни какой ценности, и все свелось бы к простому перечислению. В самой случайности нет ничего такого, что способствовало бы проведению различий по родам и видам. Важнее то, что во время каждой игры, основанной на счастливом случае, мы внимательно следим — основана она только и исключительно на случайности в чистом виде либо к этому примешивается искусность, умение, ловкость. Случайность может самым различным образом связываться в игре с искусностью и ловкостью. И наоборот — игры, основанные на ловкости и искусности, могут быть связаны с играми, основанными на случайности.

*Карточные игры.* Карточные игры мы хотели бы исследовать более обстоятельно — не потому, что по ним можно понять, каким должен быть подлинный принцип разделения, а потому, что здесь есть кое-что своеобразное и уникальное. Как игры, основанные на счастливом случае, они подобны всем остальным играм такого рода — с той лишь разницей, что игра осуществляется с помощью карт.

Карточные игры подразделяют на азартные игры и игры для времяпрепровождения в общении. Это разделение не годится; ведь азартные игры обеспечивают более бурное общение и времяпрепровождение, чем игры, предназначенные только лишь для этого, а игры, предназначенные для времяпрепровождения в общении, не свободны от азарта. Не годится также подразделение на игры, основанные на счастливом случае, и игры, требующие искусности, под которыми подразумеваются игры, в которых главное — это умелость игроков. Правда, существуют карточные игры, которые основаны исключительно на счастливом случае, — и таковыми являются «двадцать одно» (Vingt-un), «красное и черное» (Rouge et Noir), (Trente et Quarante), «макао» (Macao), «фараон» (Pharo), «баккара» (Baccarat), (Dreikart), (Tempeln), «листочек тмина» (Kümmelblättchen) и другие. Существуют и такие игры, в которых требуется искусность — к их числу принадлежит «тарок» (Tarock), «вист», «бридж», «скат». И все же нет ни одной карточной игры, которая была бы основана исключительно на искусности — ведь во всех играх выигрыш и проигрыш зависят также и от случая — где больше, где меньше. Превратить карточную игру в игру, основанную только на искусности, не удастся; это можно было бы сделать только тогда, когда в ходе игры применяются карточные фокусы или шулерство. Пока раздача карт зависит от случая, пока карты имеют строго определенный ранг, то есть игра не предполагает постоянного его изменения, — до тех пор карточные игры будут зависеть и от счастливого случая. При игре в шахматы, которые представляют собой игру, основан-



ную на искусности, каждый ход, каждая новая позиция, изменяют силу фигур. И «раздача» этих фигур не зависит от случайности. От случая зависит лишь то, кто будет играть белыми, а кто — черными, и это игроки обычно разыгрывают по жребию, потому что тот, кто ходит первым, имеет небольшие преимущества. Но если одни и те же игроки играют несколько партий подряд, они уже не отдадут на волю случая то, кто будет играть белыми, а кто — черными; игроки играют фигурами разного цвета по очереди.

Различие можно проводить между карточными играми, которые основаны исключительно на счастливом случае, и карточными играми, которые требуют, вдобавок, еще и искусности. Игры в карты, которые основаны исключительно на счастливом случае, — если рассматривать их с точки зрения их предназначения, — тем лучше, чем они проще и примитивнее. Искусство игры здесь во внимание не принимается, потому что игра представляет собой лишь средство для достижения чего-то другого. Интерес при игре представляет не она сама, а выигрыш, с нею связанный. Чем более в чистом виде показывает здесь себя случай — а случай вовсе не обладает искусностью и умелостью, — тем с большей чистотой эти игры исполняют свое предназначение. Они становятся более трудными в той мере, в какой в них требуется проявлять искусность. Чем труднее они становятся, тем больший интерес начинает вызывать непосредственно сама игра. Но от ставок не отказываются совсем, выигрыши придают игре дополнительную притягательность и остроту. Однако эти острота и привлекательность оказывают уже бо-

лее слабое воздействие и при плохом умении играть могут быть утрачены совсем.

И пасьянсы, в которые играют без партнеров, а потому они являются играми в одиночестве, монологическими играми, — это тоже игры, основанные на счастливом случае. Тот, кто в одиночестве раскладывает пасьянс для себя, определяет, сходится он или нет. Он раскладывает карты в виде какой-либо симметричной фигуры, а потом проверяет, можно ли выложить такую фигуру в ходе игры. Что может быть притягательного в такой игре, что заставляет играть в нее? Притягательность пасьянса заключается в симметрии выложенной фигуры и в строгих правилах, которым надо следовать, чтобы он сошелся, но прежде всего — в неизвестности того, сойдется он или нет. Если бы пасьянс сходился всегда, его бы не раскладывали. Если бы он не сходился никогда, в него перестали бы играть. Сошелся пасьянс или не сошелся — это означает конец игры. Проигрыш и выигрыш не очевидны, однако они есть — и заключаются в том, что пасьянс счастливо сходится или несчастливо не сходится. Понятно само собой, что молчаливый игрок-одиночка может загадывать, что в случае удачного исхода игры он что-то выиграет. Он, к примеру, связывает удачный исход раскладывания пасьянса с каким-то решением, которое принимается за рамками игры. Он говорит себе: если пасьянс сойдется, тогда сбудется также то-то и то-то, и это будет счастливым исходом для меня. Не каждый, кто раскладывает пасьянс, мыслит и действует таким образом, но каждый испытывает удовлетворение, когда пасьянс у него сходится. Что-то удалось, и удалось таким об-

разом, каким что-то удастся в жизни, — таким же образом, каким, вероятно, удастся или не удастся сама жизнь. На жизнь смотрят так же, как на пасьянс, — как на игру, основанную на счастливом случае. При этом следует иметь в виду, что «схождение» пасьянса — это не что иное, как возвращение к началу. В конце карты лежат так, как они лежали в начале. Кажется, что от этого движения во времени и пространстве не остается никакого следа, никаких последствий. Поскольку никаких последствий не остается, игру можно повторять снова и снова. В этом, вероятно, и состоит обман — не игры, но игрока. Он неустанно повторяет с помощью карт то, чего не может повторить в жизни. Удачный или неудачный результат при раскладывании пасьянса отменяет что-то произошедшее в его жизни и ликвидирует его следы. Повторения игры безболезненны, они не вызывают страданий. Однако игрок-одиночка не думает об этом. Так же, как игра протекает во времени, время тоже протекает во время игры. Оно оказывается уже позади, а не впереди, и в этом есть нечто утешительное.

Не предшествует ли этой игре отказ от чего-то? Не находится ли игрок, который играет в нее, в бедственном положении? Нет, не находится — пасьянсы раскладывают не только старые и разочарованные люди, но и люди молодые, полные надежд. В эту игру с удовольствием играют и сильные, и слабые, и могущественные и немощные. Поэтому здесь и в помине нет никакой утраты и бедственного положения. Здесь задается некий вопрос, и тот, кто его задает, сам себе на этот вопрос отвечает. Вначале встает вопрос, «сойдется»

или «не сойдется» пасьянс, — и в зависимости от этого заданный вопрос обретает ответ. Пасьянсы — это игры, основанные на счастливом случае. То, что может быть поставлен вопрос, уже отсылает к чему-то другому — к потребности получить ответ, к страстному желанию задать вопрос. Наше чувство жизни требует от нас поставить вопрос. Если бы не было этого страстного желания, пасьянс бы не раскладывался. Что значит ответ, который получается через игру? Все — и ничего. То, что выходит за пределы игры и ее правил, — это уже не игра. Выбор, который зависит от исхода игры, уже больше к игре не относится. Принятие решения исключительно в зависимости от случая — дело крайне редкое; такое происходит, к примеру, там, где царит безграничное легкомыслие, или там, где чаши весов оказались в совершенном равновесии. Так решаются мелкие, незначительные вопросы. Годится ли это? Об этом трудно судить. Возможно, не годится, а быть может, такие решения бывают лучше, чем те, которые продумывались тщательно, но из-за этого принимались слишком долго.

По мнению греков, играми, основанными на счастливом случае, ведал Гермес; он определял, кто выиграет, а кто проиграет. Какие другие боги могли быть причастны к этому? Мы могли бы, опираясь на те же мифы, сказать также, что Тихе<sup>1</sup> и Ананке<sup>2</sup> выступают здесь как одно и то же. Они есть нечто единое и разделяются в игре, ведь одна принимает сторону победителя, а другая оказыва-

---

<sup>1</sup> Богиня счастья, случайности и судьбы. — *Прим. пер.*

<sup>2</sup> Воплощение рока. — *Прим. пер.*

ется рядом с побежденным. Выигрывающий не хочет понимать, что Тихе — это Ананке, а проигравший не узнает в Ананке Тихе. Кто видит в безобидном пасьянсе приговор богов? И все же он есть там, правда, уже отделенный от всех богов и превратившийся в детерминацию, в расчет вероятности. Допустим, что игрок не делает никаких ошибок и ничего не упускает из виду — тогда окончательный расклад будет следствием исходного расклада. Этому не противоречит утверждение многих любителей раскладывать пасьянсы, что у них в хорошем, веселом настроении сходится больше пасьянсов, чем в настроении печальном и подавленном. Это не представляется невероятным, ведь наше счастье становится больше и больше, если мы уже счастливы, — счастье притягивает счастье. Так почему же, если мы счастливы, нам не иметь больше счастливых шансов при первоначальном раскладе? Этому не противоречит ничто — даже расчет вероятностей. Ведь расчет связан со случайным выпадением счастливых шансов, а не с состоянием счастья.

Итак, о чем мы ставим вопрос, раскладывая пасьянс? Не о чем ином, как о жизни и смерти. Разве не об этом ставится вопрос во всех карточных играх? Да, но в играх, рассчитанных на счастливый случай, этот вопрос встает предельно ясно, в наиболее неприкрытом виде. Когда мне было 8 лет и я подолгу жил у своей бабушки, мы с ней имели обыкновение, закончив труды, играть в карты — в игру под названием «жизнь или смерть». Старая женщина, для которой я был единственной живой душой, вовлекала меня в игру, чтобы было с кем поговорить. Это была

основанная на счастливом случае игра самого простого рода — настолько примитивная, насколько должны быть примитивны игры, построенные на счастливом случае — ведь если бы они были сложнее и труднее, если бы примешивалась еще и искусственность игроков, то были бы искажены чистые представления о счастье. Игра велась тридцатью двумя картами, которые все раздавались на руки. Каждый из двух игроков получал половину колоды. Младшими картами были четыре семерки, старшими — четыре туза. Если при вскрытии двух карт оказывалось, что они равны по силе, то надо было положить на равные карты по одной — сверху рубашкой, а потом на них — по одной вскрытой. Тот, у кого карта теперь оказывалась старше, забирал все карты, лежащие на столе. Если счастье было переменчиво, партия могла длиться час и даже дольше. Мы играли в эту игру без ставок, что меня несколько не огорчало, потому что смена шансов доставляла мне достаточное удовольствие. Тот, кто выигрывал в эту игру, продолжал жить, тот, кто проигрывал, считался мертвым.

В возрасте 10 лет я все еще играл со своими братьями и сестрами в «жизнь и смерть». То, что игра утратила былую свою притягательность и азартность, выразилось в том, что теперь мы удалили из колоды шестнадцать мелких карт и играли только «картинками» и тузами. Игра стала живее, потому что чаще оказывалось «бито». Карты одинаковой силы встречались чаще, и партии длились меньшее время. Но и такого сокращения времени игры оказалось недостаточно, чтобы испытывать от нее былое удовольствие; а когда мне исполнилось 12 лет, я и вовсе перестал играть в нее. Сегодня

мне представляется, что она в самой простейшей форме демонстрирует жизнь и смерть как стороны игры. Жизнь и смерть вмещаются в каждую карточную игру; и не случайно красное и черное стали цветами карточных мастей. «Картинки», то есть фигуры, нарисованные на картах, — это образы жизни и смерти, о чем могут и не знать многие из тех, кто видит их «смягченные» изображения, сменившие первоначальные. Козыри бьют — а чем они старше, тем бьют и убивают сильнее — и, подобно проводнику душ Гермесу, сопровождают убитого в подземное царство мертвых, в Аид «отбоя», в Гадес побитых карт. Ультимированный пагат<sup>1</sup> — что это такое, знают только игроки в «тарок» — отнимает у каждого из игроков десять очков; те, кто были убиты выложившим пагат, должны заплатить ему, а именно по десять очков каждый — и это очень дорогое удовольствие. Да к тому же еще и жестокое, как учит карточная бойня. «Тарок» — это старая, детально разработанная, сложная игра, которая вызывает некоторые темные предположения и допущения. К ним предрасполагают знаки и образы, используемые в карточных играх, однако в наши намерения не входит спускаться в преисподнюю символического мира, полную могущественных мертвецов, — нам достаточно собственной, гораздо более свежей.

Побеждает тот, кто взял наибольшее количество взяток, то есть убил наибольшее число карт. Привлекательная особенность игры в «скат» — который представляет собой рациональное предприятие, заставляющее заниматься сложением и

---

<sup>1</sup> Козырная карта при игре в «тарок». — *Прим. пер.*

умножением, — это страховка и клятвы-обязательства, допускающие игру против двух игроков и наличие двойного числа собственных карт. При этом должен быть «известен цвет». При игре в «экарте», которая происходит с «Atouts» и «Talon», формула клятвы-обязательства звучит так: «Je propose». Если сдающий отказывает делающему предложение, он говорит: «Jouez!» Он также спрашивает: «Combien?» или говорит «Я принимаю». Это указывает на осторожность и предусмотрительность. «Экарте», «тарок», «вист», «скат» — это игры, в которые играют осторожно, вдумчиво, используя хитрость. «Вист», в который, как явствует из самого его названия, играют молча, — это осмотрительная, точная игра, в которой специально предусмотрено множество сложных препятствий, создающих затруднения. Такие препятствия, которые делают игру более трудной и повышают ее привлекательность, — это фигуры (онёры) и трюки, посредством которых собираются очки; это партии и робберы, сведение проигрывающей стороной игры к нулю, малые и большие шлемы, особые приемы, которые создают вариации, обогащающие игру в «вист».

Наибольшую остроту и привлекательность «скату» придает прикуп (слепая карта). Прикуп можно взять, а можно и не брать, если чувствуешь себя достаточно сильным, чтобы вести борьбу без него и играть «тем, что есть на руках». Слепая карта прикупа — мертвая карта, которая лежит рубашкой кверху и остается недоступной взору. Если она вовлекается в игру, то ее надо вскрыть. Слепая карта в «висте» — это не только темная персона, болванчик или судьба, но и Смерть. Сле-



пая карта — это замаскировавшийся Гермес. Он оборачивается для игрока то Тихе, то Ананке.

Дети играют не в «скат», не в «вист» или «бридж», а в «черного Петера»<sup>1</sup>. «Черный Петер» — это карта, олицетворяющая в игре смерть, и игра детей состоит в том, чтобы сплавить смерть другому. Тому, кто остается с «черным Петером» на руках, мажут лицо чем-нибудь черным — сажей или пеплом. Немногие игры имеют столь однозначный смысл и вызывают столько смеха. Это — смех над игроком с чумазой физиономией и в то же время смех облегчения.

*Связанный случай.* Могу ли я связать со случайностью игру, которая не была бы игрой, не будь она основана на случайности? Нет. Но я могу связать с выпадением того или иного случая столь определенные условия, что это уже не будет пониматься как случайность, хотя и будет связано с выпадением случая. Я могу поставить в связь с выпадением того или иного случая движения и комбинации движений, которые выпавший случай «запускает в ход», но которые сами уже не заключают в себе ничего случайного. И тогда, когда мне случайно падает на голову черепица с крыши, это случайное падение «запускает в ход» комбинации движений, в которых уже нет ничего случайного, — к примеру, мое пребывание в больнице, способ, каким меня будет лечить врач, инъекции, которые он мне пропишет, уход со стороны медсестры. На этом примере нам становится видно, что

---

<sup>1</sup> Соответствует русской игре в «ведьму», или «Акулину». — *Прим. пер.*

случай, выступая как детерминирующее движение, не оказывает решающего воздействия на другие детерминации.

Наступает ли будущее событие потому, что оно предвидится? Или оно предвидится потому, что наступает? Верным может быть и то и другое. С одной стороны, единственного слова Аполлона достаточно, чтобы выслать колонистов или заложить новый город. С другой стороны, я предвижу, что завтра буду завтракать. Тот, кто сдает себе карты, в первую очередь играет в карточную игру, связанную со счастливым случаем, в основе которой лежит случайность. Раскладывая карты, он закладывает тем самым игру, благодаря чему карты различной значимости приходят в случайное положение, оказываются в случайном соседстве с другими картами. Из значимости карт и их случайного расклада теперь вытекают следствия, которые связываются с событиями будущего. Исход, который получается, уже нисколько не случаен. Если кто-нибудь что-нибудь предвидит и предсказывает — безразлично, сбудется это предвидимое и предсказанное или нет, — то о случайности уже говорить нельзя. Случай связывается с неслучайным. Разве это не значит, в принципе, что он уже — вовсе не случай? Да, и такой случай мы называем связанным случаем.

Не напоминает ли такое название словосочетание «деревянное железо»? Не совсем. Стремление связать случай, поставить на его место нечто известное, ведомое, определенное — одна из главных склонностей человека. Предположим, что такое связывание случая — не плутовство и не обман; допустим, что личность, сдающая себе самой карты и раскладывающая их, твердо убеждена в

существовании связанного случая — и чем же тогда она занимается? Все еще играет в игру — или это уже нечто иное? Она играет — и не играет. Она не играет постольку, поскольку связывает раскладывание карт с определениями и определенностями, которые выходят далеко за рамки всех и всяческих игровых правил. Раскладывание карт есть средство для достижения цели, и в той мере, в какой оно выступает как средство, игра исчезает. Но игра сохраняется и продолжается, если все связанные с нею определения и определенности с самого начала постигнуты как химерические, призрачные. То, что игра ограничивается раскладыванием карт и заканчивается на этой границе, проявляется и в том, что раскладывать карты в пасьянсе — в отличие от карточной игры — может и тот, кто не играет сам. Если карты раскладывает гадалка или же гадалка определяет, какие из разложенных карт «биты», то личность, велевшая разложить карты для гадания, не играет. И гадалка, которая раскладывает карты, тоже не играет в игру, которая основана на счастливом случае, — ведь ее услуги оплачиваются, и она получает твердую, гарантированную оплату. Если же она играет, используя свою искусность, то она — мошенница и обманщица. Ей позволено быть искусной лишь в той мере, в какой это касается знания правил, по которым раскладывают карты и бросают жребий. Тот, кто желает просветиться насчет этих правил, пусть прочтет книгу Франческо Марколини (Marcolini) «Le Sorti» (Venice, 1540) или книгу Альета (Alliettes) «Cours théorique et pratique du livre de Thott» (Paris, 1790). Одно из правил, которое заслуживает упоминания, таково:

почти все гадалки на картах разрешают своим клиентам только сдвинуть карты в колоде, но не разрешают тасовать их.

То, что связывание случая прекращает игру, основанную на случайности, мы можем уяснить для себя на примере римских гадалей. Римляне верили, что при каком-либо начинании боги дают понять опытному человеку, одобряют они это начинание или не одобряют. «*Quinque genera signorum observant augures publici: ex caelo, ex avibus, ex tripudis, ex quadripedibus, ex diris*» (Festus, p. 260, 261). Римскому жрецу, который представлял перед богами общину во всех ее делах, надлежало быть и предсказателем, владеть знаниями авгуров; некоторые предсказания были прерогативой римского магистрата. Небесные знаки, гадание по полету птиц, по поведению животных, знамения (*signa ex diris*) — все это входило в компетенцию авгуров. Сюда же относились и бросание жребия, а также толкование пророчеств оракула, полученных в храме Аполлона, и гадание на потрохах. Бросание жребия не может рассматриваться как игра, основанная на счастливом случае, так как оно основано не на случайности, а на воле божества, которую надо постичь. Связывание случая препятствует игре. Вера исключает случайность.

*Игрок в игры, основанные на счастливом случае.*  
Если о ком-то говорят, что он — игрок, то почти всегда подразумевают, что он — игрок в игру, основанную на счастливом случае. Игрок, который играет в такую игру, для большинства людей представляет собой образ игрока вообще. Не станем пока обращать внимание на то, что из игрока, ко-

торый ждет счастливого случая, он вполне может превратиться в шулера — и в этом случае будет уже не игроком в игру, основанную на счастливом случае, а игроком, который рассчитывает на искусность. Рассмотрение игры, которая благодаря искусности превращается в обман, не должно здесь входить в наши намерения.

Игроков, рассчитывающих на счастливый случай, мы находим прежде всего там, где играют в игры, основанные на счастливом случае, — в казино или в тех местах, где занимаются азартными карточными играми. Однако не столь важно, в какую именно игру играет такой игрок. Его игра, основанная на счастливом случае, может начаться в любом месте, в каком только этот случай может выпасть. Область выпадения такого случая не определена сколь-нибудь строго. Она вообще не может быть очерчена заранее, поскольку счастливого случая не бывает в отсутствие людей, ориентированных на его выпадение. Случайным для меня может быть все — но лишь в той мере, в какой я случаен сам. Если во мне случайного мало, то я не игрок.

Игрок, который играет в игры, основанные на счастливом случае, — если мы определим его более точно — не есть ни человек пользы, ни человек приобретения, ни человек профессии, ни человек труда. Его нельзя изучить, используя методы социологии, потому что он не связан строго ни с каким-то определенным социумом, ни с какой-то социальной группой или сообществом. Тому, кто хочет убедиться в этом, достаточно будет присмотреться к лицам игроков в игровом зале. Здесь игроки хранят абсолютное молчание, и безмолвие нарушают только монотонные сообщения крупье, жуж-

жание рулетки, треск шарика, бегающего по ее колесу, да сухой шорох, с которым крупье с костлявыми пальцами передвигают по столу фишки своими грабельками. Здесь собрались представители всех профессий — и все, у кого профессий нет. Они пребывают в изоляции — к этому их принуждает необходимость с неусыпным вниманием следить за механизмом; вдобавок осторожность, холодное недоверие и злые подозрения воздвигают стены, их разделяющие. Они всегда начеку, всегда бдят — и все же напоминают своим видом лунатиков, которые во сне бредут по залитой лунным светом крыше. Они не знают себя и не желают себя знать. Они молчат о том, сколько выиграла и сколько проиграла, и бесследно исчезают из сияющего огня зала — во тьму внешнюю.

Судьба (*fatum*) есть нечто такое, что ни в каком случае нельзя связывать со случайностью. Судьба — это слово туманное, неясное, но оно вполне определено и ясно говорит: ни о каком случае здесь не может быть и речи. Поэтому мы можем сказать — и еще повторим это позднее, — что игрок в игры, основанные на счастливом случае, судьбы не имеет. Поскольку судьба повсюду теснит случай, отодвигая его на задний план, такой человек как бы обходит стороной определенную судьбою жизнь; проникновение в нее ему заказано; то же самое можно сказать и о провидении. Судьба — это нечто языческое; это — наследство, доставшееся нам от язычества. Человек судьбы знает, что случайность его никак не затронет. Провидение — это нечто христианское. Говорить о судьбе Христа было бы неверно. Его жизнь и есть само провидение. Евангелисты совершают ве-

ликое упущение, когда ничего не сообщают о его детских играх. Если мы допустим, что он, как и другие дети, играл в детстве, то напрашивается предположение: это ни разу не было игрой, основанной на счастливом случае. Единственная игра, основанная на случайности, которую можно связать с ним, — это разыгрывание его одежды солдатами под крестом, на котором его распяли. Только с этой одеждой игра и была связана — и ни с чем более; случай мог коснуться только его одежды. Насколько мне известно, теологи еще ни разу не затронули этой темы в своих проповедях. Все-таки есть в такой проповеди нечто, шокирующее проповедников.

Ведь вопросы здесь поднимаются весьма трудные. Разве нам не следует исходить из того, что Бог, создавая мир и людей, допустил существование игры и игроков? Да, это так; и тем самым на них распространилось божественное всевластие и провидение. Игра, как говорится, — дело сатанинское. Но и на сатану тоже распространяется божественное всевластие и провидение.

Мохаммед говорит в пятой суре, которая называется «Трапеза»: «Шайтан, склоняя вас к вину, пьянству и к азартным играм, хочет лишь посеять среди вас разногласия, вражду и ненависть, попытаться ослабить вас, нарушить дружбу и согласие между вами, отвлечь вас от веры в Аллаха, поклонения ему и от молитвы»<sup>1</sup>. Поэтому он запрещает всем верующим игры, основанные на счастливом случае, но в особенности — бросание жребия, потому что у арабов-язычников оно было частью

---

<sup>1</sup> Коран. 5, 91.

культы. Христиане тоже говорят о чёрте игры — и в том, что он существует, нет никаких сомнений. Какое место он занимает в иерархии ада — вопрос другой. Черт (*diabolus*) — не игрок, ведь он причастен провидению; он точно ведет свою бухгалтерию. Остается вопрос — где есть место случаю в мире провидения, как он может существовать в этом мире, не выпадая из него? И вместе с этим вопросом встает другой: как вообще возможно создание мира, в котором нет никакой случайности, и как он мог бы выглядеть? На этот, второй, вопрос есть ответ. Если бы мир был точно работающей машиной, в нем не было бы никакой случайности. Если бы он был часовым механизмом или состоял бы только из часовых механизмов различной величины, в нем не было бы никакой случайности. В механически движущемся мире есть только механические детерминации, а они не допускают никакой случайности. О случае невозможно говорить, если нет того, кому выпадал бы этот случай. В отношениях между машинами, между часовыми механизмами нет никаких случайностей.

Если же мир — это нечто иное, чем точно работающий автомат, то игра и случай должны допускаться провидением. Провидение и случай — как ни трудно это себе представить — должны каким-то образом сосуществовать. Это может напоминать сеть: провидение и случайность могли бы тогда сочетаться, как нити и дыры в ней. Такого сравнения еще недостаточно, оно заставляет мыслить дальше — и включить в это сравнение еще и рыб. Конечно же, ясно одно — об абсолютной случайности здесь не может быть и речи. Ведь если бы мы могли говорить о ней, то она представляла



бы собой не что иное, как само провидение — или же милость [божью], которую невозможно было бы отличить от него. Мы говорим об относительной случайности, об отношениях, присущих движению. Тогда провидение допускало бы случайность — независимо от всякого расчета вероятностей — как то, чего не может предвидеть человек, но допускало бы ради неслучайного, чтобы выйти за пределы машинерии, чтобы превзойти ее и подняться над ней. Здесь, возможно, кто-нибудь мог бы указать на то, что случай может быть создан и механически, с помощью автомата. Да, это так — но только потому, что существует игрок. Мы не вправе забывать про игрока. Где был бы случай, если бы игрок отсутствовал?

Если мы будем размышлять об этом, то постигнем, что всякий случай — это движение. Там, где ничего не движется, не выпадает и никаких случаев. Если мы, следовательно, поставим провидение в связь со случайностью, то мы должны будем в первую очередь понять, что бесконечные движения, которые происходят в мире, должны быть упорядочены. Это могло бы осуществиться таким образом, что ни одно из них не должно пересекать или задевать другое; все движения должны происходить параллельно или по кривым, которые не пересекаются. Такая упорядоченность исключала бы случайность, но одновременно исключала бы и всякую встречу, всякое пересечение и связку, всякое взаимодействие. Все эти движения должны быть самодостаточными. Но что можно сказать о движении, которое самодостаточно? То, что самодостаточно, то, что довольствуется собой, не движется — ему даже не приходит и мысли о движении.

Чтобы избежать столь темного парадокса, следует признать, что движения организованы так, что они могут соприкасаться и пересекаться, — а потому приходится допускать и случайные движения. Или, по крайней мере, допускать видимость случайности. Ведь в Боге, единственном существе, в котором — по мнению схоластов — *existentia* и *essentia* едины, едины также провидение и случайность; для него не может существовать никакой случайности. Падающий с крыши кирпич, о котором мы говорили, для него есть камень провидения. Для человека, который не признает, что нечто происходит лишь при наличии каких-то условий, для человека, который считает происходящим с необходимостью, намеренным или случайным, всегда именно то, что, с его точки зрения, происходит с необходимостью, намеренно или случайно, все, конечно, выглядит иначе.

Но что если бы случайностью было все? Что если бы мы жили в мире, движения которого были бы недетерминированными? Тогда не было бы никаких причин движения, и движения были бы беспричинны и случайны, даже абсолютно случайны. Но если все — случайность, как мы тогда могли бы говорить о случайности, о случае?

Игрок, чем больше он игрок, больше приходит к убеждению, что все — случайность. Чем больше он игрок, тем большим становится для него пространство игры, тем продолжительнее становится для него игровое время. Он держится не за причины или цели, он держится за случай, и этот последний дает ему кусок хлеба. Игрок — это авантюрист, и, как во всех авантюристах, в нем присутствует чрезмерность, недостаток расчета и

излишний размах. Приключение, авантюра, *aventure, adventus, eventus* зависят друг от друга, и об аванюре можно сказать следующее.

Возрастание удовольствия, силы и храбрости, которое в решительном человеке вызывает склонность к анархии, связано с тем, что увеличиваются его шансы. Как они увеличиваются? Чем прочнее и жестче порядки, в которых живет человек, тем меньше шансов они оставляют ему; так что индийский кастовый строй на деле ограничивает их самой мелкой мерой, но тем самым — если смотреть со стороны случайности — и обеспечивает самое маленькое и самое надежное счастье. В обществе, в котором действуют принципы свободной состязательности, шансы увеличиваются — как в лоторее, к участию в которой допускается любой. Когда увеличивается число выпускаемых лоторейных билетов, увеличивается и число билетов без выигрыша. Возрастут ли шансы, если я увеличу масштабы лотореи? Да, выигрыши увеличатся, но в то же время станут более редкими. Но если я предоставляю всем равные шансы, то величины выигрышей существенно уменьшатся. Чем меньше допустимая ставка, тем меньшими становятся шансы. Чем больше выпущено лоторейных билетов, тем невероятнее, что у меня будет крупный выигрыш. Но ожидание шанса приводит к тому, что лоторея существует и отнимает у людей их деньги.

В одном из таких состояний игрок и авантюрист понимает, что ему нужно повысить свою ставку. На том и основывается его отношение к опасности. Опасность притягивает его, он ищет опасности. То, что он ищет опасности, — совершенно легкомысленно, как его упрекают наделен-

ные инстинктами оседлости люди, — имеет свои предпосылки. Авантюрист — мы это уже говорили — это человек без судьбы.

Для человека без судьбы характерно то, что он идет навстречу опасности и пытается победить ее. Там, где есть опасность, шансы возрастают резко, а потому она привлекает авантюриста. Между ребенком и авантюристом существует душевное родство — оба любители поиграть. Но между ними есть и различие. То, что в ребенке есть детского, сообразно ребенку. Но детское в авантюристе сохраняется искусственно; оно сохраняется, потому что он хочет сохранить свои шансы неизменными. Это искусственно уподобляет его ребенку. Жизнь, вершась и превращаясь в реальность, требует отказа от определенных возможностей, упущения некоторых шансов. Кто живет, тот отказывается. Нелепость и несообразность хорошо заметны у стареющего авантюриста. Хотя он пустил жизнь в распыл, он молодится вoвсю, но становится все ясней и ясней, что шансы его ложны и обманчивы. Ненапрасно лучшее время для рискованных приключений — это молодость. Что может быть несуразнее и фантазмагоричнее, чем авантюрный старец?

Люди не только делают ставки в играх, основанных на счастливом случае, — они ставят на игру и свое счастье. Игрок — это тот, кто делает ставку на игру, тот, кто ставит что-то на игру, тот, кто связывает с игрой какие-то шансы. Делая такую ставку, он связывает свое счастье со случаем. Запрет, налагаемый на игру, связанную со счастливым случаем, для человека верующего — признание ее грехом, основан именно на таком связыва-

нии со случайностью, которое для верующего есть не что иное, как отношение за пределами порядка, основанного на милости Божьей. В расчет вероятности и в статистические методы верят только суеверные — и все страстные игроки, которые верят в это и полагаются на это, суеверны. Суеверие игрока распространяется на те манипуляции, которые должны управлять случаем и направлять его. Оно распространяется на те манипуляции, которые должны повлиять на механическое, на машинное в случайности — точно так же, как водитель автомобиля пытается застраховать себя от несчастного случая с помощью талисмана, амулета или иконки богородицы. Он пытается связать случай, пытается сделать из него *связанный случай*.

## 2. Игры, основанные на искусности

Случай и искусность исключают друг друга. Случай не есть нечто искусное или что-то неискусное; он — ни то, ни другое; он выпадает человеку, и только после того, как он выпал, можно будет разобраться, какие последствия он вызывает своим выпадением.

Искусность — в той же мере, в какой и случай сам по себе, — игрой не является: как к случаю, так и к искусности игры должны быть привязаны. Не каждая искусность становится игрой и может стать игрой; в игру превращается не каждое движение, в котором кто-либо искусен. То, что движение искусно, мы понимаем, когда сравниваем его с такими же или подобными движениями, которые неискусны. Неискусные движения еще не исключают игры, од-

нако могут повредить ей или привести к ее концу. И на самой неискренности игры основываться не могут. Конечно, я могу составить футбольную команду из семидесятилетних старцев, которые никогда не играли в футбол, из толстых, лысых министров или бургомистров. Но это игры не создаст, это создаст комические ситуации, которые могут повеселить. Комическое редко бывает связано с игрой, потому что она опирается на правила, которые надо соблюдать, а не на противоречия, веселяющие своим комизмом. Если при какой-либо игре допускается, что можно нарушать правила, когда партнер не замечает этих нарушений, то в игре появляются комические черты. В противном случае комическое бывает связано только с неудачей игры — при играх, основанных на счастливом случае, оно связано с обманутыми ожиданиями, при играх, основанных на искусности, — на неловкости, при играх, основанных на пред- и постподражании, — с неудачей такого подражания. Тогда игроки и зрители смеются. В игре, протекающей как обычно, комическое не проявляется; в игре присутствует веселый задор, который не нуждается в комических конфликтах. Заметное исключение составляют только комики, которые очень искусны, но умело маскируют свою искусность за неловкими движениями. Здесь — только видимость неискренности, как например у клоуна, который кажется неуклюжим, то и дело оказываясь на грани падения, но на самом деле — отличный канатоходец. Если же комики связывают свое комическое представление с игрой — например в комедии, то они обычно не бывают искусными. И для того чтобы изобразить вызывающую веселье неискренность, требуется искусность.

Здесь нас должна занимать только та область искусства, которая находит выход в игру, а не те или иные ее области, которые необходимы для профессии, для достижения коммерческого успеха и для продвижения в своем деле. Но и все это, как еще будет показано, не совсем чуждо игре: ведь в любой деятельности, осуществляемой с легкостью и искусностью, есть что-то от игры. Именно тогда обычно и говорят о ком-то: он все делает играючи. Искусность, которая находит выход в игру, есть прежде всего не что иное, как фактор, исключающий случайность. Хотя остаток случайности и сохраняется, игра основывается все же не на нем. Искусность — в том виде, в каком она нужна для игры — есть нечто среднее, лежащее между случаем и подражанием. Что такое подражание, будет показано в следующем разделе. Таким образом, между игрой, основанной на случайности, и игрой, основанной на подражании, лежит игра, основанная на искусности. Если я понимаю судьбу без связи ее с искусностью и ловкостью, то это — случай<sup>1</sup>. Такая игра слов возникла далеко не случайно. Представление об искусности или неискренности человека неотделимо от его удач и неудач. Его удачи и его искусность обыкновенно связаны между собой. Если эта связь нарушается, он страдает.

Что представляет собой искусность в тех играх, которые основаны на искусности? Не секрет, что существует бесчисленное множество игр, осно-

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов: в немецком языке слово *die Schickung* имеет два значения: 1) судьба, рок; 2) случай, стечение обстоятельств. А судьба, участь, рок и ловкость, мастерство, сноровка обозначаются одинаковыми по написанию и произношению словами — *das Geschick*.

ванных на искусности, и почти каждая из них требует искусности особого рода, так что мы не продвинулись бы далеко, если бы занялись перечислением их всех. И чревовещание, и шевеление ушами, и меткие плевки через дырку в зубах — это игры, основанные на искусности. Мы воздержимся от каких-либо классификаций. Искусность бегуна отличается от искусности прыгуна, искусность дискобола — от искусности метателя копьа, искусность шахматиста — от искусности игрока в шашки, искусность игрока в теннис — от искусности игрока в гандбол. Искусность, которая становится игрой, имеет широкую область распространения; эта область, с одной стороны, ограничена случаем, а с другой — подражанием, которое — несмотря на то, что искусность является его предпосылкой — не может сводиться к искусности. Игрой становится только такая искусность, которая настолько самодостаточна, что не связана с какой-либо целью, лежащей за пределами игры. Искусность часовщика — это еще не игра, потому что она остается связанной с профессией, с заработком, с успехом в деле.

Можно ли сказать об одном-единственном движении, что оно — искусно? Или, точнее: существует ли вообще такое отдельное движение? Едва ли, так как каждое движение уже имеет предпосылками своими другие движения. Искусность поэтому предстает только как комбинация движений. Мы могли бы определить ее как комбинацию движений, которая превосходит такие же или подобные им движения.

Искусность в игре — это то, что уже есть налицо, но это также и способность к определенному дви-



жению, которая развивается и нарабатывается благодаря игре. Если искусность приходит в игру, создавая ее основу, то благодаря игре она повышается. То, чего нельзя натренировать и увеличить путем постоянного повторения, не подходит для игры, основанной на искусности. Сила, выносливость, быстрота, уверенность, присутствие духа, скорость ориентации и использования возможностей — все это само по себе игрой еще не является, но вводится в игру и благодаря игре развивается.

В играх, основанных на случайном случае, игроки делают мало движений — здесь преобладает безмолвное напряжение, внимательность, концентрация в ожидании счастливого случая. В играх, основанных на искусности, нужно движение: телесное движение, которое доминирует в подвижных играх, и движение умственное, которое доминирует в настольных играх, например — при игре в шахматы. И игры, требующие терпения, тоже относятся к играм, основанным на искусности, — например, развязывание искусно завязанного узла или, скажем, сборка либо разборка какого-то предмета, части которого соединяются весьма непросто. Английские паззлы — это игра, основанная на терпении. Какая-нибудь картина разрезается на маленькие кусочки разнообразной конфигурации, и задача игрока состоит в том, чтобы из этих кусочков снова составить картину. Слово «puzzle» обозначает в английском языке не только загадочную картинку, которую надо собрать, запасшись терпением, но и сложную задачу или загадку. «To puzzle» означает ставить кого-то в тупик. «Puzzle-headed» переводится как конфуз, растерянность, а «puzzle one's brains» значит ломать голову.

Загадки — это игры, основанные на искусности. Головоломки с числами, загадочные картинки, ребусы, логогрифы, палиндромы, омонимы, кроссворды, загадки, в которых из отдельных слогов надо составить пословицу и все тому подобное, что только ни есть, — все это существует для разгадывания в ходе игры. Слово или образ, которые надо отгадать, предмет, который надо определить, — все это описывается и прячется для игры, и задача состоит в том, чтобы найти описанное, спрятанное, угадать его. Загадки могут быть привязаны к другим играм — например, когда требуется угадать задуманный предмет, а с отгадкой связываются новые игровые задачи. Понятие загадки — более широкое и не покрывается игрой; ведь загадкой становится любой вопрос, на который нельзя ответить, используя знания. Неясность, создающая загадку в игре, создана искусственно. Более широкое понимание загадки состоит в том, что загадкой называют все, чего не знают, и любой вопрос, на который не могут ответить.

Загадка — это игра, если она не служит никаким целям, которые лежали бы за пределами движения, составляющего игру. Тренировки остроты ума, которые ориентированы на достижение такого рода цели, игрой не являются. Расшифровкой тайнописи можно заниматься как игрой. Но если с этим будут связаны цели, которые выходят за пределы игры в расшифровку, то это будет игра в столь же малой степени, в какой является игрой расшифровка древнегреческих или древнееврейских текстов.

Сейчас нам хотелось бы более подробно затронуть соотношение искусности и игры. Рассмотрим

поведение ребенка, который пребывает в одиночестве и начинает играть сам с собой. Начиная игру, он еще не связан никакими правилами — то есть он еще никаким сколь-нибудь заметным образом не следует закону повторения-возвращения. Он занимается мячиком, и это занятие еще не есть игра. Такой мячик годится для игры в мяч, но он может быть использован и для таких занятий, которые не имеют ничего общего с игрой. Например, ребенок может выбросить этот мяч или проколоть. Притягательность игры ребенок понимает лишь тогда, когда замечает, что трудности, оказывающие сопротивление, возникают с необходимостью и что ему самому приходится создавать эти трудности, оказывающие сопротивление. Он создает эти сопротивления не затем, чтобы с их помощью достичь чего-то такого, что лежит за пределами игры, — это была бы уже не игра, а какая-то механическая работа. Ребенок создает трудности, оказывающие сопротивление, для своей игры. Но каким образом он их создает? Посредством того, что он приводит к некоему обязательному порядку изобретенные им самим или воспринятые от других детей движения. Он начинает упорядочивать движения, которые можно осуществлять с мячом. Игра с мячом требует своих собственных законов движения, приведенных в систему. Мяч нужно поймать. Далее: его надо поймать определенным образом — например, когда он отскочит от стенки или после того, как он два раза подпрыгнет, отскочив от пола. По мере того как искусность в обращении с мячом у ребенка растет, он все более увеличивает число трудностей, создающих сопротивление. Игра благодаря

этому становится труднее, она требует все большей искусности. Вскоре она превращается в такую игру, в которую могут играть не все дети, — такую, в которой уже не могут участвовать другие дети. Дети младшего возраста поэтому не допускаются в игру, с трудностями которой они не могут справиться; плохие игроки отделяются от хороших. Различие между играми, основанными на счастливом случае, и играми, основанными на искусности, заключается в том, что во многих из последних в ходе игры исключаются, «вылетают» игроки; что такое исключение — «вылет» — предусматривается правилами игры и неотъемлемо принадлежит к ней. В играх, основанных на счастливом случае, игрок не исключается — а игра кончается, когда он уже не может поставить свою ставку. Он исчезает не во время игры, а после игры. Основанная на счастливом случае игра не предлагает никаких трудностей, для преодоления которых требовалась бы искусность. Но при игре, основанной на искусности, может увеличиваться количество правил, увеличиваться количество трудностей, требующих преодоления, — так, что игра становится настолько трудной, что соперники по игре не выдерживают и прекращают ее. Играть с одним мячом, с двумя мячами может большинство детей. Играть с тремя мячами одновременно — уже труднее. Играть же пятью, шестью мячами, обручами или кольцами одновременно могут лишь отдельные люди, коих меньшинство. И те немногие, которые способны на такое — как Растелли, — вынуждены на протяжении всей жизни усердно тренироваться с утра до вечера. Искусность в обращении с мячами отчуждает от

игры, которой занимаются бесцельно; она превращается в профессию, в способ заработка. Каждый, кто способен так обращаться с мячами, повсюду привлекает внимание, вызывает любопытство и доставляет удовольствие. Теперь игрок в мяч посредством труда превращает себя в жонглера, в эквилибриста, в механически действующее существо. Что получается в итоге? Там, где надо преодолевать большие трудности, я все больше и больше приближаюсь к границам игры с искусностью — к границам, за которыми игра снова превращается в труд, в работу. Игрок все больше и больше удаляется от игры, отчуждает себя от бесцельности игры. Правила игры сохраняются, но игра в целом оказывается связанной с целью, которая чужда ей. Она превращается в представление, которое связано с заработком.

### 3. Основанные на подражании пред- и постподражающие игры

Существует третий род игр, в которых искусность может иметь некоторое значение, но которые основаны не на искусности. Слово «*Achtung*» — очень древнее в нашем языке, но в этой форме уже не употребляется. Мы говорим «*Nachachtung*» и «*nachahmen*»<sup>1</sup>. Здесь нужно показать, что третий род игр, который охватывает различные игры, ориентирован на подражание (*Achtung*) и основывается на нем. Эти игры мы называем пред- и постподражающими играми.

<sup>1</sup> То есть «подражание после», подражание ранее воспринятому. — *Прим. пер.*

Подражание есть самое широкое из всех понятий, которые мы можем связать с игрой, — более широкое, чем понятие «случай», и более широкое, чем понятие «искусность». Чтобы определить его недвусмысленно, вспомним о том процессе, посредством которого маленький ребенок осваивает язык. Этот язык не дан ему как нечто готовое, он должен его осваивать. Ребенок вслушивается в звуки, которые исходят от взрослых. Из звуков он образует слоги, из слогов — слова, из слов — предложения. Это делается играючи, хотя какой-то определенной игры здесь и нет. Освоение языка основывается на подражании, которое осуществляет ребенок. Он подражает тому, что он услышал прежде (постподражание). Но в то же время он и предподражает, подражает тому, что он услышит впоследствии, что будет говориться в будущем (предподражание). Подражание в обоих случаях становится возможным только благодаря движению, которое предшествует ему.

Постподражание, которое связывает себя с произошедшим в прошлом, с прошлым движением, есть отображение этого прошлого движения посредством такого же или подобного движения. Предподражание, которое связывает себя с тем, что произойдет в будущем, есть отображение этого будущего движения посредством такого же или подобного движения. Понятие «подражание» охватывает и то и другое: и постподражание и предподражание. Оно не покрывается понятием игры, ведь оно охватывает и такие движения, которые не имеют с игрой ничего общего. Каждому приходится прибегать к подражанию в своей трудовой деятельности, и каждый используемый техниче-

ский прием убеждает в этом. Границы между подражанием, случаем и искусностью мы могли бы провести так: случай не подражает, однако искусность без подражания немислима.

Мы лучше оценим силу подражания, если осознаем, что она проистекает из непрерывности пространства и времени и что наше собственное движение, движение идентичной персоны продолжает эту непрерывность, следуя ей. Поэтому подражание, которое впоследствии или заранее отображает что-то, представляет собой — если смотреть на него в свете времени и пространства — возвращение и повторение того же самого или подобного. На это указывает нам уже наше тело, наши движения. А на то, что сфера подражания выходит далеко за пределы телесных движений, указывают наши воспоминания, наша память.

Если мы дадим себе отчет в том, что все подражание проистекает из непрерывности времени и пространства, то поймем, что чистое постподражание может пониматься только как постподражание без предподражания, то есть как конец непрерывности или как разрыв непрерывности. То же самое можно сказать и о предподражании без постподражания. Здесь встал бы вопрос: как может происходить предподражание чему-то, если предподражание не опирается на постподражание? Там, где не воспринимается возвращение и повторение, там перестает восприниматься и подражание.

Мы ведем здесь речь только о том подражании, на котором основывается игра. Что обеспечивает возможность ориентации игры на подражание? Как возможны предподражающие и постподражающие игры? В них возвращение схватывает

себя в виде игры. Мы можем рассматривать движение очень по-разному. Если мы сконцентрируем внимание на том, что оно зависимо от какого-то другого движения, то наше внимание будет направлено на каузальный механизм движения или на каузальность мотивов. Аспект игры при этом останется в стороне, мы его просто не заметим — этому воспрепятствует зависимость движения. Если мы станем рассматривать движение, сосредоточив внимание на целях, то об игре мы будем думать столь же мало — ведь целесообразность есть отношение движения к какому-то другому движению, средством для которого выступает первое движение, и такая связь никакой игры не создает. Но вот если мы сконцентрируем внимание на возвращении и повторении, то с движением, с комбинацией движений можно будет связать игру или нечто, относящееся к игре. Причины и действия, причины и следствия, средства и цели здесь уже не интересуют наблюдающего. Подражание и игра могут слиться воедино в возвращении.

*Предподражающие и постподражающие детские игры.* Все это можно подробно рассмотреть на материале самих игр. Понаблюдаем за девочкой, которая играет с куклой, то есть не занята ни игрой, основанной на счастливом случае, ни игрой, основанной на искусности, а занята игрой, состоящей в предподражании и постподражании. Постподражание есть в то же время предподражание. Мы, правда, могли бы сказать, что девочка в своей игре только подражает ранее виденным ею движениям взрослых — движениям матерей, у которых есть ребенок, — однако такое определение



было бы односторонним. Девочка не играла бы с куклой, если бы ее игра ограничивалась только постподражанием и оставалось им. Она не только постподражает, но и предподражает. Она, играя, делает в настоящем нечто такое, что будет делать в будущем, уже не играя, то есть не в качестве игры. Вдобавок ее побуждают к игре вид других девочек, которые играют с куклами, и взрослые, которые дают ей куклу. Ведь уже самого вида детей и кукол достаточно, чтобы привести к пред- и постподражающему поведению. И кукла вовсе не обязательно должна быть точным подобием ребенка. Там, где нет куклы, часто бывает достаточно фигурки, грубо сработанной из дерева, или просто полешка, чтобы побудить девочку к игре. Она, играя в куклы, делает нечто исключительно человеческое — ведь ни один детеныш животного не играет в куклы, да и не нуждается в том, чтобы играть с ними. Девочка смотрит на куклу как на своего собственного ребенка. Это — игра, ведь она может иметь этого ребенка только в игре, только как игрушку.

Здесь, в игре девочки с куклой, проявляется нечто важное. Отличительный признак предподражающих и постподражающих игр состоит в том, что они отображают игровым образом некоторое поведение, которое игрой не является. Движение, которое не есть игра, становится игрой. Следует поставить вопрос: а разве не таков характерный признак всех игр? Разве игры, основанные на счастливом случае, не стали играми только благодаря случаю, а игры, основанные на искусности, — только благодаря искусности? На этот вопрос следует ответить утвердительно. Сам случай столь же

мало представляет собой игру, сколь мало является игрой искусность; играми их делают игроки. Ни одна игра не играется сама собой, ни одна не существует без игроков. Игрок превращает что-то в игру — что-то такое, что игрой не было; он не делает игрой игру. При играх, основанных на счастливом случае, случай конструируется, создается искусственно; при играх, основанных на искусности, совершенствуется собственное движение. При подражании отображается другое движение. Игра опирается на такое же или подобное движение — и не игралась бы, если бы этого движения не было. Но это предшествующее движение нельзя передать, нельзя сообщить; оно не может быть зафиксировано. Если бы это было возможно, если бы отображаемые движения можно было точно зафиксировать, то до игры бы не дошло — дело ограничилось бы только механическими повторениями. Игра девочки не основывается на том, что ее мать или какая-нибудь другая мать в определенное время, в определенном месте играет с куклой. На подобного рода абсолютных отображениях-копированиях, типа производимых фотоаппаратом или магнитофоном, ни одна игра не основывается.

Игроки в игры, которые основываются на счастливом случае и на искусности, ведут свою игру со случаем и искусностью. Я не могу так же играть с подражанием, не могу заниматься игрой с ним. Я не играю с подражанием, а подражаю; в этом и состоит игра. Мы увидим, что область подражания, которое основывается на непрерывности, обширна — а тем самым оказывается обширной и область того, что становится игрой благодаря подражанию. Ни случайность, ни искусность — если мы

обратим внимание на их отношение к игрокам — не могут опираться на столь обширную пространственную и временную сферу. А подражание — может, и, поскольку оно может опираться на такую обширную сферу, оно способно через посредство предподражающего и постподражающего поведения превратить в игру всю эту свою сферу.

Ни случай, ни искусность при играх, основанных на подражании, не имеют решающего значения. От случая в таких играх зависит очень немного; искусность, правда, более важна, но она никогда не имеет определяющего значения — ведь в эти игры играют и неискусные, но игры сохраняют свою притягательность, даже если неумелые люди и играют неискусно. Девочке, которая играет в куклы, искусность не требуется. Если бы она была искусной, это даже повредило бы подражанию.

Игра детей везде и всюду сводится к предподражанию и постподражанию и должна основываться на них, потому что для детей в их возрасте нет ничего более важного и настоятельно необходимого, чем игра подражания. Девочки, которые играют с куклами, кукольными домиками и пирожками для кукол; мальчики, которые играют в солдатиков, играют с пушками, с железной дорогой, с парусниками и пароходами, с самолетами и с игрушечными инструментами мастерового, с оборудованием для магазина, то есть отображают наличествующие в мире взрослые движения и деятельность, мальчики, которые возводят конструкции из кубиков, занимаются с моделями электрических и паровых машин или строят мосты и шлюзы, прокладывают каналы для воды, устраивают запруды и стоки, — все эти дети играют в

предподражающие и постподражающие игры. И те игры, в которых дети выступают как призраки, короли, принцы, заклинатели, волшебники и гномы, относятся сюда же. То, на чем основываются эти игры, — не искусственность, а само отображение, и речь об этом различии мы поведем подробнее в специальном экскурсе, посвященном подражанию. Мы могли бы пояснить это следующим примером. К пред- и постподражающим играм принадлежит и коллекционирование, которым занимаются все мальчики, но не девочки, потому что такое отношение к объектам — не женская черта и не вызывает женского подражания. Когда мальчики начинают коллекционировать — не важно что: осколки стекла, маленькие рекламные картинки, почтовые марки, камни, бабочек, жуков, растения или что-нибудь другое, — то они прежде всего отображают ту деятельность, которой занимаются взрослые. Поэтому такое коллекционирование у большинства мальчиков и прекращается с возрастом, и только у немногих оно становится занятием, в котором уже больше нет ничего от игры, — собирательство оказывается связанным с целями, которые лежат за пределами игры.

Наличие игрушек для пред- и постподражающих игр не обязательно, но все же они используются повсеместно. Мальчик, у которого нет игрушечной железной дороги, может изображать железную дорогу сам — двигаясь механически, подобно паровозу, издавая свистки, звон, лязг и прочие шумы. Но он откажется от такого поведения, если получит игрушечную железную дорогу. Девочка может играть с воображаемой куклой воображаемым образом, но прекратит это делать,

если получит куклу. Если в пред- и постподражающих играх дети получают игрушки, то тем самым им дается знак, что и они должны заниматься подражанием. Ведь игрушки — это миниатюрные модели того, что в мире взрослых используется не как игрушка. В пред- и постподражательные игры могут играть и взрослые, и тогда у них прорезывается нечто детское, они становятся похожими на детей. Девушка, которая уже сама способна иметь детей, выглядит чужаковатой, если она еще играет в куклы. Такое поведение может свидетельствовать о каких-то отклонениях.

*Изображающее пред- и постподражание.* Ребенок играет с куклой; он не играет куклу. Если бы ему пришла идея играть куклу, то есть посредством подражания сделать куклой самого себя, это была бы уже другая игра. Ребенок, играя с куклой, также не играет какого-то другого ребенка, потому что это была бы совсем другая игра. Какой из этого следует вывод? Вывод таков: ребенок, который играет с куклой, ничего не изображает.

Тут надо видеть важное различие, и из этого различия мы выведем два подвида пред- и постподражающих игр:

- 1) играть с чем-то, пред- и постподражая;
- 2) играть что-то, пред- и постподражая, изображать что-то.

То, что при игре изображается что-либо или же не изображается ничего, создает различие, которое оказывает глубокое воздействие — настолько глубокое, что оно определяет разделение пред- и постподражательных игр. По этой причине надлежит исследовать изображающие игры.

*Спектакль, игра-зрелище*<sup>1</sup>. То, что спектакль — это игра в присутствии зрителей, мы поначалу оставим в стороне и обратим внимание только на само представление-изображение. Актер не играет со своей ролью; он играет свою роль. Он играет не с пьесой, а играет пьесу. Он изображает в игре не себя самого, а другого. Если бы он мог изображать только себя самого, он не годился бы в актеры.

Ведь изображение, представление — это еще не игра. Но есть игры, которые без него невозможны. При играх, основанных на счастливом случае, изображение особого значения не имеет, потому что они основываются на случайности, а эта последняя изображению не поддается. При играх, основанных на искусности, изображение возможно. Кто-либо может изобразить свою искусность, что и происходит. Посредством игры, основанной на искусности, этот кто-то может изобразить только свою собственную искусность, но не искусность кого-либо другого. Тот, кто хочет изобразить искусность кого-то другого, может сделать это только посредством пред- и постподражающего изображения. Благодаря такому изображению, как мы уже говорили, все вовлекается в игру, все втягивается в игру, все делается игрой. Туда может быть втянуто и изображение игр, основанных на счастливом случае, и изображение игр, основанных на искусности.

Между изображением и подражанием существует нерасторжимая связь. Изображение основа-

---

<sup>1</sup> В немецком языке спектакль (*Schauspiel*) буквально означает «игра-зрелище», «игра напоказ». — *Прим. пер.*

но на подражании, отсылает нас к нему. Следует различать самоизображение и изображение кого-либо другого; и то и другое немыслимо без подражания. О человеке, который не выделяется на фоне своего окружения, который ничего не стремится сделать из себя и поэтому никак себя не проявляет, говорят: он ничего собой не представляет. В такой констатации почти всегда есть нечто принижающее. Но как я представляю из себя что-то? Как я перейду в состояние, в котором я что-то из себя представляю-изображаю? Если бы я был пройдохой и мошенником, я бы уж постарался плутовским образом что-то изобразить и представить. Здесь отсутствовало бы подражание; оно заменилось бы поведением, которое имитирует его. В подражании также нет и обезьянничанья — это слово в нашем языке означает не что иное, как то, что подражание не удалось. И понятие «имитация» — то есть бездушная копия — тоже говорит о неудавшемся подражании.

Изображение, представление — это еще не игра. Но его связь с игрой видна повсеместно. Предполагается, что каждый играет какую-то роль. Кто-либо играет большую или маленькую роль. Кто-то никакой роли не играет. Возможно, он должен быть благодарен за то, что не играет никакой роли и не нуждается в том, чтобы играть какую-то роль. Но мы имеем в виду вовсе не это, когда говорим так. Роль играют даже обстоятельства — например, обед или опоздание поезда. Все это — сценический аспект, то есть видение в контексте спектакля, игры-зрелища.

Не самоизображение, не представление самого себя требуется от актера, а изображение-пред-

ставление другого. Самопредставление, самоизображение — это отнюдь не роль; а там, где оно обсуждается и рассматривается как роль, подражанию наносится ущерб. Там, где кто-либо не играет, а притворяется, прикидывается, лицедействует и лицемерит, чего не подобает делать хорошему актеру, он лишь имитирует подражание в процессе представления-изображения. Само собой разумеется, что актер должен хорошо уметь подражать; ясно, что к подражанию сводятся все изображения других людей, все роли. Но лишь способность отделять роль от себя — а роль, по определению, есть нечто отделяемое — создает актера. Он отделяет от себя роль, играя ее; он разделяется с ней и расстается с ней, играя ее. Если бы он играл с ролью так, как девочка играет с куклой, он никогда не смог бы отделить себя от нее и расстаться с ней. Девочка с куклой не играет никакой роли. Она и не изображает кого-то другого. Если бы ее игра стала ролью, с которой можно было бы расстаться, отделив ее от себя, это обернулось бы тяжелой неудачей подражания.

*Притворное подражание.* Некто входит в комнату, состроив такую мину, будто он потрясен до глубины души. Он не потрясен, он только притворяется — у него есть на то причины. Является ли этот входящий в комнату актером? Он, конечно, не актер по профессии — он не заучивает роли, он не связан, как профессиональный актер, со сценой подписанным обязательством-ангажементом. И все же он актер? Разумеется, мы можем назвать его актером. И подобное актерство встречается повсеместно. Наигранное возмущение,



притворная дружба и деланное дружелюбие, фальшивое благочестие, имитация страстей — все это мы наблюдаем снова и снова. Есть ли вообще что-то такое, что невозможно было бы таким образом втянуть в игру? Разве не склонен каждый из нас изображать что-то перед другими? Разве он не изображает человека, перегруженного работой, человека, который постоянно спешит, человека, который безмерно устал, человека, которому нездоровится?

Разыграть можно все что угодно, и все основано на игре подражания. Является ли это подражание самоизображением? Изображением самого себя? Нет, не является — ведь посредством его не изображается ничего присущего Я; скорее, изображается нечто неприсущее, нечто отсутствующее. Кто-то разыгрывает из себя ревнивца; он притворяется, вовсе не ревнуя; он ведет себя как настоящий ревнивец, отнюдь таковым не являясь, — возможно, потому что хочет отделаться от опостылевшей ему девушки, а быть может, изображая ревность перед своей женой, которая действительно ревнива, — чтобы найти какие-то возражения и контробвинения. Он изображает кого-то другого — изображает то, что он не есть. Так каждый может изображать человека рассеянного, молчуна, страдальца — но может изображать и филантропа, социалиста, миллионера, барона и графа. Едва ли кто-то совершенно не играл в игры подобного рода.

Вероятно, игра называется игрой потому, что в ней нельзя найти ничего серьезного — поскольку я не отношусь серьезно к тому, что изображаю. Но, рассуждая подобным образом, мы далеко не

продвинемся. Я изображаю то, что я не есть, или имитирую обладание тем, чего я не имею. Стало быть, я — лицемер, мошенник и обманщик? Во многих случаях, пожалуй, так оно и есть. Негодование лицемерное, фальшивое, наигранное сразу и не отличишь от настоящего. Про актера, который играет на сцене, я не мог бы сказать, что он фальшиво разыграл негодование. Это значило бы поставить под сомнение его актерские способности. Но разве он не мог бы сыграть и фальшивое негодование? Да, мог бы, и зрителю станет ясно, что он вполне может это сделать. Об актере на сцене мы говорим, что он играет, но не говорим, что он и его игра являются собой нечто наигранное. Если бы я сказал, что его страсть несколько наигранна, что он движется с наигранной грацией, эти суждения заключали бы в себе упрек. От актера я требую не наигранной грации, а играющей, резвящейся грации.

В чем заключается различие между актером на сцене и тем, другим человеком, о котором мы сказали, что он вошел в комнату с выражением хорошо разыгранного потрясения на лице? Ведь и один, и второй не были потрясены в действительности, оба лишь разыгрывали потрясение, играли потрясенного человека. Различие состоит в том, что актер на сцене постоянно подает себя как актер и воспринимается именно в данном качестве, тогда как другой не подает себя как актера, так что его хорошо разыгранное потрясение не распознается как разыгранное. Если бы оно было распознано как таковое, то эффект бы не удался и игра была бы закончена. Этот актер, который скрывает свое актерство, скрывает, что он играет, вынуж-

ден обманывать, изображая как подражание, так и изображение подражания.

Притворство — вот то, чем занимается этот актер. В притворстве есть что-то от игры. Оно в первую очередь есть средство слабых, к которым относятся также и те, кто использует обходные пути и хитрые лазейки, те, кто подкрадывается из укрытий и засад, стремясь приблизиться для достижения своей цели. Притворство — это то, к чему прибегает птица, если кто-то приближается к ее птенцам: она изображает, что у нее повреждено крыло или лапка, а потому ее легко поймать. Притворством занимается лис Рейнеке, обманывая петухов и кур. В притворстве есть что-то от игры — не потому, что в нем отсутствует серьезность, ведь оно может быть серьезным и достаточно злонамеренным и проистекать от скверных вещей, но потому, что оно основывается на подражании, которое в то же время наигранно. Девочка, играющая с куклой, играет не притворяясь — она подражает в игре, подражает благодаря игре чему-то настоящему, непритворному. И подражание актера на сцене не нацелено на достижение чего-то, что выходило бы за границы и правила игры. А вот в случае притворного подражания дело обстоит именно так. Те, на кого оно нацелено, не знают, что это — игра, и, следовательно, не являются партнерами по игре. До настоящей игры по всем правилам дело не доходит, потому что притворство игре мешает.

Но разве актер не может сыграть на сцене притворное подражание? Да, он может это сделать, например, когда он играет роль мошенника, лицемера, лжеца или еще какого-то притворно подражающего персонажа. Но это здесь ничего не меняет и

не создает никакой разницы, потому что актер уверенно опознается как актер, а зритель распознает притворство и понимает, что происходит именно оно; а роль всегда остается связанной с игрой, роль есть игра, роль неотделима от игры. А манипуляции тех, кто прибегает к притворному подражанию вне сцены, не находят выхода в игру, потому что они связаны с целями, которые выходят за пределы игры и которые уничтожают игру. Однако в них остается нечто от игры, потому что притворное подражание люди могут осуществлять только играя. Чем лучше играется притворное подражание, чем меньше оно распознается и видится насквозь, тем точнее оно отображает все движения, которые относятся к непритворному подражанию.

*Разыгрывание из себя важной персоны.* Когда кто-то разыгрывает из себя важную персону, что он делает? Как связано такое напыщенное поведение с игрой? Когда кто-то важничает и задается, он превышает меру при изображении подражания, утрирует — и тем самым переигрывает в игре. Он изображает кого-то, кто более велик и более значим, он изображает себя самого этим более великим и более значимым. В похвальбе, в высокомерии, в кичливости можно усмотреть такие передержки и преувеличения подражания. Выдавание себя за кого-то другого становится разыгрыванием из себя важной персоны; оно проявляется в позах, в манере держаться, в походке и движениях, в языке. Или тогда, когда кто-нибудь хвастается. Разыгрывание из себя важной персоны не исключает наличия партнеров по игре — разыгрывать из себя важных персон перед кем-то могут

сразу несколько человек. Могут также встретиться два напыщенных индюка — и разыгрывать из себя важных персон друг перед другом, хвастаясь. До настоящей игры, осуществляемой по строгим правилам, дело при этом не доходит, потому что передержки, преувеличения при подражании и его изображении препятствуют игре.

Представление о напыщенности, помпезности идет от музыки — образ высокомерного человека списан с людей, которые приглашали играть в свою честь музыкантов<sup>1</sup>. Тот, кто велит сыграть что-то помпезное, должен держать для этого музыкантов или нанимать их за деньги. В то же время он препятствует тому, чтобы другие велели играть музыку в свою честь. Если по его возможностям и средствам заказывать себе музыкальное сопровождение, то он как раз и разыгрывает, таким образом, из себя нечто важное.

В надменном разыгрывании из себя чего-то важного присутствует момент незаконного присвоения<sup>2</sup>. Кто-то присваивает себе нечто, чем он не обладает и чем он не является. Надменное незаконное присвоение выходит за границы подражания и искажает его. Безмерность уже не подражает.

*Самоизображение и изображение другого.* И эти отношения нам тоже придется кратко исследо-

---

<sup>1</sup> Игра слов в оригинале: «aufspielen» — «разыгрывать из себя важную персону» — буквально означает «возносить посредством игры». Автор полагает, что это относится к музыкантам, которые сопровождали своей игрой человека, желавшего появиться с помпой. — *Прим. пер.*

<sup>2</sup> Еще одна игра слов в оригинале — немецкое «Anmassung» означает и «самонадеянность, надменность», и «незаконное присвоение (какого-то права)».

вать. Актер, который выступает на сцене, не занимается самоизображением, хотя он привносит в игру свои собственные средства и силы. Самоизображение не может пониматься как роль, которую игрок исполняет в ходе игры и от которой освобождается по ее окончании. Что есть самоизображение? Автопортрет скульптора, художника, чеканщика? Автобиография? Исповедь? При рассмотрении этих примеров становится ясно, что без самоизображения тут дело не обходится. Возможно, в побуждениях и беспокойствах нашей совести начинается то движение, которое завершается самоизображением? Или же тогда, когда в человеке заговорила совесть, он уже ничего не изображает?

Ответить на эти вопросы можно будет только тогда, когда мы обратим внимание на процесс подражания. С самого начала следует признать, что всякому самоизображению приходится основываться на подражании, ведь там, где не происходит подражания, ничего и не изображается. Как можно подражать не изображая, мы видели на примере девочки, играющей с куклой. Но изображение без подражания немислимо. Подражание может быть неудачным, оно может быть преувеличенным, чрезмерным, может быть фальшивым или недостаточным, но оно должно иметь место и должно демонстрировать себя. Нарушение подражания не сможет стать игрой, на нем нельзя будет основать игру. То, что такое нарушение может быть изображено в ходе игры — это дело другое. Решающее значение имеет то, что игра не может нарушать подражания. Она таким образом разрушит сама себя.

Надо признать, что при создании художниками картин, на которых они изображают себя, имеет место подражание; надо признать, что без него не может возникнуть ни портрет, ни автопортрет. Как и все другие портреты, автопортрет тоже есть отображение подражания. Если подражание не удастся, то возникает противоположный эффект — происходит искажение, утрата каких-то черт, деформации всякого рода, эксгибиционизмы, которые выдают наличие глубоких психических нарушений, а также возникает и нечто совершенно пустое, бессодержательное и ничтожное. Бесстыдность изображения, которое не подражает, бросается в глаза — ведь стыд основывается на подражании. Здесь распознаются психические заболевания различного рода — не как следствия каких-то механических нарушений, а как нарушения отображения, на котором основывается подражание. Там, где они распознаются, познание создает новые способы исцеления. Психические заболевания могут проистекать из затяжного притворного подражания. Но и непритворное подражание может быть болезненным — например, подражание у больного, который считает себя королем и непритворно ведет себя как король.

Подражание никогда не основывается на измерениях, и чем точнее его где-либо пытаются осуществлять, тем меньше мы можем быть уверены в том, что подражание действительно имеет место. Зато дистанцию подражание предполагает всегда. Церемониал, костюм, канон вежливости, приветствие — все это основывается на подражании. И литургия, включая святое причастие — однако

не приобщение святых тайн, когда происходит преосуществление, которое есть превращение субстанций, — основывается на подражании. Все движения, относящиеся к этим действиям, не могут быть жестко очерчены с помощью измерений, однако тут всегда существуют дистанции — между человеком и богом, между человеком и человеком, между человеком и вещами, даже между самими вещами, вовлеченными в процесс подражания и служащими ему. Неверное измерение не нарушит подражания, но его нарушение произойдет тотчас же, если будет нарушена дистанция. Дистанции — это нечто живое, и их нарушение наносит жизни глубокие раны. Дистанции показывают нам, что мы не заканчиваемся там, где наше тело ограничивает эпидермис. Медицина, которая основывается на таком представлении, не понимает тела человека, сущности болезни и сферы врачевания. Посредством нарушения дистанции я могу настолько же гарантированно поразить человека, который находится на значительном расстоянии от меня, насколько гарантированно я могу поразить его ножом в непосредственной близости.

Вежливость основывается на подражании. Ее нарушение невозможно измерить точно, однако нарушается дистанция, а с нею нарушается и подражание. Вежливость может содержать в себе нечто конвенциональное — это значит, что подражание, на котором она основывается, само конвенционально, быстротечно, ничего не говорит и усвоено благодаря заучиванию. Но вот такт — это особое, безошибочное движение, которое глубоко укоренено в подражании и отличается порази-



тельной уверенностью в определении нужных дистанций. Бестактность скверна потому, что она нарушает подражание. И повсюду, где нарушен такт, оказывается под ударом подражание; ведь такт есть нечто ритмичное, а ритм в поэзии, в музыке и в танце основывается на подражании. Поскольку наш находящийся выход в игру ритм основывается на подражании, то мы вкладываем подражание во всю игру природы, которая ритмична, и не отсекаем, словно ножом, *res cogitans* от *res existens*. Но это означает, что мы не только повсюду отображаем природу, но и признаем за ней ее собственную отображающую способность, которую мы не нарушаем преднамеренно, по своей воле. Кто видит в природе автомат, тот не вывернется, как бы ни вертелся, — он тоже будет превращен в нечто механическое. Человеку, который больше не подражает, с необходимостью придется стать чем-то механическим.

Самоизображение есть отображение этого Я, и отображение без подражания осуществиться не может. Поэтому исповедь, которая не основывается на подражании, которая не отображает ничего, просто немыслима. И совесть беспокоит какого-то человека вовсе не благодаря случаю и вовсе не потому, что он искусен, — она беспокоит его потому, что он отображает подражание. Если он не делает этого, он может спать спокойно; он может спать спокойным сном человека без совести, сном, который не потревожит подражание. Что не даст ему спать спокойно? То, что всяким угрызениям совести предшествовало как их предпосылка, нарушение подражания, а это нарушение помешало и воспрепятствовало спокойному, стабильному ото-

бражению, которое составляет истинную суть подражания.

*Кукольная игра.* Девочка играет с куклой. Она, играя, делает то, что мать делает со своим ребенком. Это поведение не требует никакого изображения. От изображения игра ничего бы не приобрела — к примеру, если бы девочка изображала кому-то другому, как играют с куклой. Такой показ далек от игры, он превращается в поучение.

Кукловод, который выступает со своими куклами, делает нечто иное. Куклы, которые движутся благодаря движениям рук, на которые они надеты, или благодаря движениям проволоки, безжизненны, у них нет никакого собственного движения, а поэтому они не могут играть. Кукловод играет так, что возникает видимость, будто куклы играют сами. Чтобы усилить эту иллюзию, он прячется от публики и наделяет кукол своим голосом. Так как он вводит в действие молодых и старых кукол мужского и женского пола, он говорит, изменяя голос. Он создает впечатление, будто куклы двигаются сами по себе, что у них есть собственное движение и что они говорят. Игра основывается на изображающем подражании; сами куклы есть миниатюры, которые нечто изображают, подражая, — изображают привидения, силы природы, людей или также животных в их движениях. Игра тем удачнее, чем вернее и точнее изображение.

Живые актеры в человеческом театре играют — но там не играют с ними. Они не созданы для этого. Играют ли с куклами? И да, и нет. Иллюзион создает правдоподобие игры, а потому требует, чтобы исчезло впечатление игры с кукла-

ми, чтобы исчезло впечатление, что они — игрушки и инструменты человека, и исчезло насколько возможно больше. Потому и стараются сделать незаметными проволочки, которые делают наглядной зависимость кукол. Иллюзия, будто куклы играют сами, делает кукольный театр детским театром — представлением, которое доставляет радость в первую очередь детям. Здесь на сцене изображается мир, механическое движение которого и механическая движущая сила которого чувствуются значительно больше; мир, который ограничивается движением такого рода и благодаря этому становится меньше, ограниченнее, обозримее и понятнее. К этому добавляется кое-что, способное сделать игру притягательной и для взрослых. Некоторые из преимуществ кукольного театра подметил Кляйст в своей маленькой работе «О театре марионеток». Куклы, говорит он, имеют «то преимущество, что они не подвержены гравитации». И в самом деле, они не нуждаются в том, чтобы следовать закону тяготения; они не прикованы к земле, потому что более могущественная сила позволяет им делать легчайшие движения, летать без всякого усилия и стоять в воздухе. Такая легкость становится источником веселья и хорошего настроения. В ней также заключено движение, противоположное тому механическому ходу вещей, к которому прикован работающий со стальными проволоками театр кукол. Можно изобразить движения, которые невозможны для тела человека. Можно без труда изобразить ведьмовство и колдовство.

В своей превосходной работе, построенной на парадоксах, Кляйст замечает, «какие беспорядки

учиняет сознание в естественной грации человека». Правильность этого замечания подтверждает наблюдение за грацией кукол, за их изяществом и легкостью, которая существует за пределами мира сознания и связана с ним лишь тончайшими проволочками. «Мы видим, — говорит Кляйст, — что в той мере, в какой в органическом мире становится неяснее и слабее рефлексия, эта грация являет себя в нем все более лучезарной и все более господствующей». Мы могли бы перефразировать это и сказать, что в той мере, в какой рефлексия отступает на задний план, игра показывает себя все более и более явственно и заметно.

Здесь хотелось бы добавить одно воспоминание. Когда несколько лет назад мы с профессором Коммерелем, любителем кукольной игры, пришли в театр кукол во Франкфурте, то увидели, что весь зал без остатка заполнен детьми. Каспар, друг детей и в то же время единственная кукла, которая имеет привилегию во время спектакля разговаривать со зрителями, воспользовался этой привилегией, чем вызвал настоящее ликование. Такое поведение, такое вторжение игрока, находящегося в пространстве игры, в пространство зрителя, лежащее вне пространства игры, — об этом мы более подробно поговорим в главе о зрителях, — должно было бы на какое-то время игру прервать. Но для ребенка пространство игры и пространство зрителей еще не разделены столь строго; он живет еще в пространстве, в котором игра и наблюдение за ней переходят друг в друга, а потому и готов превратиться из зрителя в участника игры. Доля иллюзии, принимаемой здесь за реальность, велика; но это не представляет для детей никакой сложно-

сти. Скорее, то, что эта доля велика, активизирует у них способность воображения. Подобно рыцарю Дон Кихоту, они всегда готовы с мечом наголо ворваться в круг кукол, чтобы спасти оказавшуюся в беде невинность.

*Музыка.* Скрипач играет не со скрипкой, он играет на скрипке, играет скрипкой. Со скрипкой как с игрушкой он смог бы играть только в игру, основанную на искусности. Само собой понятно, что он играет на скрипке не без искусности; игра предполагает наличие знаний, предполагает упражнения, без которых она не может осуществиться и совершенствоваться. Искусность может быть малой или большой; она может быть такой большой, какая требуется от виртуоза-инструменталиста. Но сколь бы большую искусность мы себе не представляли, игра не может строиться на ней. Музыка — это не игра, построенная на искусности, вроде жонглирования мячиками. Если скрипач всего лишь искусен, если он с величайшей искусностью владеет всем тем, что относится к технике игры на своем инструменте, если это только искусность в сложнейших движениях смычка и руки, то ему может быть сделан и справедливый упрек на основании этого. Ухо не без причины отворачивается от такой игры. Музыка основывается на подражании, и все применяемые для ее создания инструменты — это не игрушки, которыми играют, а звучащие тела, которые служат для подражания. Инструментовка — это превращение инструментов в орудия, подчиненные строгому порядку и создающие инструментальную музыку. Там, где вступают голоса певцов, в сопровожде-

нии инструментов или без сопровождения, начинается сфера вокальной музыки, песен, арий, пения *a capella*, речитативов, хоров.

В сфере искусств, которые основываются на подражании, возможны обязательные сочетания и комбинации. Пред- и постподражающие игры различного рода могут сочетаться и связываться друг с другом. Однако они не могут напрямую сочетаться с играми, основанными на искусности, поскольку подражание от этого пострадает. Музыкант в любом случае должен обладать искусностью, но не такой, какая требуется в игре, основанной на искусности, а такой, какая служит отображению подражания. От актера требуется духовная и телесная искусность. Быть может, его роль требует, чтобы он был хорошим фехтовальщиком. От него требуется не искусность мастера фехтования, а такая искусность, которая нужна, чтобы достойно и умело провести поединок фехтовальщиков, которого требует пьеса, — то фехтование, которое относится к игре, включено в игру. Танцор должен обладать искусностью, без которой его пируэты и прыжки ни на что не годятся, но его танец не может быть ориентирован на искусность как таковую — он не есть игра, основанная на искусности. Танец отнюдь не выиграет от того, что в него будут включены акробатические трюки и он будет полностью подчинен таким трюкам. Эти примеры проясняют, в каком отношении предподражающие и постподражающие игры, которые мы называем искусствами, находятся к играм, основанным на искусности. Искусства основаны на отображении, которое схватывает предотображение и постотображение, но не на искус-

ности. Владение техникой проявляется у художника только в виде искусства; но то, что он способен отобразить, характеризует его совсем с другой стороны.

В том, что касается музыки, эти связи становятся ясны читателю более всего, когда он рассматривает ее в комбинации с другими искусствами. Такая комбинация характерна для оперы, притягательная сила которой обеспечивается именно ею, — в опере, которая в то же время, именно из-за комбинирования различных искусств, каждое из которых идет своим собственным путем, содержит в себе нечто сомнительное. Искусство поэзии, искусство актерской игры, искусство музыкальное соединяются в опере в некое целое отображения, которое воздействует на зрителя и слушателя языком, мимикой и музыкой — и одновременно, и последовательно. Отображение в каждом из этих трех искусств идет своим собственным путем, и каждое из отдельных искусств осуществляет разрешение конфликта, о котором здесь идет речь, на свой собственный лад. В состязании, которое возникает при этом, каждое из искусств пытается возобладать, и делает это, оттесняя два других искусства на вторую и третью позиции.

То, что происходит на оперной сцене, то, что происходит на любой сцене, целиком и полностью основывается на отображении. Если бы ничего не отображалось, если бы сцены не существовало, то на ней не появились бы ни язык, ни мимика, ни музыка. Только подражание и делает возможной игру; оно очерчивает пространство игры и задает время игры, без чего нигде и никогда ничего не могло бы играть. Процессы на сцене, которые адресованы

глазу и уху, могут происходить лишь в той мере, в какой они представляют собой отображение.

Но чему же подражает тот, кто поет? Подражает ли он пению кого-то другого? Ни в коем разе! Ведь это означало бы, что он отображает какой-то другой голос, а для такого отображения требовалась бы не более как искусность. Такое отображение называется имитацией. То, чего можно достичь путем имитации, достигается посредством искусности. Певец, который имитирует другого певца, делает то же самое, что делает имитатор, имитирующий голоса животных. Это относится к сфере искусности. Но если поющий, который, быть может, не обладает хорошим голосом и не особо искусен — впрочем, речь сейчас не о том, — не подражает пению кого-то другого, то чему же он подражает? Подражает ли он своему собственному голосу? Нет, и это допущение было бы ошибочным. Своему собственному голосу не может подражать никто — ведь хотя человек и слышит собственный голос, он остается все же незнакомым ему. Искусный имитатор может имитировать другие голоса, но не свой собственный. Он не может отобразить его, потому что его голос не достигает его ушей как образ, как некое образование. Между нами и нашими голосами нет никакой дистанции; они не доходят до нас со стороны, как нечто отдельное, а если доходят со стороны, если звучат, воспроизводимые каким-либо механизмом, то кажутся нам чужими, воспринимаются нами как голос кого-то другого. Поющий подражает определенной песне, которую, вероятно, до него пели бесчисленные другие певцы, то есть подражает в распевании какого-то стихотворения.



Но что если он вовсе не поет слов, а ограничивается только мелодией? Это ничего не меняет — тогда он подражает в распевании мелодии. Но что если он напевает не какую-то уже существующую песню, песню кого-то другого, а свою собственную, импровизируя ее на ходу, тут же придумывая и слова, и мелодию? Это, конечно, создает некоторое различие — ведь теперь он становится поэтом и музыкантом, возможно — хорошим, возможно — плохим, что опять-таки ничего не говорит о том процессе, который нас здесь занимает. Если он сам создает текст и мелодию, он подражает непосредственно. Невозможно ответить, на что опирается это непосредственное подражание, к которому способны только поэт и музыкант, где те образы, которые отображаются в этом отображении, и в каком точном месте, в какое определенное время они всплывают. Мы снова возвращаемся к девочке, которая играет с куклой. Предподражая и постподражая, она занимается своей куклой, и ни об одном из этих движений мы не можем сказать, что оно там-то и там-то конкретно уже было осуществлено какой-то матерью. Подражательные движения не позволяют зафиксировать себя таким образом; если бы они могли фиксироваться так, с фотографической точностью, тогда всякое подражание прекратилось бы. В таких представлениях есть нечто механическое, а в сфере механизмов подражание прекращается; в нем есть только механические возвращения и повторения. При подражании можно только лишь определить ту сферу, с которой оно связано. Если посредством непосредственного подражания создается какое-то произведение, то предпосылкой этого творче-

ского акта является то, что это произведение в таком виде еще не существовало нигде. Судя по произведению, я везде могу сделать вывод о подражании, его породившем, — непосредственном и опосредованном. Допустим, что поющий сам придумывает себе мелодию, а мы, едва услышав эту мелодию, говорим себе: абсолютный Гайдн или Моцарт, и именно потому, что это — лишь половинчатый Гайдн или Моцарт. Что же это значит? Это значит, что подлинное подражание композитора возникло в сфере подражания не самостоятельно, что оно было дополнено памятью; что он подражал, воспроизводя готовые отображения, что здесь преобладает искусность. Отображение, которое опирается на искусность, не может выйти за пределы искусности. Но если подражание оказывается непосредственным, если оно самостоятельно возникает в сфере подражания, творя произведения, то происходит отображение в сфере, в которую имеет доступ не всякий подражающий. Но всякое отображение нуждается в образах. Никто не может схватить рукой воздух и подоить его.

*Танец.* То, что танец основывается не на искусности, хотя искусность совершенно необходима для танцора, уже было сказано. Танец принадлежит к мимическим искусствам и — как и все другие изобразительные искусства — может рассматриваться только в аспекте подражания. Сама мимика, то есть способность посредством движений лица и жестов отображать игру мыслей и воли, основывается на подражании.

О танце — как и о других изобразительных искусствах — верно говорят, что они тем сильнее,

чем сильнее тот процесс, с которым связывается подражание. Если он включен в сферу празднеств, посвященных какому-то божеству, то принадлежащий к этой сфере подражания танец становится танцем божественным, священным. Об этом мы скажем позднее, в главе о циклических играх. Какое значение танец имеет во время празднеств в честь богов, какую часть этих празднеств он составляет, мы наблюдаем повсюду — например у греков, где танец (*die Orchestik*) в его комбинации с поэзией, пением и актерской игрой формируется в тесной связи с праздниками в честь божеств, — и у него есть даже своя собственная муза и богиня, выступающая в роли его источника. Напротив, о римлянах можно сказать, что они были жалкими танцорами и что все, что не перешло в их танцы от греков, не заслуживает высокой оценки. Христианские церкви — во вред самим себе — изгнали танец из сферы священнослужения, оставив лишь незначительные процессии.

Насколько мало актерская игра основывается на самоизображении актера, настолько же мало танец может основываться на самоизображении танцора. Никто не танцует самого себя, а кто пытается делать это — такие сумасшедшие затеи сегодня очень распространены, — тот отнюдь не танцор. На примере подобных попыток очень хорошо видно, что самоизображение — это не игра. Я могу играть и могу играть с чем-то. Я могу играть со своими пальцами, могу играть со своими волосами, как это делают дети, а порой и взрослые. Но как я могу играть с самим собой, со своим Я? Это Я — не мой партнер по игре; я не могу превратить его в свою игрушку. Пожалуй, я могу — и

это мы еще увидим — стать игрушкой другого, но это уже не будет для меня игрой. Отображение, которого требует изображение самого себя, подражание ему вообще уходит весьма далеко от игры. То, что я играю сам себя, то, что я играю самоизображение, — это вывихи, следить за которыми нежелательно.

Танцор подражает, танцуя; он танцует подражание. Он изображает-представляет другого. Рассмотрим танец какого-нибудь туземного племени. Танцоры предстают как тотемные животные; они танцуют тотемное животное, изображая его своими движениями. Они сейчас — тотемные животные. Они появляются в масках и танцуют демона, танцуют идола-божка, изображая его своими движениями. Он — демон, они — божок. Они предстают антилопами, буйволами, жирафами — и танцуют ту дичь, которую хотят убить на охоте. Они и есть сейчас эта дичь. Принцип тождества, выраженный формулой  $a = a$ , для них не действует; он не имеет для них никакого значения. В танце они — одновременно и человек, и жираф. В этих сферах танец сам демоничен и неотделим от образов, которым он подражает. Костюмы для танца и маски показывают, в какой именно сфере происходит подражание. Переодевания и маски немислимы без подражания, а потому там, где они есть необходимая принадлежность подражания, танцору и в голову не придет танцевать без них. Скорее, мы решили бы среди бела дня прогуляться по городскому проспекту неодетыми. Порой в снах нам видится, что мы — на празднике, в окружении людей; мы опускаем глаза — и видим, что на нас нет брюк. Нечто подобное могло бы произойти и наяву — с

каким-нибудь рассеянным профессором, но тогда это стало бы всего лишь поводом для смущения и смеха. А вот когда человек видит во сне, что на нем нет брюк, он воспринимает это совсем иначе. Он переживает кошмар, и весь его страх происходит от того, что он чувствует: я больше не отображаю подражание, я нарушаю его. В бодрствующем состоянии он едва ли пережил бы подобное; если бы он сидел где-нибудь, будучи одет в соответствии с приличиями, он мог бы прийти к настолько рациональным мыслям о своей одежде и об одежде других, насколько рационален его распорядок жизни. Он даже не ведаёт, что и его костюм — все еще выдержанный в пуританском духе — тоже есть не что иное, как наряд ряженого и маска, что все костюмы, какие только существуют, есть наряды ряженных и маски, что они основываются на подражании. Если бы облачение себя в такие наряды было процессом сознательным, то и разоблачение себя тоже вынужденно было бы таким же процессом. Но это — не так, а потому при саморазоблачении тотчас же становится заметным нарушение подражания. Мода — это подражание. То, что одежда должна согреть или спасти от жары; то, что карманы костюма целесообразны; то, что хороший материал служит дольше, чем плохой, — все это разумеется само собой; но эти и им подобные соображения, проистекающие из целесообразности, второстепенны — как показывает уже наблюдение за нашей одеждой, она во многом совершенно не целесообразна. У спящего, увидевшего себя во сне, отсутствуют не только целесообразные штаны; у него отсутствует и подражание, а потому он испытывает страх. Но никоим образом не отсутствует

подражание у девочки из негритянского племени, женщины которого ходят голыми. Эта девочка не бывает обнажена, она — именно голая, то есть нельзя сказать, что ей чего-то недостает. Она ходит не без одежды, а ходит голой, и навязывать ей одежду — это белая, христианская несуразная затея. Голы мы или же мы разоблачились — это большая разница, на которую обращают недостаточно внимания; а она имеет значение во всем.

Сфера, которая изображается посредством танца, широка, но при этом всегда связана с отображаемым. Там, где уже больше ничего не отображается, танец прекращается. Когда танцоры и танцовщицы отображают любовное тяготение полов и при этом, как видно в баварском танце шуплаттлер, они подражают брачным танцам глухарей и глухарок, то танцоры движутся перед своими партнершами так, как это делают глухари перед глухарками<sup>1</sup>, а партнерши — как глухарки, за которыми ухаживают глухари.

Если сходит на нет этот процесс, который указывает на подражание, то сходит на нет и оно само, сходит на нет отображение, сходит на нет танец. Это заметно по нашим модным танцам, принятым в обществе — в них мало подражания, они превращаются в изобретения учителей танцев и быстро сменяют друг друга. Танец таких учителей танцев основывается больше на искусности, чем на отображении подражания.

---

<sup>1</sup> Шуплаттлер сопровождается хлопками танцоров по голенищам сапог. — *Прим. пер.*

## ЭКСКУРС О ПОДРАЖАНИИ

### 1

О подражании можно говорить только там, где осуществляется какое-то движение. Основывается ли каждое движение на подражании? Нет, существует бесчисленное множество движений, при которых о подражании не может быть и речи. Механизмы в своих движениях не подражают; они повторяют с механической точностью такое же движение, и это повторение не есть подражание. В той мере, в какой мы осуществляем механические, автоматические движения, движения без сопровождающего их сознания, мы не занимаемся подражанием. Если мы осуществляем мускульные движения — такие, какие называются в физиологии автоматическими, — дыхательные движения, биение сердца и тому подобные, — мы не подражаем. То, что и эти движения служат подражанию, то, что они подчинены ему, то, что мы телесно, психически заболеваем, если наносим вред подражанию, получая в результате *Angina pectoris*, невроз сердца, астму, — все это иная сторона проблемы. Функции, взятые как таковые, предстают в ложном свете, поскольку представляются как изолированные движения. Отличительный признак

функции, позволяющий применять понятие «механизм» для описания движения, — то, что посредством этой функции не осуществляется подражание. В той мере, в какой мы представляемся науке неким субъектом, в котором происходит определенный химический обмен веществ, какой-то химико-физикалистской фабрикой, мы не подражаем, а осуществляем функции. Если они не нарушены, то нечто функционирует. Но то, что нечто функционирует, не есть признак подражания — скорее, это исключает подражание. Иначе говоря, во всех тех сферах, в которых тело рассматривается как машина, мы не подражаем. Там, где мы измеряем механическую работу, теплоту, электрические явления, химические превращения, там мы не находим никакого подражания. Оно не может быть найдено и исследовано подобным образом. Если мы хотим обрести его понимание и проникнуть умственным взором в его сферу, мы должны отойти как можно дальше в сторону от всей и всяческой каузальности, от всей и всяческой статистики, от всей и всяческой телеологии.

Пассивное движение (движимость) не становится основой ни для какого подражания. Требуется собственное движение. Благодаря тому что нечто толкает меня извне, благодаря тому что нечто встречается мне случайно, я еще не подражаю. Если я падаю, поскользнулся, был ранен, я еще не подражаю. Не подражаю и тогда, когда я не отображаю чего-то посредством своего движения. Отображение того же или подобного движения собственным движением — вот признак всякого подражания. Но здесь мы должны сделать важное различие.



Каково различие между искусностью и подражанием? Не следует ли нам исходить из того, что всякая искусность требует обучения, а обучение требует отображения — отображения всех движений, которые и составляют искусность? Но мыслимо ли отображение какого-либо движения без подражания? Разве обучение всякого рабочего и ремесленника не есть в то же время постоянное отображение движений, благодаря чему он становится искусным? Это — так, и мы по этой причине должны делать различие между (1) отображением, которое основывается на искусности, и (2) отображением, которое основывается не на искусности, а на отображении самого подражания.

Начнем с искусности. Некий сапожник делает пару башмаков. Он может изготовить башмаки, которые прекрасно сидят на ноге, только тогда, когда разовьет в себе искусность, получив нужную подготовку и обучение. Если он не сделает этого, он не будет сапожником и не сможет сделать никаких ботинок. Допустим, что он работает на обувной фабрике и занимается изготовлением только одной детали ботинка — выкраиванием только одной заготовки. То, что он делает это вручную, сути не меняет — ведь ему, чтобы выкраивать заготовку в один прием, одним движением, пришлось развить в себе искусность, обучаясь для этого. Его подражание, разумеется, будет в этом случае меньшим, чем подражание сапожника, который собственными руками делает пару обуви от начала и до конца. Но вот теперь допустим, что машина берет все операции на себя, ос-

тавляя рабочему только одно движение руки — одно движение, которое связано уже не с вырезанием заготовки, а с нажиманием на рычаг машины. Если речь идет об этом, то ему уже не нужно уметь делать никакую обувь, — он не нуждается в том, чтобы быть сапожником. Но это движение ему должен был показать кто-то или он сам должен был подсмотреть его, наблюдая за машиной, и скопировать его. Подражание здесь предельно мало.

Допустим теперь, что сапожник — тот человек, который способен сделать башмаки вручную целиком, — как раз и делает их; следовательно, он заранее выработал в себе способность к этому. Заданым вопросом: на чем тогда основывается его отображение? Оно основывается на искусности. Тому, что он отображает, присуща искусность; его отображение само есть искусность. Отображает он какой-то образ? Ниоим образом, это было бы задачей художника или рисовальщика. Отображает ли он ботинки? И этого мы тоже не можем сказать — а были бы вправе сказать, если бы рядом с ним стояла уже пара башмаков и он делал бы вторую пару, в точности повторяя первую. Скорее, все обстоит не так: он делает пару ботинок, для которых снял мерку с ног, и это у него получается, потому что он развил в себе эту искусность, потому что он осуществил все отображения, которые положено осуществить в ходе надлежащего обучения и развития в себе нужных навыков. Он овладел этими умелыми движениями. Если в его ремесле, следовательно, есть подражание — а оно, разумеется, там есть, — то само это подражание не что иное, как искусность.

Допустим теперь, что тот же самый сапожник вышел из своей мастерской на улицу и встретил там человека, которого весьма уважает. Он останавливается, снимает головной убор и со всем почтением кланяется. По его движениям, по его позе, по выражению лица читается, что он испытывает благоговение. Что он делает? Он отображает благоговение, которое испытывает к этому человеку, и он делает это, подражая, — ведь отображение почтения он берет не из воздуха. Он также и не изобретает его, он при этом опирается на движения, которые таким же или подобным образом отображали почтение. Отображает ли он какой-то предмет? Нет, ведь предмета тут нет вовсе. Производит ли он что-то при этом так, как производил незадолго до этого ботинки в своей мастерской? Нет, и этого он тоже не делает. Основывается ли его подражание на искусности? Разумеется, нет — ведь оно осталось бы исполненным почтения и тогда, если осуществлялось бы неискусно. Его отображение подражания не имеет своим условием искусность. Это отображение не может быть и простой искусностью — ведь в последней нет ничего почтительного.

Итак, что же он делает?

*Он отображает не искусность, а отображает само подражание.*

Два приведенных примера показывают, что обе области подражания распространяются широко и властно; что ни один человек не остается не втянутым в них и не может из них ускользнуть. Мы все занимаемся подражанием, если обладаем искусностью, и нам приходится заранее со всем тщанием вырабатывать и отображать те движения, которых

требует такая искусность. Если бы мы не делали этого, мы никогда не достигли бы искусности. Для обретения искусности от нас никогда не требовалось чего-то другого, кроме искусности. Но там, где отображается само подражание, движение идет другим путем. Там, где отображается само подражание, не надо готовить или производить какой-то предмет, там не требуется и отображать какой-то предмет. Там же, где это требуется, — а именно в изобразительных искусствах, — решающее значение имеет не отображение предмета, а отображение подражания. Это может прояснить следующее соображение. Отображение предмета, которое основывается на искусности, было бы тем искуснее, чем неотличимее было бы отображение от отображаемого. Но бутафор может точнее отобразить предмет, чем художник, то есть бутафор делает нечто, более похожее на предмет. Если, к примеру, таким предметом является фрукт, то кондитер, мастерски украшающий торты, мог бы отобразить его еще точнее, так как он мог бы дополнительно придать ему мягкость, используя марципан, и даже придать запах с помощью ароматических эссенций. Плоды, которые рисует художник, тоже не могут оцениваться в зависимости от того, клюют ли их птицы и садятся ли на них осы, равно как и в зависимости от того, текут ли у нас слюнки при их виде. Это — критерии качества плодов, употребляемых в пищу, а не плодов нарисованных. Искусство, которое основывается на отображении подражания, выходит за рамки того умения, которое основывается на искусности.

Предположим, художник рисует картину, а именно создает образ мадонны. Ему нужно преж-

де отобразить мадонну, которую он рисует, в себе самом, и это, как подразумевается, ему удастся более или менее хорошо. Если этот художник — Рафаэль, то он отобразит мадонну так, как того требует ее божественность, возвышенность и красота, так, как следует изображать богоматерь с ребенком. Всего этого он может достичь посредством отображения подражания, не посредством искусства; ведь при изображении мадонны подражание решает все, а искусство не решает ничего. То, что Рафаэль опирается и на искусство — грубо говоря, на кисть и краски, — разумеется само собой, но эта искусственность, даже если мы добавим сюда умение создавать перспективу, выстраивать композицию и все прочее, эти необходимые для художника умения служат подражанию, а не служат искусности. Если же он не Рафаэль, а мастер меньшего дарования, то это покажет его картина. Возможно, этот менее великий художник обладает большей умелостью, но его подражание остается меньшим.

Возможно, нам возразят: а что же отображает тот художник, который — как сегодня принято неудачно выражаться — рисует беспредметно? Мы скажем в ответ, что это выражение неудачно, ибо оно не соответствует действительности; художник не отображает беспредметное, ведь нечто, чему ничто не соответствует, противостоя ему, неотображаемо — он рисует нечто такое, что не соответствует ни одному предмету или не похоже ни на один предмет. Это никоим образом не мешает отображению, ведь его отображение направлено не на предметы и, следовательно, не нуждается в том, чтобы походило на какой-либо предмет.

Художник может без труда отображать нечто красочное, некоторую комбинацию цветов, линии, точки, арабески, орнаменты, и если он берет в руки только простой карандаш, то есть не использует никаких красок, он с помощью игры света и тени изображает нечто, что уже ранее было отображено в нем. Если же художник не может отобразить в себе совсем ничего, то он не может и рисовать или писать маслом, так что ему будет лучше оставить холст или лист чистым и пустым.

Некто хочет стать офицером. Он развивает в себе все, что должно быть свойственно вначале солдату, а затем офицеру. Как он может это сделать? Такое развитие удастся ему только в том случае, если в нем уже есть хороший офицер. Если он обладает такими качествами, что может стать хорошим офицером, на чем основывается его обучение и подготовка? Прежде всего на искусности. Все отображение, которое нацелено на обучение и подготовку, — это искусность. Об обучении и подготовке можно говорить только в аспекте искусности, но не в аспекте отображения подражания, ведь это последнее не может быть развито посредством развития умелости каким-то искусным образом. Но от хорошего офицера требуются качества, которые выходят за рамки простой искусности, — например, нужно, чтобы он был достойным человеком, джентльменом или кавалером, чтобы у него были рыцарские черты, чтобы он защищал стариков и женщин, слабых и беспомощных, чтобы в тяжелых обстоятельства он бросал на чашу весов свою жизнь и жертвовал собой за других. Все это — качества, которые не

имеют ничего общего с искусностью. Хороший офицер не только искусен в военном деле, но также является человеком чести и хорошо воспитан. Но весь характер, все воспитание, которое заслуживает называться воспитанием, основано на отображении подражания. Допустим, что этот хороший офицер становится полководцем. Он является полководцем, если отображает в себе все, что принадлежит к качествам полководца, тактика и стратега, но также и к тем качествам, которые требуются от человека столь высокого положения. Предположим, что этот полководец — гениальный полководец, что он обладает полководческим гением. Прекращается ли на этом подражание? Никим образом, ведь его подражание само гениально, и он дорастает до таких отображений, которые недоступны для других. И гениальный человек не мешает процессу подражания и не разрушает этот процесс; он осуществляет подражание так, как его никогда не смогли бы осуществить самые искусные и умелые.

### 3

Мы видим, что там, где отображается само подражание, не может быть достаточно одной искусности, даже самой большой. Да, уже в самой попытке заменить такие отображения выработкой искусности заложена неудача подражания. Там, где от кого-то требуется любовь, верность, осмотрительность, характер, верность нравственным принципам, он не может заменить их отображениями, которые основаны на искусности. Основанное на искусности отображение здесь всего

лишь имитирует подражание. Дело доходит до неподлинных, фальшивых подражаний — и тем самым ставится весьма нелегкий вопрос: что является подлинным?

Ювелир, которые взрастил и развил в себе все способности, которые необходимы для работы с золотом, делает медальон из свинца. Является ли этот медальон неподлинным? Нет, этот медальон из свинца подлинный настолько же, насколько и медальон из золота. Но вот если ювелир станет выдавать этот медальон из свинца за медальон из золота, например позолотив его, чтобы продать как золотой, тогда этот позолоченный медальон — подделка, выдаваемая за подлинный золотой. В силу чего он неподлинный? В силу того, что отображение в золоте подменяется отображением в свинце. И здесь не обходится без искусности. Фальшивки, которые возникают таким образом, имеют своей предпосылкой ничуть не меньшую искусность, чем подлинные отображения, даже часто для их изготовления требуется еще больше искусности в отображении. Тот, кто подделывает банкноты, должен быть очень искусен в отображении подлинных банкнот.

Некто копирует картину Рубенса. Он намерен продать свою копию не как подлинник Рубенса, а именно как копию. Чем точнее копия, чем труднее ее отличить от копии Рубенса, тем искуснее копиист. Чем искуснее его отображение, тем меньшее отображение подражания от него требуется. Если бы он достиг в своей копии фотографической точности, то отображения подражания уже и вовсе не происходило бы. Фотографический аппарат не подражает. Копирование, следовательно,



есть такое отображение, которое условием своим предполагает искусность. Имитацию чего-то другого.

Некий юноша, которого любит девушка, имитирует ответную любовь. Как ему это удастся? Благодаря тому, что он искусным образом отображает влюбленного — в своих взглядах, словах, движениях. Но отображение сердечной склонности с помощью искусности есть нечто, лишенное любви; и там, где это основанное на искусности отображение ставится на место сердечной склонности, имеет место обман.

#### 4

То, что воспитание не может быть основано на случайности, не станет оспаривать никто. То, что оно не может основываться на выработке и развитии искусности, для многих менее ясно. Выработка и развитие искусности ничего не приносит в воспитание как таковое — непосредственно в воспитание, поскольку существует множество искусных людей, которые воспитаны плохо или вообще не воспитаны. К выработке и развитию искусности относится принуждение к учению, передача знания, усвоение этого знания на основе методик, развитие умений и навыков ручного труда, а вместе с ними и того, что требуется в определенной сфере и в конкретной профессии. Все это совершенно необходимо, чтобы поставить ребенка на тот путь, по которому он пойдет дальше самостоятельно и на котором он, став взрослым, обретет среду, где разделение труда разовьется дальше и потребует специальных способностей. Однако все

это не имеет ничего общего с воспитанием — ведь сфера воспитания схватывает отображение подражания. Педагог, который не знает этого, не знает ничего. В возрасте, в котором маленький ребенок еще не может говорить, в котором он подлежит постоянному уходу заботливых и любящих людей, он неустанно, упорно, изо всех своих сил занимается подражанием. Это подражание начинается с того возраста, в котором уход является еще чисто физическим, и заметить его можно уже тогда, когда ребенок кричит, улыбается и останавливает взгляд на предметах — там, где начинает фиксировать их. Исчезает темно-синий цвет радужной оболочки глаза, характерный для новорожденных, и тупой, лишенный взгляда глаз оживает, обретая чистый, ясный взор. Глаза, которые были тупы и отвечали на попадание света только суживанием зрачков и смыканием век, теперь открыты, их взгляд устремлен изнутри наружу, и они охватывают предметы с внимательным удивлением, которое лицо взрослого утрачивает. Выражение лица и глаз — это выражение лица и глаз подражающего существа. Оно показывает, что ребенок занят своим окружением. Он воспринимает движения, радуется им и сам начинает делать движения, играя. Все, что он делает в этом возрасте, он делает играя. Все делается им играя, поскольку нет ни малейшего представления о целях, на которые направлены эти движения. И освоение языка происходит в ходе игры. Ребенок не учит родной язык так, как мальчик или взрослый учат язык иностранный. Родной язык мы учим не так; мы осваиваем его благодаря подражанию, и этот процесс протекает более радикально и с большей настой-

чивостью, чем какое бы то ни было изучение какого-либо иностранного языка. Ребенок, который начинает говорить, постоянно занят подражанием, постоянно занимается отображением того, что было сказано перед ним. Поэтому надо с самого начала обращать внимание на то, чтобы всякий, кого слышит ребенок, говорил чисто и правильно, ничего не упустил и не опустил, и произносил без сокращений все положенные для передачи сколь-нибудь важного содержания слова, обороты речи и выражения. Если бы какая-либо мать стала разговаривать с ребенком так же, как он говорит с ней, лепеча и неумело, это было бы извращением — ведь ребенок подражает не своему собственному говорению, а языку того, кто говорит с ним. Он с завидным постоянством отображает то, что он слышит, а потому отображает и ложное, и заурядно-пошлое, которое воспринимает от своего окружения. Отображение — это отнюдь не логический процесс. Освоение языка начинается с отображения звуков и заканчивается отображением предложений. Там, где начинается понимание логической последовательности и грамматической конструкции, детское отображение языка уже заканчивается.

Непозволительно ни при каких обстоятельствах, чтобы то, что преподносится подражающему ребенку матерью, то, что показывается ребенку ею и дается ею в качестве образца и примера, было заменено какой-либо искусностью. Поэтому не годятся ни искуснейшие няньки, ни искуснейшие медсестры — этого недостаточно. Сестра, которая заботится о нескольких младенцах сразу, с самого начала не подходит для выполнения задач

своей профессии. Чем более она искусна, чем большее количество младенцев она может охватить своей заботой, тем больше она не соответствует задачам профессии. Чем искуснее она, тем больше она наносит вреда подражанию детей. Никакое государство, никакой его чиновник не способен воспитывать маленьких детей; и чем искуснее решается эта задача, тем неискуснее будут отвечать на это дети. Чем более общественно, чем более механистично будет организовано воспитание, тем более тяжелыми окажутся нарушения и дефекты. Ведь если нянька печется о нескольких детях одновременно, сразу же страдает освоение языка, потому что ребенку не дают осуществлять его постоянное подражание. Мать незаменима. Ведь ребенок с самого раннего времени отображает в себе сердечную склонность к матери. Это отображение сердечной склонности — его наиглубочайшая внутренняя жизнь, вред которой наносит лишенный любви уход, ведь любое движение души матери побуждает ребенка к сочувствию, вовлекает его в сочувствие. Раздор между родителями ребенок чувствует уже тогда, когда он еще и понятия не имеет, что такое раздор. Если этот раздор постоянен, он и страдает постоянно, и может чахнуть от этого. Сердечная склонность надежно поддерживает и направляет ребенка. То, что может быть выучено ребенком в процессе ухода за ним, и то, что должно быть выучено им в этом процессе, разумеется, важно, однако этого никак недостаточно в отсутствие сердечной склонности. Сердечная склонность матери не может быть заменена отцом, ведь не он первым вскармливает и питает ребенка. Но со временем сердечная склон-

ность отца становится все важнее, и коренные изменения в жизни ребенка начинаются тогда, когда он начинает отображать сердечную склонность отца.

Такой ребенок, который уже начал разговаривать и ходить на прогулки со своим отцом, приступает к занятиям в процессе игры. Его переполняет неумемное желание двигаться, которое выливается в игровые движения. Он действует исходя из переизбытка движения. Он к тому же неустанно задает вопросы и часто бывает обременителен для того, кому недостает терпения. Он задает вопросы, движимый непреодолимой потребностью, которая нелогична по природе своей. Он ставит вопросы, которые не позволяют найти ответа, и часто вводит того, кто отвечает ему, в *circulus vitiosus*. Он хочет обрести образы и неуемен в этой потребности, ведь ему надо разворачивать свои собственные отображения их.

Воспитание никогда не может быть ориентировано на пассивность ребенка, а также не может ориентироваться и на активность воспитателя. Все воспитание ребенка должно способствовать его собственному движению. На место этого собственного движения не может быть поставлено никакое чужое движение. Уже было сказано о том, что дорогая, искусственная игрушка не годится; она не подходит, потому что не способствует собственному движению ребенка.

Разрушение игрушки, которое происходит тем быстрее, чем более она искусственна и чем более сложна, происходит из озорства, в котором всегда присутствует какая-то доля игры. Как только ребенок пресыщается своей игрушкой, он тотчас же

переходит к исследованию и наблюдению. Но с началом наблюдения заканчивается игра и начинается разрушение. Разрушение игрушки — это больше не подражание.

Идя от подражания, можно понять и то, что в каждом ребенке есть нечто собственное и не поддающееся воспитанию, — то, до чего не может добраться и чего не может затронуть никакое воспитание. Воспитание имеет свои границы, которые определяются тем, что нарушать это собственное в ребенке непозволительно. Механические методы сводятся к дрессировке, они нацелены на то, чтобы сломить волю; они наносят вред подражанию в ребенке. Часто взрослые испытывают досаду от чересчур точного подражания, осуществляемого детьми, которые чересчур точно повторяют их действия. Но этого не избежать; это должно возбуждать не досаду, а внимание, так как именно в этом и отражается, словно в зеркале, все ошибочное воспитание. Для ребенка родители — это предмет для зеркального отображения. Если ребенка наставляют и выговаривают ему, от него скоро услышат наставления и выговоры. Это извращение — приступать к ребенку с этическими максимами, с правилами морали, ведь они не дают ничего, что можно было бы отображать.

Воспитание, которое заслуживает этого названия, всегда религиозно. Отношение ребенка к отцу и к матери, поскольку оно основывается на любви и полном доверии, само по себе религиозно. Любовь — это религия, но мораль — нет; она есть лишь эрзац, лишь суррогат отсутствующего религиозного. Ребенок, который любит своих ро-

дителей и полностью доверяет им, благочестив. Но дети, которые воспитываются посредством нотаций и моральных сентенций, тоже отвечают такими нотациями и сентенциями.

## 5

К отображениям, при которых отображается само подражание, относятся все отображения полного подобия. Здесь искусности ни в коем случае не достаточно. То, что мы называем характером, точь-в-точь повторяющим чей-то характер, всегда возникает вследствие отображения полного подобия. Какой-либо человек, не обладающий характером, не отображает так, что добивается полного подобия. Нетрудно заметить, что характер (*Art*) и греческое *arete* — это одно и то же; бросается в глаза, что характер (*Art*) взаимосвязан также и с греческим *ars, artis*. Характера не обретишь посредством отображения искусности. Либо кто-то по характеру — вылитый отец, либо он не представляет его совершенной копии. Либо ребенок воспитан (*artig*), либо он невоспитан (*unartig*). Если он невоспитан, то у него нет никакого характера (*Art*) и он не отображает в себе характер (*Art*). Характер, «натура» есть качество, свойство — точно так же, как качеством, свойством человека является воля, — и отображение характера, «натуры» отображает качество, свойство.

Если отображение выливается в тождество, доходит до идентичности, что происходит тогда? Некто, отображающий сердечную склонность к своему любимому существу, становится посредст-

вом этого тождественным своему любимому человеку. Он — любящий. Так как никто не идентичен другой персоне, то отображения, совершаемые им, тоже не могут завершиться достижением такой идентичности. Попытки, предпринимаемые в этом направлении, заканчиваются искажениями, имитациями, копиями, обезьянничаньем, карикатурными изображениями. Можно скопировать у другого человека манеру покашливать и отдельные характерные жесты и тому подобное, но нельзя скопировать его самого. Такие попытки характеризует выражение «эпигонское подражание». Если я идентифицирую кого-то на основании описания, которое содержится в его паспорте, или на основании показаний, которые дали свидетели, то я констатирую, что он тождествен с персоной, которую я разыскиваю. Идентификация — это констатация индентичности. Если же я идентифицирую себя с кем-то, то я идентичен не с ним, не с его личностью — нет, мы идентичны в отношении к кому-то третьему. Я никогда не могу быть идентичным с другим, а потому всякое отображение, направленное в этом направлении, обречено на неудачу. Если я идентифицирую себя с ним, то в основе этого — не отображение, а констатация, что мы оба равны в отношении к кому-то третьему или одинаково ведем себя по отношению к нему. Тут дело доходит до идентификации лишь тогда, когда я обрисую качества [которые у нас тождественны]. Подобие — не соответствие прототипу, первообразу (*Urbild*), а отображение (*Abbild*), именно отображение некоей личности, ведь отображения вещей мы подобиями не называем. Подобие — это и не модель.



Если сын — подобие своего отца, значит, он похож на своего отца, настолько похож, что сходен с ним. Он, как мы говорим, вылитый отец. Такое сходство не ограничивается сходством черт лица, сходством телосложения и движений, оно охватывает также душу и ум. Подобие немислимо без подражания.

Мы не говорим, что кто-то — подобие всей силы, какая только есть, или подобие всей красоты и очарования. В этом случае мы говорили бы о первообразе. Первообраз всей силы — лев. Подобие — это отображение некоей личности. Отображение посредством взаимосвязанных движений есть подражание.

Может ли человек быть подобием бога? Здесь можно размышлять двояко. Воплотился ли бог в воображении человека, воплотил ли он в это изображение свой образ? И может ли существо бесконечное быть отображено существом конечным?

Теологические споры вокруг этого вопроса восходят к тезису, который высказывается в Первой книге Моисея<sup>1</sup>. Бог сотворил человека по образу Божьему, сотворил его по подобию своему и доверил ему владычествовать над всеми тварями. Адам породил сына по подобию своему и образу<sup>2</sup>. В книге «Бытие» Бог требует смертной казни для убий-

---

<sup>1</sup> «И сказал Бог: сотворим человека по образу Нашему [и] по подобию Нашему, и да владычествуют они над рыбами морскими, и над птицами небесными, [и над зверями,] и над скотом, и над всею землею, и над всеми гадами, пресмыкающимися по земле. И сотворил Бог человека по образу Своему, по образу Божию сотворил его; мужчину и женщину сотворил их» (Быт. 1, 26—27).

<sup>2</sup> «Адам... родил [сына] по подобию своему [и] по образу своему, и нарек ему имя: Сиф» (Быт. 5, 3).

цы, потому что он создал человека по образу своему<sup>1</sup>.

От этих тезисов отклоняется апостол Павел, когда говорит, что Христос — единственный образ Божий<sup>2</sup>. Мы — не образы и подобия, в которых отобразил себя Бог, которые он сделал отображением своим и подобием; а ясность Христа отражается во всех людях (2 Кор. 3, 18): «Мы же все открытым лицом, как в зеркале, взирая на славу Господню, преобразуемся в тот же образ от славы в славу, как от Господня Духа». Это очень сильно удаляется от исходного текста. И в «Послании к Колоссянам» (Кол. 3, 10) говорится, что надо расстаться со старым человеком вкупе с делами его и облечь себя в нового человека, «который обновляется в познании по образу Создавшего его». Но как же это случилось? Согласно Павлу, подобие было утрачено, а потому его нужно искать снова. К тому же, оказывается, что это новое подобие надо изобразить, представить наглядно, тогда как подобие у Адама существовало без специального изображения и представления.

Как учение церкви соединяет всё это? Посредством своего учения о первоначальном состоянии человека, которое было состоянием первоначального совершенства и прирожденной святости, но утрачено вследствие грехопадения. Согласно католической догматике, человек утратил *donum superadditum*, избыточную добавку, которая была у

---

<sup>1</sup> «...Кто прольет кровь человеческую, того кровь прольется рукою человека: ибо человек создан по образу Божию» (Быт. 9, 6).

<sup>2</sup> «...О славе Христа, Который есть образ Бога невидимого» (2 Кор. 4, 4).

первого человека. В это *donum superadditum*, должно быть, входило позитивное богоподобие, которое превосходит простое подобие, естественно присущее человеку как разумной, свободной личности. Таким образом, существует двоякое подобие. То, что *donum superadditum* понимается как нечто, всего лишь данное впридачу, всего лишь как дополнение и добавка, протестантам представляется возмутительным. И они тоже понимают подобие как первосостояние и считают, что из-за грехопадения оно почти полностью утрачено.

Декарт говорит в своем ответе на возражения Гассенди против его «Размышлений»: «Все же не в природе образа лежит то, что он во всех точках есть то же самое, что и вещь, образом которой он является; а только лишь то, что он подражает ей в нескольких точках. И очевидно, что та в высшей степени совершенная способность мыслить, которую мы усматриваем как существующую в Боге, может быть представлена с помощью той менее совершенной, которая содержится в нас».

Первый тезис относится к подражанию, которое никогда не бывает пунктуально идентичным, второй тезис — к подобию. Отображение — это представление в уме (*Vergegenwärtigung*), а такое представление означает здесь, что совершенная тождественность при отображении недостижима и не может быть целью нашего отображения.

## 6

Нетрудно видеть, что дает этот экскурс для исследования игр. Он немного говорит про игры, основанные на счастливом случае, — ведь случай

не подражает, посредством него ничего не отображается. Игры, основанные на искусности, предполагают, что отображение и образовательная подготовка [основанная на отображениях] являются условием возникновения этой искусности. Там, где в игре изображается искусность, и изображение-представление является искусностью. Но при пред- и постподражающих играх отображения искусности уже более недостаточно; мы называем их подражающими играми, поскольку они ориентированы на отображение самого подражания. Девочка, которая играет с куклой, отображает само подражание, и этому пошло бы во вред, если бы главной в игре с куклой считалась искусность в обращении с ней. Это было бы поведение, напроць лишенное любви. В играх, изображающих подражание, отображение везде связано с самим подражанием.

## ГРАНИЦЫ ИГРЫ

Благодаря подразделению игр, произведенному в зависимости от той основы, на которой они возникают, исследование обретает надежную опору. Если таковая отсутствует, исследование становится все более приблизительным, неопределенным и бесцельно блуждающим вокруг да около; оно начинает работать с понятием «игра вообще», размышлять об «игре вообще», то есть о чем-то, чего не существует. Ближайшим следствием всего этого оказываются различные фигуры речи и пустая болтовня, затем — горы материала, которые будут лишь утомлять и отвлекать читателя. Насколько кратки, точны и удачны изображения игр по отдельности, настолько беспомощны все попытки свести все в единую картину — все те попытки, которые, без знания о возникновении игр, абстрагируются от конкретных игр и переходят к общим понятиям. Такой метод приводит к цепочкам ошибочных умозаключений. Так как нет «игры вообще», то не существует также границ и правил «игры вообще». Скорее, каждая игра имеет свои собственные, присущие ей границы и правила, и они могут определяться только с той точки зре-

ния, с которой не будут оставлены без внимания основания, на которых возникла игра. Прежде всего следует задуматься о временных и пространственных границах игр.

Игра, которая играет, — это, как уже было сказано, всегда какая-то определенная игра. Это — конечная игра. О бесконечной и вечной игре мы могли бы говорить только там, где мы сняли бы все границы игры во времени и пространстве, то есть рассматривали бы ее как наивысшее и всеохватывающее движение, которое подчиняет себе все другие движения. Если же мы откажемся от представления, что мир мог быть создан именно для игры, то игра будет иметь свои границы и пространство; это — конечное движение.

Мы не различаем игры во времени и игры в пространстве. Так как мы не живем только в одном-единственном измерении, мы и не играем в одном-единственном измерении. Время и пространство присущи играм в очень различных масштабах. Сохранение и поддержание временных и пространственных границ — одна из составляющих игры.

### **Временные границы**

Время за пределами игры и время в игре (игровое время) мы должны различать. Каждая игра основывается на том, что оба этих времени наличествуют и взаимно ограничивают друг друга. То, что происходит вне игрового времени, уже не принадлежит к игре и не может иметь для игры никаких последствий. Маркировка времени игры,

установление временных меток, посредством которых игровое время отделяется от времени, лежащего за пределами игры, может происходить различным образом. Мы не найдем такой маркировки там, где на игру отводится неопределенное игровое время. Игровое время заканчивается тогда, когда пропадает желание играть. Если заранее определено время игры, то игра заканчивается с его окончанием. Чем точнее определяется заранее игровое время, тем заметнее становятся маркировки временных границ. Если игровое время заранее установлено строго — например настолько строго, что его границы определяются по часам, — то нарушение этих временных границ имеет для игроков суровые последствия. Если он просрочил время, то ему это засчитывается. Во многих случаях он, просрочив заранее определенное время, просто проигрывает. Проигрыш игры из-за выхода за рамки игрового времени в то же время свидетельствует о том, что лежащее за пределами игры время уже не принадлежит игре. И перерывы в игре, во время которых не играют, тоже игре не принадлежит.

При тех играх, основанных на счастливом случае, в которые играют, используя самостоятельно действующий механизм, время игры определяется отчасти и этим механизмом. Применительно ко всем играм, основанным на счастливом случае, верно следующее: когда выпадает счастливый случай, игра кончается. При всех играх, основанных на счастливом случае, временная граница не может лежать где-то дальше, чем момент выпадения счастливого случая. Как только он выпадает, игровое время заканчивается. Поэтому специальное

установление временных пределов здесь не требуется. Мы находим такое установление временных рубежей во многих играх, основанных на искусности, поскольку многие виды искусности — но никоим образом не все! — состоят именно в том, что на движение расходуется меньше времени. Искусность бегуна состоит в том, что он бежит быстро. Время принимается в расчет и с того момента, как бег превращается в спорт, начинает контролироваться посредством часов. Точно так же обстоит дело у пловца или у боксера, если раунды боксерского поединка делятся строго определенное количество минут. Там, где в игры, основанные на искусности, получают доступ механизмы — велосипеды, мотоциклы, автомобили, катера, самолеты, — механизмируется не только игра, но и способ измерения времени.

При игре в шахматы время, отводимое на то, чтобы сделать ходы, ограничивается с помощью шахматных часов. Это — мера предосторожности, принимаемая при игре, которая становится медленной из-за размышления, — мера, обеспечивающая окончание игры и не допускающая, чтобы один из игроков использовал неограниченное время. Поэтому мы видим шахматные часы прежде всего на турнирах или у игроков, которые готовятся к турнирам. Если игра в шахматы ведется по переписке — например между игроками, один из которых живет в Австралии, а другой — в Европе, — то шахматные часы неуместны, и партия может длиться год и дольше. Уже на таких примерах мы видим, что часы и другие приборы для контроля времени не принадлежат к самой игре, даже тогда, когда ими пользуются игроки. Именно потому



шахматные часы стоят не на игровой доске, а рядом с ней. Приборы для измерения времени не стоят в пространстве игры. Даже если игрок держит такой прибор для измерения времени в руке — когда, например, бегун берет часы с собой и во время бега определяет, на какое время бежит, — эти часы не принадлежат к игре и не относятся к спорту.

При пред- и постподражающих играх детей заранее определенное время игры не важно. Девочка играет с куклой, пока ей это не наскучит. Точно так же мальчик играет в своих солдатиков. Если время, отводимое на игру детей, ограничивается родителями или воспитателем, то такое ограничение не имеет ничего общего с самой игрой и игровым временем. Это установленное извне ограничение никогда не есть граница игры, а потому может быть установлено без оглядки на начало, ход и конец игры и оборвать игру в любой момент времени. При играх, которые основываются на изображающем пред- и постподражании, конец подражания есть в то же время временная граница игры. Мы здесь не обнаружим маркировки временных границ, поскольку при играх, которые основаны на подражании, искусность (быстрота, скорость) не может иметь решающего значения. При играх, которые происходят перед зрителями, предполагается, что время этих игр определяется заранее, и определяется так, чтобы зрители не устали и не пришли в беспокойное состояние. Но время зрительское не имеет ничего общего с игровым временем, хотя и совпадает с ним по длительности. Здесь налицо два времени, которые постоянно разделены границей игры.

## Пространственные границы

Пространство вне игры и пространство в игре (игровое пространство) мы должны различать. Каждая игра основывается на том, что наличествуют оба этих пространства и что они остаются отделенными друг от друга границей. То, что происходит вне игрового пространства, уже не принадлежит к игре и не может иметь каких-то последствий для игры. Маркировка границ игрового пространства, установление пространственных меток, которыми игровое пространство отделяется от пространства, лежащего вне игры, может происходить различным образом. Мы не обнаруживаем такой маркировки там, где для игры отведено хотя и неопределенное, но все же как-то ограничиваемое пространство, а потому нет необходимости в точном пространственном ограничении. Если игровое пространство определено строго, что видно по пространственным меткам (решеткам, проволочным ограждениям, сеткам, линиям и тому подобному), то выход за эти границы имеет суровые последствия для игрока. Нарушение границ игрового пространства ему засчитывается. Во многих случаях игрок проигрывает из-за выхода за пределы игрового пространства. И такой проигрыш демонстрирует, что лежащее вне пространства игры пространство уже не принадлежит к игре.

При играх, основанных на счастливом случае, пространство игры точно размечено и разделено на части; его делят картинки, цвета, числа, буквы. Установление пространственных границ часто демонстрирует застывшую симметрию — так разме-

чены рулетка, игровые столы, карты, кости (кубики). Пространство, в котором выпадает случай, строго ограничено. При игре в карты игровое пространство (игровое поле) разделено и распределено между игроками. Они держат игровое пространство в руках или открывают его. Все игровое пространство ориентировано на случай и принимается в расчет только там, где выпадает случай. Случай может выпадать только в пространстве игры. Если при игре в рулетку шарик выскакивает из колеса, игра прекращается.

Напротив, при играх, основанных на искусности, пространственные границы определяются тем, какого пространства требует проявление этой искусности. Поэтому граница пространства в играх, построенных на движении, определяется различным образом. Точная разметка здесь может наличествовать, а может и отсутствовать. Если пространственные границы размечены строго, то дополнительно ведется контроль над тем, чтобы игроки их соблюдали.

Строгую маркировку игрового пространства демонстрируют игры настольные, проходящие на специальной доске. На этой доске игровое пространство резко отделено от пространства, остающегося вне игры, — настолько резко, что на игровое пространство уже нельзя вторгаться извне. Совершенно немислимо, чтобы игрок во время игры поставил на доску фигуру, взяв ее за пределами доски. Доска — это переносное игровое пространство. Она демонстрирует застывшую симметрию. Движения жестко привязаны к застывшей симметрии игрового пространства, к его симметричному разделению. И в бильярде, и в

кегельбане правилами установлено, что игра строго связана с игровым пространством, которое ограничено бортами и пределами дорожки. Шары, которые выскакивают или выкатываются за пределы этого пространства, не считаются.

Пред- и постподражающие детские игры имеют столько пространства, сколько требуется для подражания. Здесь редко наблюдается как точная маркировка игрового пространства, так и строгий контроль над временем игры. Так же дело обстоит и с другими играми, основанными на пред- и постподражании; игровое пространство определяется в соответствии с тем, что нужно для изображения подражания. Для актера пространством игры служит сцена, для театра кукол — ширма, для танцоров — пространство, отведенное для танцев, танцпол. Напротив, о музыканте нельзя сказать, что подиум или какая-то иная плоскость, находясь на которой он музицирует, представляет собой его игровое пространство. Он может музицировать и на ходу, в движении, переходя с места на место. Если бы мы сказали, что его игровое пространство — это пространство, на котором он играет, не важно, замкнутое оно или открытое, мы допустили бы, таким образом, ложное высказывание. Игровые пространства можно найти там, где играют в пространственные игры. Но музыка — это не пространственная игра, а потому если смотреть в аспекте игры, то пространство здесь не имеет никакого значения. Разумеется, предпочтительнее для нее пространства с хорошей акустикой; разумеется, звук имеет границы распространения и слышим особенно хорошо в определенных пространственных границах, однако здесь все это не

имеет ничего общего с игровым пространством игры. Было бы неверным считать пространством игры то пространство, на котором собираются слушатели. Оно лежит вне пространственных игровых границ игры. Игровым пространством музыканта является инструмент, которым он играет, на котором он играет, и затем только принадлежащее этому инструменту пространство его звучания. А как обстоит дело с певцом? Предположим, он не привязан к оперной сцене, то есть не является актером, который должен петь только на сцене. Если этот певец поет для себя, без слушателей, не будучи привязан ни к какому месту и ни к какому времени, сидя, лежа, стоя, расхаживая туда-сюда, то уже само собой понятно, что это пение не связано ни с какими пространственными границами, хотя оно и слышно только на определенном расстоянии, в определенных пределах. Однако эта слышимость не является ни границей пения как игры, ни привязкой певца к какому-то принадлежащему пению игровому пространству. Границы пения — в его голосе, и посредством их только и определяется пространство голоса, которое принадлежит голосу.

В общем и целом, о границах игр можно сказать так. Чем меньше движения в какой-то игре, тем больше времени на нее отводится. Чем большее пространство ей отводится, тем сильнее становится движение. Если отводится много времени и мало пространства, то движение становится медленным. Если пространства много, а времени мало, то движение становится быстрым.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Об играх нельзя было бы сказать ничего определенного, если бы в них не было определенных правил, которые устанавливали бы их границы. Такие определенности, которые значимы для каждой игры в отдельности, и есть правила игры. Вопрос заключается в том, чем правила игры отличаются от других правил.

1. Наличие правил вообще показывает, что происходит некоторое возвращение, некоторое повторение. Правило — в соответствии с самим понятием правила — предполагает, что происходит определенное возвращение во времени, определенное повторение в пространстве. Там, где ничего не повторяется и не возвращается так, что это можно заметить со всей ясностью, не воспринимается и наличие какого-то правила. Правила — это воспринимаемая закономерность возвращающегося и повторяющегося: данная констатация верна по отношению ко всем правилам, включая правила игр.

2. В пространственно-временном аспекте правила — это в то же время границы. Правила и границы совпадают в пространстве и времени. И пространство, и время, как мы видели, тоже являются

границами игры, а потому правила игры могут распространяться и на них. Но пространство и время не являются причинами возникновения игры — так, как ими являются случай, искусность и подражание. Пространство и время еще не делают игры. Там, где игра происходит, должны наличествовать правила игры — как дополнительные ограничения.

3. Правила игры — это границы игры. Их нарушение есть в то же время нарушение границ игры, и оно ведет к порче игры и к ее прекращению. При играх, основанных на счастливом случае, все правила разработаны с таким расчетом, чтобы случай выпадал свободно, то есть без сопутствующей этому искусности игроков. Любого рода искусность, которая не допускается правилами прямо и недвусмысленно, нарушает правила такой игры. Напротив, игры, основанные на искусности, исключают случайность и имеют такие правила, которые способствуют и гарантируют проявление искусности и ее развитие. Правила — это не только позитивные определения, которые устанавливают порядок начала, протекания и окончания игры, но и негативные определения, которые не допускают поведения, препятствующего и мешающего игре. К этому относится также и запрет на преднамеренное нанесение вреда искусности соперника по игре. Футболист, который намеренно пинает в живот соперника — так, что его приходится увозить на машине «скорой помощи», — играет уже не в соответствии с правилами. Его поведение противоречит игре и не являет собой *fair play*, потому что оно наносит ущерб искусности другого игрока, а потому вредит игре.

То, что существует возможность произвести замену, ничего не меняет. При настольных играх на доске все правила игры определены точно, передвижения фигур на доске строго упорядочены. При играх, основанных на пред- и постподражании, и правила игры тоже зависят от подражания игроков. Когда оно прекращается, игра заканчивается.

4. Игровое правило связано только и игрой и служит единственно тому, чтобы создать возможность для игры и провести ее. Оно неотделимо от этих задач и, следовательно, за пределами игры не действует.

5. Правила игры принимаются добровольно; нельзя заставить принять их. Где осуществляется принуждение к принятию на себя определенного обязательства (правила игры), там уж не существует никакой свободной игры. Поэтому только от абсолютно произвольного решения игрока зависит — вступить в игру или выйти из игры. Вступление в игру происходит благодаря добровольному принятию правил игры, выход из игры — благодаря свободному отказу от них. В отказе от следования правилам игры заключается отказ от игры; игрок больше в игре не участвует. Игра страдает, если начинает иметь значение какое-либо принуждение по отношению к игроку, которое оказывают за пределами игры, вне ее границ и вне ее правил. Такое принуждение заключается в том, что за свободное включение в игру и за свободный выход из нее игрок подвергается какому-то наказанию.

6. Там, где мы обнаруживаем правила, которые могут быть навязаны силой, никакой игры не су-



ществует. Из этого следует, что правила какого-либо определенного законодательного порядка (законы, предписания, распоряжения) не являются правилами игры — ведь к их исполнению принуждают, а за их нарушение наказывают. И правила нравственного толка не могут пониматься как правила игры — ведь они сохраняют свою значимость даже тогда, когда невозможно принудить исполнять их; их значимость выше, чем значимость любого правила игры, ведь они значимы и для играющих, и для тех, кто в игре не участвует.

7. Правила игры не могут быть правилами некоторого самостоятельно и механически протекающего закономерного процесса, ведь такие правила не приводят к возникновению никакой игры. Механизмы не играют, но можно играть, используя их как средство.

8. Не может пониматься как свободная игра такое поведение, при котором правила игры используются против кого-то, кто не знает этих правил игры или не признает их. Я не могу играть с кем-то, кто не участвует в игре как партнер. Если я все же делаю это, то я не играю вместе с ним, а веду свою игру, играя им. К этому мы еще вернемся.

9. Не может быть такой игры, в которой разрешено все. Ведь там, где разрешено все, никоим образом не воспринимаются ограничения, накладываемые правилами игры и самой игрой. Поэтому игру нельзя основывать на том, что один игрок будет вести себя по отношению к другому исключительно по собственному произволу. Произволу должны быть поставлены границы, каковыми и выступают правила игры. Если игрок не придер-

живается правил игры, основанной на счастливом случае, на искусности или подражании, то он разрушает игру.

Итак, правила игры характеризуются тем, что нерасторжимо связаны с игрой и свободно принимаются игроками. Свобода игрока заложена в правилах игры, а не вне ее правил. Она состоит в том, что игрок совершенно свободно принимает правила игры, обязуясь следовать им. Он свободно выбирает свою зависимость, свою несвободу. Он также принимает решение о том, что представляет собой игра. При играх, в которых принимает участие несколько игроков, решающее значение имеет их договор-соглашение о том, что представляет собой игра. Чтобы проиллюстрировать это примером, поставим вопрос: разве не возможен договор между супругами о том, что должен представлять собой их брак как игра? Или что-то препятствует такому договору-соглашению? Здесь прежде всего следует поразмыслить о том, что соглашение — это еще не игра; что игра происходит только тогда, когда в нее действительно играют. Но в какую же игру придется играть здесь?

(1) Если только один из супругов решил для себя относиться к браку как к игре, то никакого соглашения еще нет. Никакой игры супругов не осуществляется, поскольку отсутствует принятие игры и правил игры другим супругом.

(2) Если оба супруга договорились относиться к браку как к игре, то в какую игру они думают играть тогда? В игру, построенную на счастливом случае, в игру, основанную на искусности, или в игру подражания? Каковы правила игры, которых они думают придерживаться? На том, что должно

быть позволено все, или на том, что один из супругов по отношению к другому может вести себя исключительно по собственному произволу, игру построить нельзя. То, что брак должен считаться не браком, а игрой — не правило игры, а договор-соглашение, которое предусматривает, что супружеские обязательства отменяются, что, следовательно, нет никакого брака или есть только брак в чисто формальном смысле. На это никакую игру ориентировать нельзя. Позднее мы еще увидим, что представляет собой игра в браке, что составляет игру в отношениях между полами, что может быть превращено в игру в этих отношениях.

Не при всех играх мы обнаруживаем строгие, устойчивые, точно предписанные правила игры, нарушение которых безоговорочно влечет окончание игры или проигрыш в ней. Мы обнаруживаем также во всех играх такие движения, которые не регулируются игрой, исполнение и последовательность которых зависит только от свободного решения игрока. Если мы будем различать между игровым поведением, которое мы часто можем называть несерьезно-игривым, и игрой, то мы заметим, что именно при игровом поведении регулированию подлежит значительно меньшее. Если кто-то берет хлеб и, вместо того чтобы есть, катает из него шарики — поведение, которое из-за своей бесцельности является несерьезно-игривым, поскольку хлеб есть продукт питания, — то при таком игривом поведении нет никаких строго определенных правил игры. Однако в играх, которые проходят строго по правилам, мы тоже можем провести различие между наперед установленными

ми правилами и «надлежащим» поведением. Это различие связано с разделением игр по видам.

При играх, которые основаны на счастливом случае, мы обнаруживаем — там, где они связаны со ставками, — строгие правила, за соблюдением которых строго следят. И в играх, которые основаны на искусности, не обходится без строгих игровых правил. Они обычно строго соблюдаются там, где происходит состязание соперников. Но разве у канатной плясуньи и других эквилибристов есть какие-то строго предписанные правила игры? Действительно, придется согласиться, что их нет, но в то же время следует признать, что именно удивительная эквилибристика, которая достигается здесь, есть не что иное, как развившееся преодоление сопротивлений и трудностей, не что иное, как следование трудным правилам, которые, бесспорно, принадлежат к игре, но которые нет нужды дополнительно предписывать и прописывать в ней. Канатная плясунья постоянно придерживается этих правил — и она упадет, если нарушит их. Наоборот, при настольных играх на доске правила строжайшим образом предписываются и прописываются заранее. При игре в шахматы правилом игры может стать даже такое правило: тронул фигуру — ходи ею.

Игры, основанные на пред- и постподражании, часто демонстрируют только упорядоченное, «надлежащее» поведение игрока. Девушка, которая играет с куклой, не связана наперед установленными, четко определенными правилами. Она играет с куклой, как ей взбредет в голову: купает ее, умывает, причесывает, раздевает и одевает, кладет ее в кроватку и осуществляет с нею еще сотни дейст-

вий. Но эти произвольные действия вовсе не являются лишенными правил — они всегда остаются в рамках подражания, и девочка должна делать то, что жестко привязывает игру именно к тем процессам, которым она подражает. Если же эта жесткая привязка остается без внимания, игра прекращается. Так, она прекращается с любым действием, которое ведет к нанесению вреда кукле или ее поломке. Если девочка портит куклу, рвет на ней платье, выбрасывает ее, это — уже не игра. Когда девочка прекращает играть с куклой, она не вправе швырнуть ее в угол, а может покинуть ее только тогда, когда заботливо уложит спать в кроватку. Всякая бесцеремонность девочки по отношению к кукле угрожает игре — ведь внимательность, забота, ласка, которые характеризуют отношение матери к ребенку, должны отличать и «надлежащее», «подобающее» поведение в пред- и постподражающей игре. «Надлежащий» образ действий состоит в том, чтобы обходиться с куклой так же, как с ребенком, образом и миниатюрным изображением которого кукла является. При всех играх, основанных на предподражании и постподражании, игра заканчивается с прекращением «подобающей» заботливости, с повреждением или полной поломкой игрушки. Она заканчивается, потому что заканчивается подражание, на котором основывается игра. И при всех играх, предполагающих изображение, нарушение подражания тоже оказывается нарушением игры.

Так как правила игры — это возвращения и повторения, по ним сразу же можно увидеть, каков ритм игры и какова ее симметрия. Ритм — это возвращение во времени, симметрия — это повто-

рение в пространстве. Ритмизация и симметризация являются отличительными признаками игр. Бросающуюся в глаза симметрию мы находим в игровом пространстве игр, основанных на случайном случае, но точно так же — и на игровом пространстве (доске) игр, которые основаны на искусности. В обоих случаях симметрия — застывшая. В той мере, в какой в игру входит движение, в ней обретает значение ритм. Игры, предполагающие активное движение, построены более или менее ритмично. Наиболее заметен ритм в тех играх, которые изображают подражание: в танце, в музыке и в поэзии.

В общем и целом позволительно сказать следующее. Чем ритмичнее игра, тем больше она оттесняет на второй план симметрию. Становится заметным возвращающееся во времени движение. Чем симметричнее игра, тем больше она оттесняет на второй план ритм. Становится заметным повторение движения в пространстве.

## ИГРОК И НЕИГРОК

Определяя границы игры, мы в то же время проясняем, что́ не принадлежит к ней, — то, что не относится к игре, не включено в нее, лежит вне игры. И тот, кто не играет, — неигрок. Зритель никогда не является партнером по игре.

При играх, которые основаны на счастливом случае, не является игроком тот, чье поведение не ориентировано на выпадение такого случая. Уже говорилось, что держатель игрового банка, который получает от своего игрового заведения стабильный доход, а также все его крупье, которые являются оплачиваемыми служащими, — это не игроки в игры, основанные на счастливом случае, тогда как мошенник-шулер из игрока, ставившего на счастливый случай, превращается в игрока, рассчитывающего на свою искусность. Люди, которые организуют тотализаторы, лотореи, другие игры, основанные на счастливом случае, а также маклеры, устраивающие пари, — все они, вместе со всеми их наемными служащими, отнюдь не игроки в игры, основанные на счастливом случае. Они не являются игроками, пока их поведение ориентировано не на случай, а на гарантирован-

ную выручку и твердый доход. Если размеры выплат соотнесены с суммой ставок, а устроитель игр заранее высчитал процент, который составит доход, то для него больше не существует игры, основанной на счастливом случае. Все сомнительное общество, которое норовит присосаться к игрокам, представляет собой паразитов игры. Равно как и государство, которое имеет долю в таких предприятиях, — государство, которое, осуждая и запрещая частные азартные игры как дело безнравственное, дает концессии на организацию публичных игровых заведений и получает от них свою долю прибыли, — становится паразитом (с точки зрения зоологии, вторичным паразитом). Как известно, греческое слово «паразит» обозначает сотрапезника, а из таких сотрапезников, как учит опыт, формируются те паразиты, которые образуют собственное, отдельное, сословие или, по меньшей мере, занимаются своим, особым, промыслом. Но во всяком случае они выгодно отличаются от государства — тем, что демонстрируют утонченные застольные манеры, ведут развлекательные беседы и деликатно льстят. Они что-то привносят в застолье, тогда как государство без излишних церемоний присасывается к владельцу игрового банка. По этой причине оно — отнюдь не игрок в игры, основанные на счастливом случае; скорее, оно вводит таким образом новый налог и позволяет игорным заведениям эксплуатировать своих граждан.

Государство или город, допускающие существование публичных домов, не становятся хозяевами борделей из-за того, что они предоставляют концессии и взимают с борделей налоги. Они всего



лишь получают доход от проституции — что во все времена делала полиция, пользуясь сомнительным правовым положением хозяев публичных домов. Здесь по-прежнему сохраняет актуальность в политическом плане высказывание старины Веспасиана: «Деньги не пахнут», годится и по-прежнему верное высказывание Блейка: «Prisons are built with stones of Law, Brothels with bricks of Religion». Ведь истина состоит в том, что «тюрьмы строятся из камней закона, а бордели — из кирпичей религии». Государство, город, община стали бы хозяевами борделя, лишь взяв его под собственное управление и посадив туда своих чиновников. Это могло бы произойти вовсе не для того, чтобы эксплуатировать девиц, а для того, чтобы защитить их от эксплуатации. Сегодня, на стадии прогрессирующей механизации — на стадии, когда каждый не только имеет свои социальные функции, но и обязан функционировать социально, — можно было бы сделать социальных служащих и из этих девиц, которые, вне всякого сомнения, выполняют социальные функции более важные, чем, к примеру, функционеры. Конечно, таким образом особо ничего выиграть бы не удалось — ничего для той любовной игры, к обсуждению которой мы давно намерены перейти и только ради приближения к которой завели здесь речь о борделях. Ведь государству — с тех пор как оно заняло место в ряду эксплуататоров и переплюнуло частных капиталистов — нельзя доверять нигде. Оно не гнушается ни доением собственников игровых банков, ни взиманием налога с поэтов-лириков. Оно непрерывно заставляет духовного человека деградировать до превращения в объект, который должен

быть организован государством и подлежит управлению государственным аппаратом. Но даже если бы ему и можно было доверять, то игра любви ничего не выиграла бы от того, что в нее играют государственные чиновницы — ведь чиновничья квалификация тут совершенно ни при чем.

При играх, основанных на искусности, нельзя быть игроком, не делая игры из своей искусности, которой необходимо обладать в той или иной сфере. Работы, которые были произведены, чтобы соорудить теннисный корт, или которые требуются, чтобы поддерживать его в хорошем состоянии, конечно, совершенно необходимы, но ясно само собой, что рабочих, которые их производят, нельзя рассматривать как игроков в теннис. И мальчик, который подбирает теннисные мячики, не является участником игры. Хотя этот мальчик и находится в пространстве игры в игровое время, он не связан никакими правилами игры и потому не является партнером в игре. Даже если он хорошо умеет играть в теннис, он не игрок, потому что в данной конкретной игре он не делает игры из своей искусности. Все, что от него требуется, — подбирать мячи быстро и таким образом, чтобы не создавать помех игрокам.

Тренер команды, которая играет в игры, основанные на искусности, не является участником игры. Если же он сам включается в игру с целью тренировки команды, то игра, хотя и продолжается, становится неполноценной, поскольку осуществляется ради достижения цели, лежащей за пределами данной конкретной игры. Тренер прекратит играть сам, чтобы совершенствовались игроки. Если же он участвует в игре только для собствен-

ного удовольствия, то уже перестает быть тренером. Боксер, который для тренировки нанимает спарринг-партнера и затем немилосердно колошматит его, играет с ним в невеселую игру. Не являются игроками и люди, которые ведут наблюдение за игрой и контролируют ее.

При играх, которые основываются на подражании, игроком является лишь тот, кто играет подражание. Кто этого не делает, тот и не играет.

Следует поразмыслить о том, что в каждой игре происходит свое собственное движение, а потому и каждый игрок должен осуществлять свое собственное движение. Там, где нет собственного движения, нет игры. Вопрос, который связан с этим, таков: может ли кто-то играть за другого? Он встанет только при играх, которые основаны на счастливом случае. Игры, основанные на счастливом случае, — прежде всего такие, в которые играют с использованием самостоятельно работающего механизма, — демонстрируют характерное только для них ограничение собственных движений игрока. При игре в рулетку игрок участвует в игре только движениями глаз, а когда делает ставки или забирает выигранное — только движениями руки. Сама же игра протекает механически. Игрок причастен только к успеху, который вызывается выпадением счастливого случая. Движение здесь присуще только случаю. Но может ли тут кто-нибудь, не участвующий в игре и даже, возможно, вообще не присутствующий в том помещении, где происходит игра, а пребывающий в другом здании, в другом городе, в другой стране, позволить играть за себя кому-то другому? Может ли он дать этому другому деньги для ставок, чтобы этот дру-

гой играл вместо него? Разумеется, он может дать ему деньги, чтобы делать ставки, он может позволить ему играть вместо себя. Однако будет ли такая договоренность игрой? Нет, ведь между доверенным человеком и доверителем не планировалась какая-либо игра. Но можно ли играть, замещая кого-то в игре, — возможно ли замещение в игре? Здесь следует поразмыслить над тем, что дающий поручение сыграть вместо себя нацелен только на то, чтобы была сделана ставка, которая принесет выигрыш. Даны ли тому, кто получил поручение, определенные инструкции, в соответствии с которыми он должен вести игру (например, строго указано, каким образом делать ставки), или же ему предоставлена свобода действий — не важно; в обоих случаях играет только он, а не тот, кто дал ему поручение. Одного лишь того, что исход игры (выигрыш или проигрыш) принимает на себя поручитель, недостаточно, чтобы утверждать, будто он играет, — здесь ставка при игре, как это еще будет показано позднее, есть нечто, дополнительно присовокупленное к игре, а потому ее отделение от игры не может быть игрой. Игра не может пониматься как замещение. Поэтому тот, кто дает другому деньги на игру, основанную на счастливом случае, не может быть и наказан за ведение запрещенной азартной игры.

При заключении пари эти отношения становятся еще более ясными. Если я найду билет тотализатора и, узнав, что на него выпал выигрыш, попробую получить этот выигрыш для себя, буду ли я в этом случае участвовать в игре? Если кто-то попросит меня заполнить для него билет тотализатора, буду ли я в этом случае участвовать в игре?

Если я даю другому то, что принято называть «верной наводкой», «надежным советом», играю ли я в этом случае? Разумеется, нет — во всех этих случаях я не ставлю свое собственное поведение в зависимость от выпадения счастливого случая. Если бы мы признали возможность игры через заместителя, то нам пришлось бы признать и то, что игру можно вести, не делая собственных движений, — признать, что игрок никоим образом не нуждается больше в том, чтобы делать собственные движения.

При играх, основанных на искусности, замещающая искусность немыслима — то есть каждый может продемонстрировать только собственную искусность, а не искусность кого-то другого. Конечно, игрок может выйти из игры и больше в ней не участвовать, а другой войдет в игру и продолжит ее. Но это уже будет нечто иное: ведь новый игрок, вышедший на замену, играет не за другого, он играет не игру другого, а ведет свою собственную игру. И подражает в игре, основанной на подражании, не за кого-то другого, поскольку подражание не терпит заместительства. Если игрок выходит из игры, то вести игру подражания приходится другому.

## УСТАНОВЛЕНИЯ, ПРИСОВОКУПЛЕННЫЕ К ИГРЕ

С игрой — в особенности, с ее исходом — могут связываться дополнительные установления. *А* и *В* могут условиться, что проигравший партию в шашки должен будет отправиться на отдаленный вокзал и доставить оттуда пакет. Это уже к игре не относится. Установления, договоренности, обещания могут связываться со всеми играми, которые заканчиваются выигрышем или проигрышем. Но ведь подобные установления (условия) могут связываться и с каким-либо стечением обстоятельств или событием, которое не является игрой. Скажем, некто, глядя на звездное небо, загадает, что если в течение определенного времени упадет метеор, то он подождет свою подругу еще, оставаясь на том же месте, а если метеор не упадет, то он уйдет, — это еще не будет игрой. Он просто сделает то, что делают многие люди, которые в момент неопределенности и сомнений ставят свое поведение в зависимость от выпадения случая. В таком поведении есть нечто, близкое к игре, — какая-то черточка игры.

К игре присовокупляется кое-что такое, что не есть игра. Нам надо отличать установления

игры — которые есть не что иное, как ее границы и правила, — от тех установлений, которые дополнительно связываются с игрой и уже не являются игрой, которые лежат вне игры, за ее пределами.

*Аплодисменты.* Хотя они и не допускают определения, которое ставило бы их в связь с игрой, нам хотелось бы упомянуть о них здесь. Чествование игрока аплодисментами — перед игрой, во время игры, в перерывах игры и в конце ее — происходит прежде всего при зрелищных играх. Аплодисменты исходят от зрителей и не принадлежат игре — так же, как не принадлежат к ней и сами зрители. К выражениям признания относятся не только аплодисменты и восклицания, но и вручение цветов и иных подарков, сопровождение и проводы актера поклонниками, вообще любое проявление позитивного отношения, связанного с игрой. Но к этой же сфере относятся и проявления неприятия, недовольства, свистки, шарканье, шиканье и все прочие знаки недовольства. Если такие манифестации происходят во время игры — например, кидают цветы на сцену или свистят при поднятом занавесе, — то это мешает игре, нарушая ее. Следует различать манифестации, которые происходят спонтанно, и такие, которые заказываются и оплачиваются, которые проводятся клакой, клакерами (наемниками). О клаке, как она возникла и развивалась в Париже, здесь надо заметить кратко следующее. Саутон основал в 1820 году в Париже «Assurance de succès dramatiques» — предприятие, которое предоставляло своим клиентам клакеров в любом желаемом количестве, а именно в соответствии с желанием клиента: таких, которые аплоди-

ровали, или таких, которые свистели и устраивали скандал. Эти клакеры, которых называли «Chevaliers du lustre», поскольку они сидели обычно в партере под главной люстрой, быстро начали специализироваться и ввели строгое разделение труда. «Chauffeurs» называли тех из них, которые громко читали вслух благоприятные рецензии в кафе или иных местах, где было принято читать газеты, а рецензии неблагоприятные, наоборот, из газет вырезали; «connosseurs» называли тех, кто шепотом рекомендовал поплодировать какому-нибудь поэту или актеру. «Chatouillers» разворачивали свою деятельность к началу пьесы или в антрактах, «tapageurs» громко хлопали, «rieurs» оглушительно смеялись, «pleureurs» плакали, «bisseurs» настойчиво требовали повторения на бис. Мы вспоминаем об этом назойливом и часто бесстыдном обществе, которое досаждало игроку и зрителям, потому что оно являет собой пример того, как игра может разрушаться с намерениями и с целями, чуждыми ей самой. Если игра становится на службу рекламе и пропаганде, которые навязывают ей чуждые цели, то она страдает и может полностью исчезнуть как игра, превратившись в общественную, профсоюзную или политическую демонстрацию.

*Призы.* Призы всякого рода (лавровые венки, цепи, монеты, кубки, деньги и т. п.), которыми награждаются игроки в знак признания, для морального поощрения или в виде гонорара, не имеют ничего общего с самой игрой, так как в ней ничего не переменилось бы, если бы призов не было. Такие призы могут учреждаться самими игроками —



и тогда они уподобляются ставкам, — а также учреждаться зрителями или инстанциями, которые имеют мало общего с игрой или вообще не имеют ничего общего с нею.

*Рейтинги в таблицах.* Когда друг против друг играют отдельные игроки или команды, выигрыши и проигрыши — как это принято в спорте — могут регистрироваться с использованием таблиц. В ходе игры отдельные игроки и команды выбывают, тогда как другие вступают в игру. Результаты оцениваются в очках. Благодаря системе оценок, выражаемых в очках, возникают таблицы первенства, которые затем сводятся во всемирные таблицы первенства. Все это, вместе с разнообразными явлениями, сопровождающими составление таких «табелей о рангах», никоим образом не имеет ничего общего с самой игрой, однако оказывает обратное влияние на игру и изменяет ее сущность. Игра подвергается дополнительному контролю и измерениям, которые превращаются в своего рода индустрию.

*Рекорды.* Регистрация рекордов — явление того же порядка. Они фиксируются с помощью тех или иных способов измерения, которым подвергается игра, и приводят к механизации игры, поскольку на игру распространяется механистическое представление о времени. Что рекорд не есть специфическая принадлежность игры, видно уже по тому, что рекорды могут ставиться и в сфере труда, и в других сферах деятельности. Игры, ориентированные только на достижение рекордов — это Олимпийские игры, которые названы весьма опромет-

чиво, ибо до Олимпа от них весьма далеко. Они представляют собой карикатуру на игру и являют собой один из подобных раку недугов, которые снова и снова обнаруживает прогрессирующая механизация. В эти игры вкладываются чудовищные средства, которым можно было бы найти лучшее применение.

*Ставка.* Мы могли бы сказать, что уже сама игра есть ставка, что игрок ставит на кон в игре самого себя. Если этого мало, заключается соглашение о дополнительных ставках, которые представляют собой денежные суммы, однако могут заключаться соглашения и о произведении каких-то действий. Два игрока могут, играя друг с другом, договориться о том, что проигравший должен будет застрелиться. Возможно, он окажется достаточно глупым, чтобы сделать это. Такое условие и его выполнение к игре уже не относятся. И подобным же образом любое принятое по договоренности условие, которым ставка связывается с игрой, не относится непосредственно к игре. Ставка относится к игре лишь тогда, когда отсутствие ее нарушает правила игры, причем так, что игра становится невозможной.

При играх, связанных со счастливым случаем, ставка важна, так как в эти игры в большинстве случаев играют с денежными ставками, которые делаются игроками. Это отличает ставки от призов, которые учреждаются неигроками. О размере ставки может договариваться каждый игрок, но не каждый игрок может присудить себе приз — для этого он должен быть очень толстокожим или тщеславным. Приз дается как *pretium*, как цен-

ность, обмениваемая на другую ценность. Как вознаграждение, которое способно поощрить к соревнованию, приз может иметь ценность только тогда, когда его дает кто-то другой.

Вопрос всегда заключается в том, может ли игра играть и без ставок в точно таком же виде, как со ставками, или же с отменой ставок прекратится и игра. Дело здесь не в том, что игроки в игры, основанные на счастливом случае, не испытывают азарта, если ставок нет. Это верно, но речь не о том. Речь о другом: если с отменой ставок разрушается игра, то, значит, ставка есть неотъемлемая часть игры, она относится к игре и принадлежит к ней. Часто об этом вовсе не уговариваются строго и определенно; это как бы по умолчанию предполагается правилами игры. Если в игре используются фишки, без которых в игру играть невозможно, то они являют собой неотъемлемую принадлежность игры — как и ставки. Но когда перед игрой фишки покупаются, а после игры обмениваются на деньги, то этот процесс к игре не относится, не принадлежит ей и является процессом обмена, лежащим за пределами игры. Ставки, которые относятся ко времени до игры и после игры, игры не касаются.

Если высота ставки определяется явно выраженной договоренностью игроков, если ставка может быть повышена или понижена — и при этом правила игры затронуты не будут, — то перед нами верные признаки того, что ставка находится вне пределов игры. Что она не принадлежит к игре, видно по тому, что после игры для ее выплаты требуется специальное принуждение. Где игровые долги — это долги чести, поскольку нет ника-

ких законных способов взыскать их, где признанный *point d'honneur* требует пунктуального исполнения, там игрок уже больше не свободен принимать правила игры или отказываться от их исполнения, там игрок, испытывая принуждение, лежащее за пределами игры, обязан выплатить проигранное. Дело обстоит точно так же, если он играет, не ставя на кон наличные, а дает долговые расписки — например, пишет на листе размер ставки и свою фамилию.

Что ставка не принадлежит к игре, показывает также и то, что она не связана с границами игры. Она отделима от них: уговор может быть таким, что проигрыш будет заплачен спустя долгое время после игры и в каком-то другом месте. Обязательства, которые возникают в ходе игры, могут быть переуступлены какому-нибудь третьему лицу.

То, что ставки могут делать и неигроки, мы уже видели. При игре на тотализаторе, которая относится к играм, основанным на искусности, тот, кто вкладывается в ставку, не нуждается в том, чтобы знать игру и ее правила, а также не нуждается в том, чтобы знать правила, которые действуют при пользовании тотализатором, так как карточку для него может заполнить другой человек. Игра может быть совершенно неведома для того, кто участвует в ней, делая ставки.

Это становится опять-таки еще яснее на примере заключения пари. Пари и игра различны по определению, эти понятия различаются, но, поскольку из них следуют обязательства правового толка, их часто описывают в кодексах законов в одном ряду. Пари, которое есть договор, может основываться на выпадении случая. Заключая пари, сто-

роны договариваются о том, что будет отдана некоторая вещь или некоторая сумма денег, если определенное утверждение окажется неверным — утверждение, о правильности или неправильности которого идет спор. Пари может существовать без всякой игры — как чистый договор о пари с определенной ставкой. Оно может связываться и с игрой — с игрой, основанной на счастливом случае, или с игрой, основанной на искусности, если суть этой игры такова, что исход ее не известен заранее. На бегах всякого рода могут подвизаться букмекеры, могут устраиваться тотализаторы. Пари следует за игрой. В нем еще более четко, чем в игре, прослеживается, что ставки — это присовокупленные дополнения. Спекуляции на бирже становятся родом пари, ориентированным на счастливый случай, игрой, основанной на счастливом случае. Фьючерсные сделки и валютные операции на бирже, при которых выплачивается только разница, превращаются в азартную игру. Договоры о поставках, которые лежат в основе фьючерсных сделок, могут быть фиктивными, они могут касаться товаров, которых вовсе не существует. Такой бизнес на разнице курсов и цен, при котором ориентируются только на прибыль, возникающую от разницы, в значительной степени основан на случайности, так как прогнозы повышения и падения курса так же ненадежны, как прогнозы, и никакой искусности не достанет, чтобы определять это заранее.

При играх, основанных на искусности, возмущающее действие самой игры сильнее, чем возмущающее действие игры, основанной на счастливом случае; поэтому присовокупляемая к игре

ставка часто отсутствует. Однако там, где принимается в расчет непредсказуемость исхода игры, и при играх, основанных на искусности, мы тоже видим ставки, которые либо принадлежат к самой игре, либо присовокупляются к ней. Я вспоминаю здесь об игре в бобы, в которую я играл мальчишкой и которая называлась в окрестностях Ганновера «Dipsen». «Дипсовать» — так называлось движение, при котором указательный либо средний палец сгибался полукругом и прижимался к большому пальцу, а затем щелчком выпрямлялся. «Дипсовали» турецкими бобами, различные сорта которых имели различный цвет, определявший их ценность в игре. Один «кайзер» приравнивался к стольким-то «маврам». Почти невозможно поверить, с какой страстью я играл в эту игру; я думал об этом денно и ночью и по сей день не могу посмотреть на турецкий боб, чтобы не вспомнить эту игру. Я упоминаю эту игру потому, что она принадлежит к тем играм, в которых игрушка и ставка — одно и то же, и, следовательно, игрушка достается выигравшему. Такое превращение игрушки в ставку при играх, основанных на счастливом случае, невозможно уже потому, что при них, как будет вскоре показано, не может существовать никакой игрушки. При игре в бобы — игре, основанной на искусности, — ставка не есть нечто, дополнительно присовокупляемое к игре; она принадлежит к самой игре.

При пред- и постподражающих играх вряд ли можно сказать о ставках что-то определенное. Когда девочка играет с куклой, то с ее игрой не связываются никакие ставки. Уже само подражание воспрещает это. Ребенок, который играет с игруш-

кой, поглощен игрой и не отрывается от нее. Это было бы совсем не по-детски, если бы он перешел к тому, что начал связывать эту игру со ставками. В детях, которые разрешают другим детям играть своими игрушками и требуют за это компенсации, есть что-то от хитрованов.

Игры, основанные на изображающем пред- и постподражании, тоже не связаны со ставками. Подражание есть достаточная ставка — удавшаяся или неудавшаяся, откровенная или притворная. Эта ставка основывается на подражании, но не подражание основывается на ставке.

Чтобы полностью исключить малейшие недоразумения, скажем: цена (*pretium*), которая платится за вход на зрелищную игру, никогда не является ставкой. Она — всего лишь плата, взимаемая за вход зрителя, и не имеет ничего общего ни со ставкой, ни с игрой как таковой.

## ИГРУШКА

Игрушка есть принадлежность игры и используется при многих играх. Определение какого-либо предмета как игрушки предполагает, что на него смотрят как на принадлежность игры и употребляют как принадлежность игры. Он должен быть пригодным для игры. Каждый подходящий предмет может быть игрушкой, может быть превращен в игрушку. Пригодность предмета определяется потребностями игры. Игрушка сначала делалась для игры в потребной для нее форме, но затем начинала определять своей формой саму игру.

Свою определенность как игрушки предмет еще не получает только лишь благодаря тому, что это предназначение указано ему неигроком. Пригодности еще недостаточно; к этому должно добавиться реальное употребление. Кукла в витрине магазина игрушек — еще не игрушка и никогда не станет ею, если не попадет в руки ребенка. Товар никогда не есть игрушка, игрушка никогда не есть товар. Уже само целевое назначение товара препятствует тому, чтобы на него можно было смотреть как на игрушку; ведь назначение товара — даже если он и пригоден для игры — есть не игра,



а продажа. Куклы из магазина пригодны для игры и становятся игрушками благодаря употреблению. Но если пригодность предмета для игры неизвестна, до игры с ним дело дойти не может.

*Форма игрушки* может быть более или менее искусной. Нет нужды строго определять форму заранее. Не только произведенная на кукольной фабрике кукла, но и кусок дерева годится для того, чтобы стать куклой, если девочка смотрит на эту деревяшку как на игрушку и использует ее как игрушку. А за коляску сойдет камень. Чем меньше дети, тем легче для них становится игрушкой все что угодно; сила их воображения, созданная для игры, сплошь и рядом определяет, что можно использовать в качестве игрушки. Часто дети пренебрегают дорогой, искусно сделанной игрушкой и заменяют ее такими предметами, о которых другие и подумать не могли бы, что их можно превратить в игрушки. Вещи для игры, которые могут превратиться в игрушку<sup>1</sup>, лежат повсюду вокруг — на каждой куче песка или в любом каменном карьере. Поэтому составление перечня игрушек ничего не добавит исследованию.

Но *отношение игрушки к игре* нужно исследовать точнее, чем это было сделано до сих пор. Поэтому мы будем придерживаться разделения игр на три рода и в то же время испытаем, исследуя игрушку, «работает» эта классификация или нет. Мы начнем с игр, основанных на счастливом слу-

---

<sup>1</sup> Игра слов: игрушка (*Spielzeug*) в буквальном смысле означает в немецком языке «вещь для игры»; автор употребляет в этом смысле выражение *Zeug fer das Spiel*, обозначая так возможную вещь для игры, а игрушкой называет то, что уже вовлечено в игру.

чае, так как на их примере сразу же бросается в глаза, какие трудности возникают, когда общие понятия об играх соотносятся с игрушками.

Как обстоит дело с игрушками при играх, основанных на счастливом случае? Нетрудно понять, что нельзя рассматривать как игрушку блокнот, в который игроки записывают результаты отдельных розыгрышей. И карандаш, которым делаются такие записи, не является игрушкой. Записная книжка и карандаш, которым делаются записи, не становятся игрушками даже тогда, когда игроки не ведут записи сами, а доверяют вести их кому-то одному. Это — нечто такое, что используется дополнительно к игре, и это нечто столь же мало является игрушкой, сколь и сигары, которые игроки курят во время игры.

Хорошо, а как же обстоит дело с картами, которые используются при игре в карты? Являются ли игрушками они? Прежде чем отвечать на этот вопрос, поставим другой: является ли игрушкой теннисная площадка, на которой происходит игра? Это равносильно вопросу: является ли игрушкой поле игры, пространство игры? Является ли игрушкой футбольное поле или беговая дорожка? На все эти вопросы надо ответить отрицательно: ведь если бы пространство игры могло стать игрушкой, то игры, которые игрались бы на нем, были бы более невозможны. По тем же причинам и карты, которые применяются в игре, не являются игрушкой. Игрушкой карты становятся для ребенка, который строит из них домики или выкладывает из них фигуры. Игрушкой они являются для фокусника, который использует их для своих трюков как листики, «с» которыми он играет. Для

этого нужна искусность. Но для игрока в карточные игры карты — не игрушка, а нарезанное на кусочки поле игры, которое есть пространство игры. Если бы он играл «с» картами, карточная игра не осуществилась бы. И шахматная доска, на которой играет игра, основанная на искусности, не является игрушкой для шахматистов. Это — вещь, которая принадлежит к игре, но они играют не «с» ней — так ребенок, ничего не зная об игре в шахматы, играет с доской и с фигурами. Шахматная доска для шахматиста — это не игрушка, а пространство игры, что становится ясно каждому, кто увидит шахматные доски, которые уже не имеют форму доски, а изображены прямо на поверхности стола, на столешнице. Еще более ясно это становится, если поразмыслить об игре в шахматы вслепую, при которой игрок может играть без доски и фигур, поскольку он отображает доску и фигуры в себе, и этого отображения достаточно для игры. Доска, шашки, фигуры, которые применяются при играх на доске, никогда не являются игрушкой, «с» которой играют. Если бы они стали таковой, игры на доске уже не смогли бы происходить.

Это же относится и к рулетке любого рода, которая не есть вещь, «с» которой играют, а есть отграниченное, разделенное на части, размеченное пространство игры для игроков, в котором выпадает случай. Игрок играет не «с» рулеткой, а посредством рулетки, играет при ней. Аппарат и все, что к нему относится, есть вещь для игры, но не игрушка<sup>1</sup>. Тот, кто играет «с» ним, делает

---

<sup>1</sup> См. предшествующее примечание.

невозможной игру, основанную на счастливом случае.

Здесь встает вопрос: применяется ли вообще игрушка при играх, основанных на счастливом случае — игрушка, «с» которой играют, как девочка играет с куклой? На этот вопрос следует ответить отрицательно, и такой отрицательный ответ обеспечивает особое положение играм, основанным на счастливом случае, в ряду других игр. Игрушкой, «с» которой играют, не является ни рулетка, ни карты, ни кубик с числами на боках, ни монета, подброшенная в воздух, которая, упав, показывает игрокам орла или решку. Не «с» монетой, не «с» пальцами играют при этом — играют посредством них. Такое их посредство — в отношении игры — случайно и может быть исполнено другими предметами, без того чтобы в игре, основанной на счастливом случае, что-либо изменилось. Почему же? Потому что при играх, основанных на счастливом случае, об игре «с» чем-то речь не заходит, ведь для этого нужна, как минимум, искусность. Там, где есть игрушка, я должен либо быть искусным в игре, либо подражать. А так как при играх, основанных на счастливом случае, искусность и подражание в расчет не принимаются, в этих играх не бывает и игрушек.

Точно так же и при играх, основанных на искусности, не является игрушкой игровое пространство (игровое время). При игре в *puzzle* кусочки, которые надо складывать, не являются игрушкой, «с» которой играют, но являются частичками игрового пространства, а составление игрового пространства и есть сама игра. Однако в отличие от игр, основанных на счастливом случае,

при играх, основанных на искусности, мы наблюдаем игрушку, «с» которой играют. При играх в мяч игрушкой является мяч, при метании — молот или копье, при толкании ядра — ядро. Пригодность и употребление всегда определяются исходя из потребностей игры. Теннисная ракетка, «с» которой играют, существует не для того чтобы жонглировать ею или устраивать трюки, как это делает жонглер. Только ограничение в употреблении придает игрушке действительную пригодность для игры. Копье, «которым» я бросаю, я не могу в то же время ловить, жонглируя им. Игрушкой, которая существует для того чтобы ловить ее и подбрасывать, оно могло бы стать только в игре жонглирования.

При пред- и постподражающих играх детей мы видим игрушку, «с» которой играют. При играх детей в песочнице игрушками являются песок, ведерочки и совки, равно как и формочки, с помощью которых делаются фигурки из песка. Уже было упомянуто, что при некоторых из этих игр игрок, который играет «с» каким-то предметом, в отсутствие этого предмета сам может сыграть его. Мальчик, у которого нет железной дороги, может сам сыграть железную дорогу. Само собой понятно, что такое поведение нельзя наблюдать при играх, которые основаны на искусности и играют без игрушки. Бегун не играет бег, прыгун не играет прыжок. Бег и прыжок ориентированы не на подражание, а на искусность. При пред- и постподражающих играх, где к подражанию добавляется изображение-представление, об игрушке почти нельзя сказать чего-то определенного. Ее можно обнаружить только там, где она находит

свое применение на службе изображающему-представляющему подражанию. На музыкальные инструменты нельзя смотреть как на игрушки; они играют, но «с» ними не играют.

Этих заметок достаточно, чтобы показать, что игрушка, «с» которой играют, игрушка в подлинном смысле слова, отличается от вещи, посредством которой играют. Чем более сложна и развита игра, чем строже она выстроена, тем большим становится множество предметов, которые обеспечивают ее проведение, не являясь игрушками сами. Например, это предметы, предназначенные для определения и ограничения игрового пространства и каким-то образом размечающие игровое пространство. Такими предметами для маркировки являются сетка на теннисной площадке, ворота на футбольном поле, а также и сами пространства игры, игровые столы, игровые доски, карты. То, что лунки на поле для гольфа не являются игрушками, нетрудно понять каждому.

## ПРЕВРАЩЕНИЕ ПАРТНЕРА ПО ИГРЕ В ИГРУШКУ

Игра, в которую играет несколько игроков, удался лучше всего, когда между партнерами существует равенство — равенство наклонностей, сил, способностей и тренированности. При играх, основанных на счастливом случае, которые ориентированы на случай в чистом виде, случай берет на себя и задачу уравнивания игроков. При играх, основанных на искусности, и при пред- и постподражающих играх дело обстоит иначе. Когда при игре, основанной на искусности, один из участников на голову превосходит другого — превосходит настолько, что в исходе игры с самого начала не приходится сомневаться, — игра между ними страдает. Здесь при отсутствии равенства игроков исчезает и неопределенность исхода игры. Если дело доходит до такого, иногда помогает фора, гандикап; более слабому игроку дают фору, при игре в шахматы, например, — лишнюю фигуру. Фора — это не только признание неравенства игроков в игре, основанной на искусности, она в то же время представляет собой исключение, которое делается в нарушение правил игры. Настоящая игра с соблюдением всех правил играется без

форы. Потому фора может рассматриваться как своего рода ставка в игре, которая делается в пользу более слабого игрока, чтобы обеспечить равенство в игре и неопределенность результата игры. Так как она определяет ход игры, ее следует понимать как принадлежащую к игре ставку.

Играть хочет каждый — и сильный, и слабый. Если сильный хочет играть, а слабый не имеет такой охоты, но вынужден выступать качестве партнера, то он будет...

*Делать хорошую мину при плохой игре.* Тот, кто делает хорошую мину при плохой игре, тот играет по принуждению, которое оказывают на него за пределами правил игры и которое противоречит этим правилам. Возьмем самый невинный случай; чиновника пригласил сыграть в карты его начальник, и тот, не имея ни малейшего удовольствия и желания, участвует в игре, потому что хочет обеспечить хорошее настроение своему начальнику. Если кто-то принуждает меня делать хорошую мину при плохой игре, то я не только вынужден участвовать в игре, но и должен участвовать в ней так, чтобы принуждение оставалось незаметным для других. Это значит, я должен имитировать подражание, подделывать его.

*Выть с волками.* Если со мной хотят сыграть волки, то я не только вынужден делать хорошую мину при плохой игре, но и должен действовать так, будто я сам волк, должен играть в волчью игру так, чтобы меня считали волком. Для этого требуется не только искусность, но и притворное подражание. Если нужно, чтобы волки считали



меня волком, то мне придется подражать волку, придется отображать его в себе.

*Играть в кошки-мышки.* То, чем занимается кошка с пойманной мышью, называют игрой. Мы не можем назвать ее игрой, основанной на счастливом случае, хотя случай здесь в какой-то степени присутствует, если мышь имеет шанс убежать во время игры. Игра в кошки-мышки — если смотреть на нее глазами кошки — является, скорее, игрой, основанной на искусности, а для молодой кошки, пожалуй, также и пред- и постподражающей игрой, которую затевает для нее старая кошка.

Но является ли вообще игрой игра в кошки-мышки? Мышка находится не в том положении, чтобы свободно принимать правила игры или свободно отказываться от их исполнения. Она испытывает принуждение, которого ей вряд ли можно избежать, и игра обычно заканчивается тем, что мышка бывает поймана и съедена. Если кошке и хочется играть, то мышка никоим образом не подыгрывает ей в качестве партнера. Итак, что тут происходит? Характерный признак этой игры — то, что партнер превращается в игрушку. Игрушка не подыгрывает в игре, выступая в качестве партнера; ее назначение по-прежнему в том, чтобы играть с нею. В безжизненности игрушки, вещи для игры, заключается в то же время ее пригодность для игры. Игрушка, которая не только способна к пассивному движению (обладает только подвижностью), но и обладает собственным движением, собственной волей, противоречит этому представлению о пригодности для игры. Если бы у мяча были ножки, с помощью которых он мог бы убе-

гать, он уже не был бы пригоден для игры в мяч. Мяч не подыгрывает в игре, не выступает в роли партнера. И предпосылкой игры в кошки-мышки тоже является то, что мышка не может играть с кошкой. Разумеется, то, что игрушка способна испытывать страдания, выносить трудно — и это накладывает свой отпечаток на игры в кошки-мышки. Здесь уже предполагается, что я сыграю с кем-то злую шутку. Вести с кем-то свою собственную игру, играть с кем-то злую, легкомысленную, жестокую игру — все это часто свойственно играм в кошки-мышки. С партнером по игре обходятся как с игрушкой, превращают его в игрушку.

Как это ни удивительно, а именно серьезность этой игры вызывает сомнения, так как она приводит в итоге к уничтожению игрушки. Это ее уничтожение предусмотрено заранее — игра состоит в замедлении и оттягивании уничтожения. Так ребенок, играя, отодвигает самые лакомые кусочки на край тарелки, чтобы съесть их в последнюю очередь, тогда как взрослый, умудренный горьким опытом, проглатывает их первыми. У детей, которые играют с игрушкой, игра часто переходит в ее уничтожение. Если ребенку наскучит играть с мячом, он вполне может прийти к мысли порезать его ножом. Этот акт уничтожения — уже не игра. И при игре в кошки-мышки уничтожение игрушки — это возвращающаяся черта. Ее отличительный признак — то, что превосходство игрока над партнером по игре, превращенным в игрушку, очень велико, тогда как при играх, осуществляемых по всем правилам, условием является равенство партнеров.

Дрессировка животных не подпадает под понятие игры в кошки-мышки. Дрессировщик и укро-

титель смиряет животное и ломает его волю, не убивая и не раня его при этом. Но чем больше при этом с животным обращаются как с бездушной и безвольной игрушкой, тем менее притягательна такая дрессура. И когда животное наряжают в костюмчик, чтобы вызвать смех, когда обезьян и собак обряжают в платьица — в этом тоже есть что-то отвратительное.

## ИГРЫ ПЕРЕД ЗРИТЕЛЯМИ

Зрелищные игры в самом широком их понимании — это прежде всего не что иное, как игры перед зрителями. То, что игра происходит перед зрителями, не может стать основанием для выделения какого-либо нового вида или подраздела игр. Одна и та же игра, без изменения ее правил, может происходить и перед зрителями, и без зрителей (слушателей). Флейтист играет сонату, находясь в одиночестве в комнате; ту же самую сонату он играет в концертном зале.

Зрители не принимают участия в игре, то есть находятся за пределами игры и вне правил игры, за которой они наблюдают. Если бы им пришла мысль поучаствовать в игре, то игра бы расстроилась, ее ход оказался бы нарушенным или она вообще не могла бы происходить. Такое «участие в игре» зрителей было бы вмешательством в игру, нарушающим ее правила. От зрителя требуется, чтобы он вел себя спокойно, чтобы он ограничивал проявления своих чувств выражениями одобрения или недовольства. Если же он не держит себя в руках, если он переходит при выражении своих чувств установленную меру, то он мешает

игре либо делает ее продолжение невозможным. Уже говорилось о клакерах и о тех, кто аплодирует или свистит за деньги. Они — зрители, которые мешают игре, потому что преследуют цели, не имеющие ничего общего с нею.

Некоторое основание для того, чтобы отграничить игры зрелищные от игр без зрителей, заключается в другом — в том, что зритель извне оказывает влияние на игру и даже тогда, когда он безмолвствует, изменяет ее суть. Прежде всего верно будет заметить, что игры без зрителей не привязаны строго к определенному месту, к определенному времени; в эти игры можно играть где угодно — в любом подходящем месте и в любое подходящее время. Девочка, которая играет со своей куклой, может делать это везде. Мальчику, который по весне желает запустить волчок, требуется для этого любая ровная поверхность, на которой волчок сможет кружиться. Если в игре нужен партнер, с ним можно договориться о месте и времени. Настрой на игру и желание играть не связаны ни с чем, что находится за пределами игры.

Все это совсем не так, когда речь идет об играх перед зрителями.

Зритель находится вне игры. Зрелищные игры жестко привязаны к строго определенному месту и времени, не потому что этого требуют границы и правила игры, а потому что это заставляет делать необходимость учета интересов зрителей. Чем больше зрителей, тем прочнее становится такая привязка к строго определенному месту и времени. Зритель привязывает игру к обязательным условиям — не посредством изменения правил игры, но самим своим наличием. Игрок не может

игнорировать такого привязывания игры к строго определенным условиям, оно оказывает на него обратное воздействие. Если при игре без зрителей какое-то правило принимается или не принимается по свободному выбору игроков, то для участника зрелищной игры, в которую играют перед зрителями, как правило, принято обязательное исполнение всех правил. Игрок вынужден исполнять обязательства, связанные с игрой. Если он не играет, то посредством принуждения, лежащего за пределами игры, он может быть приведен к исполнению своих игровых обязанностей. То, что у него нет настроения и он не хотел бы играть, не освобождает его от этих обязанностей.

При зрелищных играх ко всему этому добавляется и еще кое-что. Процесс, за которым смотрят и наблюдают, уже одним этим отличается от такого же процесса, за которым не смотрят и не наблюдают. Присутствие зрителей создает новое измерение. Они — свидетели игры. Среди них есть и знатоки ее. По этой причине требования к игре повышаются; она становится более трудной, более искусной. Плохие игроки выбраковываются, хорошие становятся мастерами, чемпионами, виртуозами, артистами. Рука об руку с этим идет то, что игра становится профессией, ремеслом, — процесс, о котором мы уже упоминали при рассмотрении игр, основанных на искусности. Игрок в зрелищные игры — это профессия; у него есть профессия со всеми обязанностями таковой. Он должен упражняться и репетировать, должен пунктуально являться на репетиции и представления, и должен ожидать денежных штрафов, выговоров и увольнения, если он играет свою игру не

так, как это от него требуется. Здесь существует дилемма: ведь игра не выигрывает от того, что ею занимаются по обязательству, но зрелищные игры не смогут осуществляться, если игроки не будут эффективно понуждаться к ним. Зритель понуждает актера к игре, тогда как актер не может понуждать своей игрой к чему-то зрителя. Так как зритель выбирает ту пьесу, которую желает видеть или слушать, то он, в конечном счете, определяет, какие именно зрелищные игры будут происходить. Тех игр, которые он не любит, тех, которые неприятны ему, зритель избегает.

Зрелищные игры — это изображающие игры, и к ним относятся те игры, которые строятся на искусности или подражании, но не относятся те игры, которые основаны на счастливом случае, — случай ничего не изображает и не представляет, а потому не годится и для представления. Вокруг рулетки толпятся не только игроки, но и зрители, однако благодаря им игра, основанная на счастливом случае, не становится зрелищной игрой, спектаклем. Этих зрителей никто не приглашал, они никому не нужны, а потому их могут удалить, если они станут обременительными для игроков. Будучи зрителями, они не оказывают никакого влияния на игру и никоим образом не могут изменить ее, поскольку случай выпадает независимо от них. В игре, основанной на счастливом случае, правит случай и царствует случай, который, как таковой, не есть ни актер, ни зритель, а потому он не делает ни зрелищных игр, ни актеров. Что отличает игрока, играющего в игры, основанные на счастливом случае, от игрока, играющего в зрелищные игры, — так это то, что зрители для первого не же-

лательны, а, скорее, обременительны, и он избегает их. Мы видим это не только при запрещенных играх, основанных на счастливом случае, когда тайна игры исключает любых зрителей, но и при других играх, при которых зрителей всего лишь терпят. Зрители, которых терпят, должны сохранять безмолвие, не могут выражать ни одобрение, ни неудовольствие, и могут быть удалены.

И при играх, основанных на искусности, зрители могут быть нежелательными — однако по иным причинам, — и они тоже обязаны сохранять абсолютную тишину. Зрители, которые не молчат, вмешиваются в игру своими замечаниями и дают кому-либо из игроков хорошие или дурные советы, называются кибитцами (*Kiebitze*). Это слово — старое, оно было в ходу еще в XVI веке. Таких кибитцев, которые вмешивались в карточную или шахматную игру, выкрикивали предостережения и изрекали поучения, игроки могли более или менее грубо отчитать и выставить вон.

Игры, основанные на счастливом случае, часто связаны с играми, основанными на искусности. Скачки — если мы при этом оставим без внимания самую нелепую случайность — это игра, основанная на искусности, исход которой определяется искусностью лошади и искусностью всадника. Если жокеи обманывают, то перед нами фальшивая игра. Дополнительно к этой игре, основанной на искусности, может произойти игра, основанная на счастливом случае. Скачки могут превратиться в зрелищную игру, если обретут зрителей. Среди этих зрителей есть такие, которые пришли именно как зрители игры, основанной на искусности. Другие причастны к игре, основанной на искусно-



сти, лишь в той мере, в какой она являет собой необходимую предпосылку для игры, основанной на счастливом случае, в которую они играют.

Самого различного рода игры, основанные на искусности, благодаря представлению-изображению становятся зрелищными играми. Игрок (артист) творит самого себя или играет с игрушкой.

Своей вершины зрелищные игры достигают в пред- и постподражающих играх, к которым принадлежат танец, музыка и представления на сцене.

## ЗРИТЕЛЬ

Того, что уже было сказано о зрителе, недостаточно; его надо исследовать подробнее и глубже. В том, что касается времени и пространства, он находится — поскольку не участвует в игре — вне игрового времени и игрового пространства. Он, однако, присутствует во время игры и занимает место на границе игрового пространства, как бы выступая живой меткой его границ. Благодаря технической аппаратуре, он может быть отделен как от необходимости присутствовать в то время, когда идет игра, так и от необходимости пребывать на границе игрового пространства. Зритель может сидеть перед экраном и смотреть игру в футбол, которая состоялась месяц тому назад. Или он может смотреть по телевизору игру, которая идет в то же самое время, но весьма далеко от него. Отделение зрителя от игрового пространства и игрового времени есть характерный признак прогрессирующей механизации, под которую поддаются игры, основанные на искусности, а также пред- и постподражающие игры. Это вторжение аппаратур в игру не способствует развитию игры, что становится очевидно во время съемок кино:

это все меньше игра и все больше — бизнес, упорная и тяжелая работа. Но если мы отвлечемся от возможностей технического отделения зрителя от игры, то сможем сказать, что он, как правило, обнаруживается на границах времени игры и пространства игры.

Там, где он есть, он превращает игру в зрелищную игру. Но не всякий зритель превращает игру в зрелищную игру. Не превращает ее в зрелищную игру, скажем, тот зритель, который появляется при игре случайно — как например прохожий, который идет мимо и останавливается посмотреть на игру детей. Также следует поразмыслить и о том, что не всякое зрелище становится благодаря зрителям зрелищной игрой. Когда студенты на лекции по анатомии созерцают и слушают профессора, который излагает материал и демонстрирует органы человеческого тела, то они являются зрителями, хотя предмет, на который устремлены их взоры, не является игрой и не становится игрой благодаря наличию зрителей. Если при несчастном случае, произошедшем на улице, вокруг места происшествия образуется кольцо зрителей, то зрители есть, а игры нет. Эти примеры показывают, что для зрителя притягательна не только игра. Но опять-таки следует поразмыслить над тем, что процесс, происходящий на лекции по анатомии, и несчастный случай на улице могут быть вовлечены в игру. Посредством пред- и постподражающих игр то, что не является игрой, может быть сделано игрой. Превращение неигры в игру открывает пред- и постподражающей игре безграничную область, которую нельзя ограничить сферой только несерьезного. Ведь, во-первых, игра

достаточно серьезна, чтобы вовлечь в себя и серьезные случаи, а во вторых, игра способна играть с любой серьезностью. Превращение в игру происходит благодаря изображению-представлению, осуществляемому актерами. Одного только этого изображения было бы недостаточно; оно становится достаточным благодаря тому, что *зрители зрят*, зрители смотрят представление.

Власть зрителя над игрой и тем самым над актером может благоприятствовать игре, а может и не благоприятствовать ей. Из нее, в свою очередь, проистекает вся та власть, которой обладает актер над зрителем. Зритель становится вредоносным для игры, если он оказывает на нее давление, принуждает к чему-либо и тем самым выходит за пределы игры вообще. Примеры тому давал римский цирк. Когда на его арене друг друга рвали звери, когда звери растерзывали преступников, когда там происходила массовая резня, то все это были процессы, которые протекали с применением сильнейшего принуждения к тем, кто принимал в них участие. Сражения гладиаторов друг с другом, правда, проходили школа против школы и по определенным правилам, но гладиаторы находились под принуждением, которое исходило из-за пределов игры, и оказывались под давлением зрителей. И изображение мифов в цирке — как например инсценировка мифа об Орфее, при которой переодетого певцом преступника в конце концов разрывали на куски злые медведи, — было зрелищной игрой, которая игралась по принуждению. Ясно, что здесь нет и следа свободного соглашения, результатом которого становится принятие на себя обязательства следовать правилам игры;

ясно, что по этой причине исчезает партнер по игре и без всяких пределов и ограничений происходит превращение игроков в игрушки. Такие вмешательства становятся предельно очевидными тогда, когда император, его представитель или зрительская масса решает, заслуживает игрок жизни или смерти, — и конец игры заканчивается уничтожением игрушки. Это — своеобразный вариант игры в кошки-мышки, при котором зрители исполняют роль кошки, а мыши взаимно уничтожают друг друга, выступая в роли игрушек. В римском цирке играли на такой лад, который сильно льстил зрителям и ставил их в выгодное положение. Эти игры ничего не выиграли бы, но сделались бы более сносными, если бы их можно было связать с игрой, основанной на случае, в которую должны были бы играть зрители, — и проигравший в этой игре отправлялся бы на арену в роли игрушки. Такая метода положила бы пределы пришедшему в упадок *cives Romanus*.

## ЛЮБОВЬ И ИГРА

### Игра богов

Песнь, которую хор в «Антигоне» Софокла обращает к Эросу, такова:

Эрос, бог всепобеждающий,  
Бог любви, ты над великими  
Торжествуешь, а потом,  
Убаюканный, покоишься  
На ланитах девы дремлющей,  
Пролетаешь чрез моря,  
Входишь в хижину убогую.  
Ни единый в смертном племени,  
Ни единый из богов,  
Смерти чуждых, не спасается,  
Но страдают и безумствуют  
Побежденные тобой.

Ты влечешь сердца к преступному  
И к неправедному — праведных,  
Вносишь в мирную семью  
Ты губительную ненависть;  
И единый взор, сияющий  
Меж опущенных ресниц  
Юной девы, полный негою,  
Торжествует над законами

Вековечными богов, —  
Потому что все живущее,  
Афродита, вечно юная,  
Побеждаешь ты, смеясь<sup>1</sup>.

Первый вопрос, который здесь встает: как соотносятся Эрос и Афродита? Эрос — это титан или бог, либо же он старше, чем титаны и боги? Согласно наиболее древнему учению, он — ни титан, ни бог, а принадлежит — как и сам пол — к добожественной первооснове бытия. Он существовал еще до богов. Но это «до» всегда предполагает «и в то же самое время». Первопричина во всякое время со-положена событию, а потому всегда современна. Без Эроса игра Афродиты была бы невысказанной.

Пол по происхождению своему не человеческий, а божественный. Он существует не как что-то, сотворенное и произведенное человеком; человек не может поставить на место пола что-то, сотворенное им. Он не может играть с полом. В соприкосновении полов сам пол есть нечто неприкосновенное. Его диктат в то же время не подвержен ничьему диктату. Афродита не богиня пола, а богиня, которая присутствует при игре полов, направляя ее. Она — не само влечение; ее дело заключается в том, чтобы превратить все и всяческие влечения в игру сердечной склонности. Где начинается игра сердечной склонности, там и она.

Происходящее благодаря Эросу определено издревле и священно (θεσμος). Поэтому — с человеческой точки зрения — игра богини оказывается

---

<sup>1</sup> Перевод Д. С. Мережковского.

превыше всяких законов и всяких нравственных обычаев. Пребывая в своем законе-номосе, право и мораль стремятся ограничить богиню, но она переигрывает их. Номос богини превосходит в игре весь и всяческий номос права и моральных обычаев. Она не зависит от человеческого права и от человеческой морали, не связана ими, а именно по той причине, что право и мораль существуют лишь благодаря тому, что не есть право и мораль. Без Эроса они не существовали бы. Подход богов к людям таков: выворачивание извращенно-безумного ради исправления и сбивание с пути исправленно-здравомыслящего. Что делает безумным здравомыслящего, что совлекает его с праведного пути? Игра, которую ведет не человек, но богиня. Если бы все обстояло не так, как могли бы существовать право и нравственность? А коли все обстоит так, то как мы существуем, вынося это?

### Любовная игра

Любовь — это еще не игра, но игра связывает себя с нею. То, что любящие довольствуются самими собой, то, что они не желают ничего иного, кроме самих себя, то, что их связывает и соединяет чистая сердечная склонность, к которой не примешивается никакой цели и пользы, — сердечная склонность, которая и не знает никакой цели и пользы, и не потердела бы их, — все это сближает любовь с игрой. Но, напротив, смешно утверждать, что любовь — это спорт, упражнения, гимнастика. В основе такого понимания лежат механи-



ческие представления, и мы упоминаем о них здесь как о доказательстве того, что спорт, упражнения и гимнастика уже не представляют собой игр в чистом виде, то есть игр, которые не имеют никакого отношения к цели и пользе, представляемых более значимыми, чем сама игра, и выходящих за ее пределы.

Любовная игра есть все, что в отношениях полов приближается к игре, становится игрой и представляет собой игру. Взятое в более узком смысле, это слово обозначает игру, которая предшествует любовному соединению. Оно не подразумевает, что любящие играют любовью. Может, правда, произойти и такое, а потому нам придется различать (1) любящих, являющихся партнерами в игре, подыгрывающими друг другу, и (2) любящих, не являющихся партнерами и не подыгрывающих друг другу, поскольку один обращается с другим как с игрушкой. А могут ли сразу оба обращаться друг с другом как с игрушкой? Такой исходный настрой может существовать с самого начала, но он исключает не только любовь, но и игру — игрушки не могут играть друг с другом сами по себе. Игра, основанная на фальшивом подражании, заканчивается, как только исходный настрой раскрывается и станет очевидным.

Любовные игры показывают, как любовь связывает себя с игрой, как она становится игрой, — и сразу же становится ясно, что любовь без игры есть нечто серьезное и печальное. И животные тоже играют друг с другом перед спариванием.

Здесь, однако, открывается широкое неисследованное поле. Прежде всего оставим без внимания все те игры, в которые играют любящие, но в

которые могли бы играть также и все прочие. Игра в шахматы между любящими людьми — это не любовная игра. Если дело дойдет до нее, игра в шахматы немедленно прекратится. Иначе дело обстоит с играми в фанты. Это — игры, основанные на счастливом случае, или игры, основанные на искусности, в которых делается определенная ставка. Но такая ставка представляет собой не деньги, а вещи, которые играющие носят на себе или имеют при себе: украшения, ключи, платки и тому подобное. Фант должен забираться у проигравшего и разыгрываться по окончании игры — а в качестве выигрыша победивший получает поцелуй или иной знак приязни и доверия. В фанты играют молодые люди — и чаще всего там, где начинается зарождающаяся сердечная склонность. А потому игры в фанты можно назвать предварительными любовными играми, или прелюдиями.

Связь любви с игрой станет более заметной, если мы последуем тому разделению, которому подлежат игры. Где случайность, искусность и подражание проявляют себя при встрече полов, там — если существует или возникает сердечная склонность — сходятся меж собою любовь и игра.

*Счастливый случай.* Как говорится, случай — это сводник. Случайно переворачиваются санки — и неписаное санное право позволяет поцеловать даму, с которой вы упали в снег. Случайно встречается пара под кустом омелы — и подобное же право позволяет претендовать на поцелуй. Само собой понятно, что санки могли быть перевернуты умышленно, а встреча под кустом омелы подстроена специально. Это уже больше не про-

сто случай, а подделка, имитация случая, для чего требуется бо́льшая или меньшая искусность.

Пространство игры для случая при встрече полов велико. Мы вправе сказать, что бесчисленное множество встреч обусловлено случаем — в них есть нечто случайное, и это случайное сохраняется. Люди встречаются бог знает где и бог знает когда. Случайность встречи может уйти и уходит всегда, если ничто больше в этой встрече от случая не зависит. Где чувствуется, что встреча есть сама судьба, — а это происходит там, где обнаруживается сильнейшая сердечная склонность, — там все случайное исчезает. Ему приходится исчезнуть, поскольку теперь обнаруживается предначертанная стезя, поскольку встреча оказывается предопределенной счастливым положением звезд, а случай не может пониматься как стезя, как путь, как предопределенная связь, как предписывающее расположение звезд. Только связанный случай прокладывает путь к богам и к звездам. Но там, где имеет место несвязанный случай и в сердечную склонность проникает черта игры, и любовная игра тоже обнаруживает тесное родство с игрой, основанной на счастливом случае.

Различие между этими играми — в *ставке* и в удачном *стечении обстоятельств*. Ставка при играх, основанных на счастливом случае, обыкновенно состоит в деньгах. Такого рода ставка действует только при случайных встречах полов, потому что она несоединима с сердечной склонностью, — и по этой причине при нежных играх в фанты, которые лежат на пути к любви, исключаются ставки в виде денег. Допустим, что некий

мужчина встречает девицу легкого поведения. Встреча с такого рода девицей может быть намеренной или случайной. Намеренную встречу здесь исключим. Но случайной встреча, как правило, оказывается только для одной стороны и выступает как таковая только для мужчины — девушка-проститутка, которая живет на деньги, получаемые от мужчин, которую профессия заставляет требовать деньги от мужчин в качестве заработка, не может жить, зарабатывая только благодаря случайным встречам. Поэтому такая девушка должна дожидаться встречи в определенном месте или же прогуливаться туда-сюда по определенной улице, фланировать по определенному району — и она находится, как принято выражаться, «на линии»<sup>1</sup>, а линия эта не является ни чисто мысленно проведенной, ни случайной. Итак, если мужчина, случайно встретив на улице жрицу любви, хочет пойти с нею, — у него нет никакого выбора, то есть сердечная склонность отступает на задний план, и возможность такого способен допустить каждый мужчина. Жрицы любви действуют профессионально, что негативно сказывается на игре. Само собой понятно — но заострим на этом внимание еще раз, — что всякая любовная игра основывается на влечении и страсти, на сердечной склонности, — там, где всего этого нет, любовная игра имеет мало шансов для начала, как мало шансов начать игру у человека, который проходит мимо игорного стола. Сердечная склонность к случайно появившемуся партнеру у девушки легкого пове-

---

<sup>1</sup> *Auf den Strich gehen* («выходить на панель») буквально означает «идти на линию». — *Прим. пер.*

дения не предполагается. И оплату, которую она получает, нельзя понимать как ставку, делаемую в игре, или как ставку, связываемую с игрой. Это — плата, вознаграждение, *pretium*.

Различие между удачным стечением обстоятельств в играх, основанных на счастливом случае, и в любовных играх можно пояснить аналогичным же образом. В удачных стечениях обстоятельств — для того чтобы затеять игру, основанную на счастливом случае, — у азартного игрока недостатка не бывает: удачное стечение обстоятельств для него почти всегда есть нечто неслучайное. Только шулерам еще нужно специально инсценировать случайное удачное стечение обстоятельств, чтобы тем надежнее поймать в свои сети какого-нибудь простака. В любовной игре, напротив, сам случай есть удачное стечение обстоятельств, а это последнее есть не что иное, как временное и пространственное упорядочение случайностей. Случай в то же самое время создает удачное стечение обстоятельств. Если случай и удачное стечение обстоятельств таким образом совпадают, то во встрече есть что-то от игры. Она похожа на яркий, удачный ход в игре, на особо удачное попадание в ней. Это не предусматривалось специально, это поражает воображение, это — легко, мимолетно и преходяще. Все это показывает, что перед нами — игра случая.

*Искусность.* Разве любовь и искусность не исключают друг друга? И разве во властно зарождающейся сердечной склонности не проявляет себя нечто безыскусное, не умеющее искусно вес-

ти игру? Это воистину так, и тем больше так, чем чище и сильнее сердечная склонность, чем дальше она от цели и от пользы, и такая ее удаленность неразделима с неспособностью к искусным и эффективным движениям. Эту безыскусность сердечной склонности, ее робость, скромность и застенчивость, которые делают любящего в глазах других и в его собственных глазах чуть ли не рохлей и бесполочью, изобразили миннезингеры. Здесь нет никакой искусности, и мы вправе сказать: чем меньше ее в сердечной склонности, тем в большей степени сердечная склонность судьбоносна. Судьба и искусность исключают друг друга. Чересчур уж безыскусно — если смотреть глазами человека искусного — судьба вмешивается в искусность, портя и разрушая игру всех искусных движений.

Не о таких встречах здесь речь, но о тех, которые благодаря искусности сохраняют черты игры и становятся игрой. Случай — как говорится, сводник. Но искусность сводит тоже — с осторожным размышлением. Случай создает удачное стечение обстоятельств, но не использует его. Удачное стечение обстоятельств используется благодаря искусности. Встреча получает продолжение благодаря искусности любящих, и чем они искуснее, тем более похоже на игру их поведение. Но и здесь по-прежнему верно, что игра должна основываться на сердечной склонности. Если игра ведется без сердечной склонности, только посредством одной искусности, тогда возникают отношения, которые мы рассмотрим позднее. Где действуют без сердечной склонности, там больше не может идти речь о любовной игре. Такое поведение — уже не игровое, но, воз-

можно, игривое; это — несерьезное баловство. Этими словами обозначается такое поведение человека, при котором он все делает так, будто играет. Но если он ведет себя так, то он имитирует подражание. Однако в том, что мы называем флиртом (*Liebelei*), французы называют *amourette* и *flirtage*, а англичане называют *flirtation*, еще есть сердечная склонность или, по меньшей мере, остаточный след ее. Если игра возобладает над сердечной склонностью, любовная игра исчезнет. Игра и сердечная склонность неразделимо принадлежат друг другу. Итак, где действительно играют, там в игре — сердечная склонность. Если сердечной склонности совсем нет, если на ее место заступают любопытство, тщеславие, стремление превзойти и подавить партнера, любовная игра улетучивается.

Возможно, сердечная склонность, существующая между любящими, может поначалу выглядеть и безыскусной, но потом она обретает умение искусно вести игру. Если сердечной склонности препятствует некто третий, если ее движение ограничивается, если любящим ограничивают возможность свободно встречаться и быть друг с другом, то сердечная склонность разворачивает свою искусность в полном объеме. Девушка тогда оказывается не только кротка, аки голубь, но и умна, аки змея. О ее искусности повествуют романы и новеллы. В начале встреч, происходящих между полами, лежат отношения, в которых случай и искусность выступают в неразрывной связи. Но без подражания, которое должно добавиться к этому позже, любовные игры выглядят жалко.

## Подражание

Мы различаем инстинктивное влечение и сердечную склонность, но не проводим различия между ними по порождающей их причине. Чем сильнее, чем неудержимее инстинктивное влечение, тем больше отступает на задний план сердечная склонность. Это означает: выбор партнера, которым призвана заниматься сердечная склонность, осуществляется инстинктивным влечением более быстро, без раздумий и без оглядки на что-либо. Чем больше сердечной склонности, тем больше разборчивости. Не все ей подходит, и среди многих она ищет единственного. Если кто-нибудь возразит здесь, что при встречах полов никакого выбора нет, поскольку сердечная склонность предопределена, поскольку она есть нечто вынужденное, продиктованное, не оставляющее свободы для выбора, то он будет вынужден согласиться с тем, что в таком случае место выбора занимает механически происходящее принуждение, механистическая необходимость. Понятно, что у механизмов никакого выбора нет. Итак, если он говорит, что никакой свободы выбора нет, поскольку повсюду волю определяют мотивы, то ему следует возразить, что везде есть и такие мотивы, которые действуют против этой предопределенности. Итак, дело приходит к противоречию, к столкновению между ними. Если бы мы были механизмами, то до такого противоречия дело не доходило бы, да и вообще не мог бы встать вопрос о свободе выбора. Но поскольку противоречие имеет место, то мы делаем выбор и убеждены в том, что делаем его, — и при этом выборе нас никоим образом не заботит



вопрос, predetermined, заранее детерминирована наша воля или нет. Мы делаем выбор и там, где решение predetermined, потому что понимаем, что именно противоречит этому решению, что говорит не в его пользу. Мы взвешиваем «за» и «против», мы разрываемся между позициями в споре, мы проверяем и прикидываем, а тем самым делаем нечто такое, что невысказано у механизмов. Но верно следующее. В той мере, в какой сердечная склонность глубока и сильна, нам кажется, что у нас больше нет иного выбора. И тогда у нас не только появляется мысль о predeterminedности, которая связана с представлением о том, что мы должны, мы вынуждены, нам приходится, — в нас может возникнуть при таких встречах и ощущение очевидности, что персону, к которой мы испытываем сердечную склонность, мы уже знали всегда, и всегда — в нашей прежней жизни — любили, никогда не теряли ее и не сможем потерять никогда во все времена в будущем.

Играет не инстинктивное влечение, а сердечная склонность. Инстинкт не имеет возможностей для игры, у него нет игрового пространства. Инстинкт как таковой — это чистый *appetitus*, а именно в том смысле, в каком это латинское слово обозначает стремление завладеть чем-то, атаку на что-то. Инстинкт не подражает, то есть он не имеет способности отображать сердечную склонность. Но сердечная склонность невысказана без подражания. Сердечная склонность прелестно отображается в походке, в позе, в манере держать себя, во всех движениях. Украшение себя любящей женщиной ради любимого, украшения, которые она надевает, одежды, в которые она облачается, ее

танец с ним — все это подражание, ведь в этом и во всем другом отображается сердечная склонность. Сила женского подражания часто поразительным образом обнаруживает себя в том, что девушка, которая любит мужчину, изменяется. Она становится, как говорится, совсем другой. Она не подражает мужчине, она, скорее, отображает посредством подражания свою сердечную склонность. В прекрасном стихотворении «Девичья душа» Айхендорф сказал об этом так:

Часто чувствовал я глубоко, что душа девушки  
Рождается не сама по себе,  
а только лишь любимейшим из любимых.  
Вот она блуждает, потерянная и смятенная,  
Тайно посылает прекрасные взгляды — словно  
своих разведчиков,  
Которые должны отыскать ей дом на Земле.  
Она дремлет в томлении, легко укрывшись в зной,  
Улыбается во сне, вздыхает тепло и тихо,  
Но мысли ее странствуют далеко-далеко,  
И на щеках вспыхивает румянец от мечтаний  
и снов.  
Ветер, ласково заигрывая, часто приподнимает  
нежное покрывало.  
Мужчина, который в первый раз разбудит ее,  
Вначале должен будет спуститься в эту тишину  
и покой.  
Она радостно обовьет ему руками шею,  
истосковавшись,  
И больше не оставит его, не забудет всю жизнь.

Девушка не отображает знание и умение мужчины, не отображает его искусства, ведь это никуда бы не привело. Подражание, которое отобра-

жает сердечную склонность, есть способность души, а не духа, не ума. Верность в любви — это подражание, это постоянное отображение сердечной склонности.

Во все времена, во всех странах существуют правила для отношений между полами, определяющие, как должно происходить их сближение, — правила, которые понимаются, обсуждаются и используются как правила игры. Когда эти правила простираются до конца, возникает канон, некоторая сумма, регулирующая надлежащее поведение в соответствии с правилами. Кто нарушает правила, тот нарушает игру, и такое нарушение может привести к тому, что он больше не будет рассматриваться как участник этой игры, как возможный партнер. Но характерный признак этих любовных игр — то, что они опираются на подражание, а следовательно, отображают сердечную склонность. Если мы захотим перечислить их все, то никогда не дойдем до конца списка. Довольно будет и примеров.

## Минне

Минне первоначально не имела ничего общего с любовью полов. В Англии день поминовения усопших назывался *Minnying-day*. В честь мертвых, в честь ушедших, в честь богов пили минне — поминали их и закрепляли память употреблением напитка. В Германии минне пили в честь трех святых: в честь евангелиста Иоанна, чтобы это питье уберегло от отравления, в честь святой Гертруды — минне за странствующих и прощающихся, и в честь святого Вальпургиса, с праздни-

ком которого было связано распятие майского напитка (пунша, приправленного душистым ячменником). Все это восходило к языческим обычаям. В день Иоанна ранее отмечался языческий праздник — день солнцестояния. Святая Гертруда пришла на смену богине земли и мертвых у германцев. Праздник, в который пьется минне в честь святого Вальпургиса, — это майские торжества, связанные с играми, в ходе которых происходит изгнание зимы. На старом верхненемецком «минне» означало нечто вроде воспоминания, памяти. Позднее это воспоминание превратилось в наивысшую игру любви, в которой всеобъемлюще отображается сердечная склонность. О минне Вальтер фон дер Фогельвейде говорит так:

Минне, твоя любовь может сотворить чудо,  
И властью диктат твой оборачивается многими  
радостями,  
Ты учишь смеяться, глядя играюще-ясными глазами,  
Там, где ты хочешь множить свою волшебную игру.

Мы видим в «Парсифале» Вольфрама фон Эшенбаха, что рыцари и дамы сами являются образами минне. Подвиги рыцарей на турнирах и войнах отображают минне. Гамурет, отправляясь на бой, надевает поверх кольчуги рубашку Герцелойды. Когда он возвращается с войны, Герцелойда облачается в эту рубашку. Эта рубашка становится отображением ее сердечной склонности и показывает, как отмечает Вольфрам, что ее любовь цветет в верности<sup>1</sup>. Погибая, Гамурет посылает

<sup>1</sup> Ср.: «Носил герой поверх кольчуги / Рубашку царственной супруги, / В которую была она / В часы любви облачена, /

ет рубашку и копьё Герцелойде. Она хочет снова надеть окровавленную, изорванную ударами мечей и копий рубашку, но ее забирают у нее.

О рыцаре, который уезжает в поход ради минне, говорится:

Его служба — служение минне,  
И жаркий бой ему не в тягость.

Бой становится для него игрой, потому что он отображает минне. Так, три князя говорят Гамурету:

Ты понимаешь, господин, что к чему  
(Тебе дарит шанс драгоценной минне  
La reine de France),  
Потому ты можешь играть без заклада:  
У тебя на руках чистая радость без страданья<sup>1</sup>.

Он может играть без заклада, то есть не делая ставок, и его любовная игра — больше не игра,

---

И в той священнейшей рубашке / Он в битвах не давал промашки... / В конце свидания ночного / Рубашку получал он снова: / Их восемнадцать набралось / Пронзенных копьями насквозь» (*Эшенбах В. фон. Парцифаль* / Пер. Л. Гинзбурга // Средневековый роман и повесть. М.: Художественная литература, 1974. С. 12—13). Прекрасный в художественном отношении, но сокращенный и вольный перевод Л. Гинзбурга не передает многих тонкостей и деталей, важных для Ф. Юнгера. Так, «минне» переводится у Л. Гинзбурга просто как «женская любовь», вне ее связи со священным служением. По этой причине мы даем дословные переводы приводимых Юнгером цитат, а не фрагменты из перевода Л. Гинзбурга.

<sup>1</sup> В переводе Л. Гинзбурга этот фрагмент звучит так: «Три князя дружно воскричали: „Забудь, король, свои печали / И доблесть ратную яви / Во имя истинной любви“» (с. 11).

основанная на счастливом случае, потому что королева Франции уже преподнесла ему свою минне.

Вольфрам говорит от своего лица:

Если бы я страстно желал минне прекрасной дамы,  
И не смог бы со щитом и с копьем  
сослужить службу ее минне,  
Ничто не радовало бы меня.  
Высокая игра — та, в которую играет  
Нацеленный на минне и добивающийся ее  
Рыцарской службой.

Слово «минне» и в это время имело еще также более широкий смысл, и Вольфрам говорит:

Но тот, кто несет покаяние за грехи,  
Служит, надеясь снискать милость щедрой минне  
Пред тем, кто зрит и упорядочивает мысли.

И еще в «Книге природы» (1483) говорится: «Святой дух зажигает человека для снискания божьей минне и любви ближнего». Человек способен, если он полон Святого Духа, отобразить в себе Бога, способен, любя, отобразить ближнего. Минне есть в одно и то же время любовь к Богу, любовь к ближнему, любовь к другу. Но в более узком смысле она есть нежное отображение сердечной склонности, которую питают друг к другу представители разных полов. Сюда же относится и то, что любящие говорят «посредством цветов», и вообще все, что они дают понять или заставляют угадывать посредством знаков. Пока неизвестно, взаимна ли сердечная склонность, любящий пребывает в сфере *завуалированного* подражания; он

боится отображать свою сердечную склонность так, чтобы она была заметна любимому человеку и другим людям. К сфере завуалированного подражания относится нацарапывание имени любимого существа на коре деревьев. Это — древняя магия, которая добивается того, чтобы сердечная склонность другого росла так же, как растет дерево. Здесь происходит тайное любовное колдовство. Если же становится ясно, что сердечная склонность нашла отклик, подражание отбрасывает покровы и проявляется во всей откровенности. Все возвышенное чувство, которое любящие существа испытывают друг к другу, отображает сердечную склонность. Чем меньше сердечная склонность, тем меньше она отображается; чем сильнее она, тем более мощными становятся и отображения. Подражание мужчины — там, где оно проявляется, — оказывается порождающим, дающим, творящим, подражание женщины — воспринимающим. Это составляет различие, которое привходит во все любовные игры.

Подражание — это всегда отображение, но не всегда изображение. Мы знаем это уже из произведенного подразделения игр. Завуалированное подражание в любовной игре ничего не изображает. И неприкрытое подражание, которое демонстрируется партнеру и другим людям, тоже еще ничего не изображает. Пример изображающего подражания посредством игры — это любовные крепости (миннебурги). В окрестностях замка сооружается крепость, которую защищают празднично одетые дамы. Против атакующих рыцарей используются в качестве метательных снарядов цветы, фрукты, пирожные, рыцарей обливают

душистой водой. Рыцари поднимаются по веревочным лестницам, захватывают крепость под ураганном дождем из цветов и берут женщин в плен. Служение плененных женщин приобретает в это время очень нежные и искусные формы.

При всяком удобном случае не обходилось и без разработки теории любви. Например, у провансальских поэтов регулярно обсуждались теоретические спорные вопросы, касающиеся практики любовных отношений, и даже была выработана своего рода процедура. Это происходило в ходе *Joc partit (jeu parti)*. Какой-либо поэт описывал и предлагал на выбор два случая, в которых было продемонстрировано противоположное поведение. Второй поэт выбирал один из вариантов поведения и выступал в его поддержку, тогда как первый поэт защищал другой вариант. Все это была — как о том свидетельствует уже само название — игра, которая связывалась с любовью.

Злоупотребление сделало подозрительным большой канон минне и сумму ее отображений, разрушив игру, приведенную к строгим правилам. Начиная с XV века слово «минне» избегали употреблять — как неподобающее. Любовная игра была связана с другими названиями и формами.

*Галантность.* В эпоху галантности игра принимает иные формы. Галантность предполагает своим условием рыцарство и являет собой поздний отзвук рыцарства; она принадлежит к более широкой сфере куртуазности, в которой и любовные игры становятся учтиво-придворными и в то же время ханжески-благочестивыми. Христианский рыцарь превращается в учливого придворного аб-



солютной монархии. Так же, как ранее минне, галантность предполагала превосходство мужчины над женщиной. И точно так же, как минне, она проявлялась только там, где мужчина отказывался от этого превосходства, преподнося его, как подарок, женщине. Нежность формы, в которой осуществлялось это преподнесение, то есть нежность, с которой отображалась сердечная склонность, определяла ценность подарка.

На этих отношениях мы хотели бы ненадолго остановиться. Там, где не проявлялось никаких сомнений в превосходстве мужчины, где оно откровенно утверждалось, галантность исчезала. Исчезала она и там, где далеко заходило равноправие полов, — оно всегда заканчивалось тем, что женщины брали на себя обязанности и бремя мужчин. В отношениях, в которых женщина выступает равноправной соработницей мужчины и тем самым становится рабочим существом, а то и вовсе вьючным животным, игра заканчивается. А если, наоборот, представить себе состояния, в которых несомненным является превосходство женщины над мужчиной, — например, государство амазонок или королевство Брунгильды, — то всякая галантность станет просто смешной. Какую-нибудь Пенфесилею<sup>1</sup> можно было покорить только насильственно, с оружием в руках, или только в краткий период весны амазонок, когда она добровольно снимает свой пояс. Причиной того, что наша западная галантность часто кажется смехотворной другим народам — например, очень вежливым ки-

---

<sup>1</sup> Царица амазонок, которая сражалась под Троей против греков и была убита Ахиллом.

тайцам, — является то обстоятельство, что у таких народов превосходство мужчины утверждается со всей строгостью; однако в чисто патриархальных отношениях галантность исчезает.

Галантность — это поведение мужчины. Говорить о женщине, что она галантна, по этой причине несколько нелепо: по отношению к кому же она галантна, спрашивается? Под галантной женщиной понимают не женщину, у которой проявляются мужские черты, а такую женщину, которая отвечает на галантность мужчин. Название это вводит в заблуждение. Между тем, уже Брантом описывает «галантных дам» своего времени. И французы называют времена правления Людовика XIV эпохой галантности. Она в своем наиболее чистом виде есть принадлежность абсолютной монархии и отображение того поведения, которое демонстрировал Король-Солнце по отношению к дамам. Редко когда дамы обладали такой властью, как в ту пору. Но галантность и галантные болезни — болезни отнюдь не только галантной эпохи; они встречаются еще и сегодня, пробиваясь сквозь поистине негалантные отношения.

Галантность может иметь более строгую или же более утонченную форму. Ее проявляют юноши и старики, и часто у старых галантных мужчин она отличается чем-то особенно трепетным, побуждаясь давно оставшейся в прошлом, основанной на воспоминаниях юности нежности, — жаркие жгучие страсти потухли, и сердечная склонность, как осенний воздух, мягка и богата отсветами. Как и всякое поведение, галантность может использоваться и во благо, и во зло. Галантно рыцарское поведение по отношению к женщинам, но галант-

на и любая тонкая, светская и потому вежливая игра мужчины, которую он ведет с женщиной — не важно, молодой или старой. В сфере галантности отношения между полами судятся в соответствии с правилами игры. Когда галантность приходит в упадок, она может — по словам Монтескьё — стать «тонкой, легкой, обманчивой видимостью любви», то есть она становится чем-то другим: она уже не играет — она разыгрывается. Подражание становится фальшивым.

*Флирт.* Флирт тоже судится в соответствии с правилами, которые проявляются как конвенции, но — как это бывает со всеми любовными играми — при внешнем соблюдении этих конвенций все стремятся выйти за положенные ими пределы. Флирт еще служит продолжением галантной любви, но вместе с тем уже символизирует ее упадок и вырождение. В отличие от галантной любви, которая является рыцарской, флирт можно назвать буржуазной любовной игрой. Превосходство мужчины уменьшилось, поэтому вести флирт могут оба пола. Да, женщина даже усерднее во флирте, чем мужчина. Но полное равноправие полов разрушает и флирт. В чистых трудовых порядках, в которых мужчина и женщина работают без всяких различий, флирт исчезает. Неотъемлемой составляющей флирта, как и всякой любовной игры — чтобы она могла существовать как игра, — является сердечная склонность. Если такой склонности нет, игра подделывается, имитируется — для чего порой есть веские причины, — но при этом она всегда должна рассматриваться как игра фальшивая.

*Кокетство.* Кокетство — игра, а именно игра, наиболее свойственная женскому полу, и она тем утонченнее, чем утонченнее закидываются крючки и делаются намеки. Кокетничающий мужчина поэтому одновременно женоподобен и смешон; его кокетничание указывает на то, что он испытывает сердечную склонность не к женскому полу, а к своему собственному. Кокетничание есть такой способ побуждать мужчину к игре, какой позволен женскому полу как более слабому и воспринимающему, не проявляющему инициативы. Границы кокетства неопределены и неведомы — все, что определено четко, лишено всякого кокетства. Кокетства не ухватить, ибо оно все время ускользает от определения, и не выразить напрямую словами.

Тот, кто станет наблюдать за кокетством, заметит, что красивые девушки некокетливы. Девушки некрасивые кокетливыми, вроде, быть не должны. Но... какая же девушка, какая женщина некрасива абсолютно? Да никакая. Где есть хотя бы одна-единственная выигрышная черточка и желание соответствующим образом подать ее, там как раз и самое место для кокетства. Девушка, которая кокетлива, будет выигрышно преподносить свои ямочки на щечках, свои зубки, свои стройные ножки, свои волосы, свою фигуру. Если девушка то и дело смеется, можно догадаться, что она хочет продемонстрировать свои ямочки на щечках и белые зубки. Если у нее стройные ноги, она будет укорачивать юбку или подтыкать подол платья. Она будет заботливо причесывать свои прекрасные волосы и не станет прятать в чем-то мешкообразном хорошую фигуру. Она показывает кое-что, но не показывает саму себя. Кокетство никогда не

показывает само себя — оно отсылает к чему-то и благодаря этой отсылке указывает, обращая внимание. В такой игре — если она должна быть привлекательной — должно быть кое-что очаровательное и грациозное. Но лишь кое-что грациозное — ведь грации не кокетливы. И существо, которое совершенно грациозно, не нуждается в том, чтобы еще и указывать на эту грационность, обращать на нее внимание. Оно из-за этого легко может сделаться менее грациозным. Как невинность не выигрывает от того, что исследует себя и составляет ученые заметки о себе, точно так же и грациозность от этого не выигрывает. Кокетство есть знание о грациозных способах воздействия. Однако тот, кого сердит все и всяческое женское кокетство, — брюзга или просто бестолочь.

### **Отсутствующая сердечная склонность и поддельное подражание**

Всякая игра любви исчезает там, где нет больше и речи о сердечной склонности, а все дело сводится к приобретательству, к выгодной сделке, к карьере, к преуспеванию в жизни и тому подобному. Здесь — если оба партнера имеют в виду такую цель и пользу, лежащие за пределами всякой любовной игры, — не говорится никаких прекрасных слов и не играется ни в какие игры; контрагенты переходят прямым путем к делу (*ad rem*). Но если такую цель имеет в виду только один из партнеров, то он вынужден скрывать эту цель в ее неприкрытом виде. Но игру, которая ведется с любовью, с любящим существом, мы не можем на-

звать любовной игрой. Партнер используется как игрушка, а подчас и всего лишь как инструмент. Тот, кто делает это, вуалирует свои цели — скрывает их с помощью особой обходительности, любезности и изворотливости, то есть благодаря большому количеству гладкой лжи. Он может также разыгрывать из себя честного малого, надежного человека, на которого можно положиться. Но какую бы роль он ни выбрал для себя, он вынужден теперь превратиться из игрока в актера, а именно в актера, который имитирует подражание<sup>1</sup>. Ему придется подделывать подражание и подделывать игру. Его игра становится непрозрачной и больше не может просматриваться насквозь партнером. Она становится фальшивой игрой.

Например, брачный аферист, который настроен не на игру с партнершей, а только на свое обогащение, не может основывать свое поведение на счастливом случае. Для того чтобы успешно исполнить свою роль, он, без сомнения, нуждается в искусности — но не в искусности в любовной игре, а в искусности, которая требуется, чтобы имитировать любовную игру. Если у него есть искусность в любовной игре, то она, конечно, ему пригодится тоже. Она поможет ему исполнить свою главную роль. А та заключается в имитации подражания, и эта имитация подражания имеет своей предпосылкой не подражание, а искусность в имитации подражания. Для этой цели брачный аферист пользуется фальшивым именем, фальши-

---

<sup>1</sup> В немецком языке здесь игра слов — «игрок» (*Spieler*) противопоставляется «актеру» (*Schauspieler*), который в буквальном переводе означает «игрок напоказ», «показной игрок». — Прим. пер.

выми документами и фальшивыми данными о своей персоне. Если он достигает своей цели, он дает тягу и бесследно исчезает.

И охотник за приданым, для которого имеет значение только приданое, а не невеста, не может ставить на счастливый случай. Он тщательно проверяет приданое и пытается посредством такой проверки исключить всякую случайность. Искусность — такая же, какая требуется брачному аферисту, — необходима и ему, однако, поскольку он имеет «серьезные» намерения и не собирается уклоняться от женитьбы, ему требуется меньше искусности, чем брачному аферисту.

Тот, кто намерен жениться и дает брачное объявление в газету, ограничивает сферу выпадения случая — в особенности тогда, когда он выставляет четко определенные условия и тщательно проверяет, выполнены ли они. Искусность облегчает ему его профессиональные занятия, и он также может — если обладает искусностью в чем-то — подчеркнуть это в своем брачном объявлении. То, что это делается грубо и зачастую в смешной форме, показывают многие брачные объявления — несмотря на всю свою краткость. Не только искусность, но и другие добродетели и преимущества преподносятся в объявлениях в такой форме, которая несовместима с тонкими чувствами. Никаких тонких чувств не проявляется в том, что кто-то расписывает себя как тонко чувствующую натуру изысканной душевной организации, полную любви и отзывчивости. Тот, кто принимает всерьез подобные уверения на брачном рынке, должен был бы удивиться, отчего же столь нежное и душевное существо не пользуется спросом и вы-

нужно давать в газеты объявление о своей утонченной душевной организации. Чем больше в таких объявлениях профессиональных, деловых сведений, тем более они практичны, но тем дальше от выполнения задачи, ради которой они подавались, — от выражения намерения не обмануть и не разочаровать; тем дальше они от игры.

Если детей женят их родители или опекуны — не потому что дети испытывают сердечную склонность друг к другу, а потому что как-то очень уж подходящим образом складываются отношения (в этом слове потаенно уже присутствуют какие-то цели), — то это не имеет ничего общего с игрой. Такие браки вовсе не обязательно должны быть хуже, чем прочие, так как здесь супруги с самого начала должны сообразовываться с отсутствием сердечной склонности, тогда как браки, заключаемые по любви, могут распадаться, если сердечная склонность исчезнет.

При наличии сердечной склонности всегда исчезают цели и начинается любовная игра. При наличии целей всегда исчезает сердечная склонность и игра заканчивается.



## ВОЙНА КАК ИГРА

Таким же образом, каким игра связывает себя с любовью, она связывает себя с войной. Война может быть игрой только для того, кто имеет склонность к военной жизни, кто идет на войну не под нажимом и не против воли, а добровольно и радостно. И война тоже должна быть такой, чтобы ее можно было счесть игрой, — то есть правила войны должны быть правилами игры. Правила игры могут быть связаны только с игрой и относиться только к ней, они не должны навязываться насильственно и не должны нарушаться. Противники должны быть партнерами по игре и должны вести себя друг с другом только по таким правилам, которые они знают и признают. Не может быть дозволено все, и игра не может строиться на том, что один из играющих ведет себя по отношению к другому исключительно по собственному усмотрению. На неигроков надлежит смотреть как на находящихся вне игры. Все эти правила мы приводили выше. Уже из них явствует, что война — как она ведется сегодня — весьма далека от игры. Благодаря чему она удалась от игры, будет показано в конце этой главы.

*Случай.* Возможно, поначалу на войну смотрели как на игру, основанную на счастливом случае. Да

она и всегда рассматривалась именно так. Тот, кто отправляется на войну, может вести себя подобно игроку, который ориентирует свое поведение на счастливый случай. Поступающий так — авантюрист. Им руководит *adventura* (*aventure, aventiure*), и если ему привалит счастье, то госпожа *Aventiure* полюбится ему. В последующем, вероятно, он окончательно превратится в авантюриста, который будет стремиться на войну, ожидая удачного повышения в звании и чине. Война будет тем чище связана со случайностью, чем меньше она будет зависеть от искусности. Поэтому шансы будут всегда. Но там, где при представлении к чину и званию педантично учитывается весь список командного состава и выслуга лет, все шансы на счастливое случайное повышение в чине и звании исчезают. Там, где не удается завоевать ни добычи, ни славы, нет больше и шансов что-либо получить и выдвинуться, обратив на себя внимание. Ставка для игрока, играющего в игру, основанную на счастливом случае, уже не окупается: игра не стоит свеч. Там, где отсутствуют все шансы, война уже не игра, основанная на счастливом случае, и воин, который выступает в поход, уже не может ориентировать свое поведение на случай. На место фортуны заступает нечто иное, и фортуна ему больше не благоприятствует. Но если игровое пространство случая существует, то солдат может сказать то, что говорит Шиллер в «Валленштейне»:

На корабле у фортуны вы внове,  
А уж поднять паруса наготове;  
Как на ладони вес мир пред тобой:  
Будь только смелым — и всюду удача.  
Что мещанин с его глупой башкой?  
Словно в красильне ленивая кляча,

Ходит в кругу на веревке бедняк...  
Ну, а солдату живется не так:  
Он может всем быть, затем что на свете  
В деле — война, и она же в ответе<sup>1</sup>.

*(Перевод Л. Мея)*

И, подобно старому Бутлеру, который является командиром драгунского полка, он, солдат, тоже может сказать о себе:

Приехал  
Я в Прагу из Ирландии дрянным  
Конюшенным с одним вельможей, скоро  
Похороненным мною. Из своей  
Ничтожной службы в лошадиных стойлах,  
Благодаря случайностям войны,  
Игрушкою фортуны прихотливой  
Я поднялся на эту высоту,  
На этот пост почетный. Герцог — тоже  
Фортуны сын, а я люблю пути,  
Похожие на мой<sup>2</sup>.

*(Перевод П. Вейнберга)*

*Искусность.* К таким взлетам — наряду со счастливым случаем — должна быть причастна и искусность. Если война — это игра, которая основывается на искусности, то воин, который искусен в этой игре, выдвигается на передний план. Он дол-

---

<sup>1</sup> Шиллер Ф. Лагерь Валленштейна // Собрание сочинение Шиллера в переводе русских писателей / Под ред. С. А. Венгерова. Т. II. С-Петербург: Изд. Акц. Общ. Брокгауз — Ефрон, 1901. — Буквальный перевод двух последних строк более соответствует мысли Ф. Юнгера: «Из солдата может выйти все что угодно, ведь война теперь — пропуск повсюду на земле».

<sup>2</sup> Шиллер Ф. Пикколомини // Там же.

жен быть искусен в играх с оружием, которых требует война, в верховой езде, в фехтовании, в стрельбе. Искусность — это все способности и все усердие, которых требует война. Если тем, кто полагается на случай, приходится довольствоваться своим невежеством, то искусный воин умеет помочь себе и отыскать выход из сложной ситуации. В переменчивости ситуаций на войне проявляет себя случайность. Поскольку солдат привязан к этой переменчивости ситуаций, его жизнь то полна бедствий, то полна излишеств; его время оборачивается то крайним напряжением сил, то полным бездельем, то Каннами, то Капуей, то поражением, то победой, то горной вершиной, то низиной и долом. Его тело должно выносить все; а вдобавок у него должно наличествовать искусство смягчать и выносить суровые перипетии военной жизни. Искусность — это нечто, от игры идущее, и у того, кто обладает этой искусностью, присущей игре, все в полном порядке.

Ну-ка, поглядите! Что есть главные черты солдата?  
Что — самый смак в нем?  
Его делают темп, смысл и искусность,  
Понятие, значение и тонкий взгляд.

*Подражание.* Чтобы война выступила в качестве игры, нужно исчезнуть целям, с которыми она связывается. Нужно, чтобы исчезла мысль о какой-то пользе, лежащей за пределами игры. Если все движение определяется целью, связано с пользой, с интересом, то игра теряется. Война, следовательно, должна существовать ради самой войны, должна вестись ради самой войны. Страсть к ней, Удовольствие от нее должны распространяться и

на правила игры. Если игра доставляет удовольствие, это становится поводом поиграть. Если бы война основывалась только на случае и искусности, она и оставалась бы игрой, основанной на счастливом случае, и игрой, основанной на искусности; тогда и воины, которые ее ведут, тоже были бы игроками, рассчитывающими на счастливый случай и на искусность. Но ранг воина обнаруживает себя только в подражании. Без подражания воин был бы только счастливым авантюристом, грабителем и охотником за добычей, искусным бретером и убийцей. Для воина, который отображает в себе честь, карьерные соображения и захват добычи еще не составляют сути войны. Он не грабитель и не убийца. Он идет на войну вовсе не для того, чтобы убивать или быть убитым, а потому он вовсе не убийца, как утверждают несведущие и полные ненависти люди. Не для того чтобы убивать и быть убитым, он отправляется на войну, а, скорее, для того чтобы жертвовать собой. Он жертвует собой без всякой цели, но вовсе не без смысла — вопреки утверждениям тех, кто видит смысл только в достижении каких-то целей. Если бы его жертва была связана с какой-то целью, она уже не была бы жертвой.

Из трех монашеских обетов — бедности, целомудрия и повиновения — от воина требуется только повиновение. Повиновение как таковое — это пассивное движение, и если оно слепо, то превращается всего лишь в готовность к тому, чтобы тобой двигали. Само по себе повиновение непригодно для игры, которая требует собственного движения, поэтому из повиновения никогда игры бы не вышло. Повиновение нуждается в ветре, в парусе

и в рулевом, а движущей силой, которая задает меру всему движению, выступает честь.

Меч — не соха и не заступ ведь тоже;  
Глуп, кто захочет им землю пахать:  
Всходов зеленых ему не видать...  
Нет у солдата родимого крова,  
Нет у него своего очага,  
Быстро его пробегает нога  
Мимо приманок жилья городского  
И деревенских зеленых лугов  
Нет для него виноградного сбора...  
Что же, скажите, солдату опора,  
Что же он должен хранить и беречь? —  
Честь! Надо собственность дать человеку, —  
Иначе станеть он резать и жечь<sup>1</sup>.

*(Перевод Л. Мея)*

Честь — это отнюдь не игра. Однако она связывает себя с игрой, привязывает игру к себе. Она проникает и в правила игры, и нарушение этих правил игры делает нарушившего их бесчестным. «Рыцарский» и «честный» становятся синонимами, и тот, кто нечестен, не является и рыцарственным, перестает быть рыцарем. Честь — это, с одной стороны, нечто такое, что я рассматриваю как присущее себе, а поэтому не позволяю задевать ее, а с

---

<sup>1</sup> Шиллер Ф. Лагерь Валленштейна. — Последние две строки цитаты, наиболее важные для Ф. Юнгера, были переведены Л. Меем в соответствии с тем значением слова «собственность», которое преобладало в начале XX века, — как нечто собственное, неотъемлемое для человека. В связи с этим перевод Л. Мея может ввести в заблуждение и не прояснить мысль Ф. Юнгера. Последние две строки лучше переводить так: «Он должен называть что-то своим, присущим ему / Иначе человек будет [просто] убивать и жечь».

другой стороны, это нечто такое, что за мной признают другие. В обоих случаях она основывается на подражании — все, что связано с честью, основывается на подражании. Подражание может стать игрой, регулируемой строгими правилами игры. Если мы хотим выяснить, есть ли у нас основания, чтобы назвать игрой войну — какую-либо определенную войну, — то нам следует обратить внимание на то, в какой степени эта игра основывается на отображении подражания, на отображении чести.

Турнир рыцарей — это не война, а игра, пред- и постподражающая войне, изображение этой игры. Они добровольно собираются на турнир, и свободно, без всякого принуждения извне, принимают к исполнению его правила. Турнир есть *hastiludium* и не что иное, как рыцарская форма, в которой теперь проявляются древние игры народов с оружием. *Vuhurt* — это древненемецкая игра с оружием, при которой в столкновениях конников испытывалась их искусность. В *Tjost* один конный рыцарь состязался с другим. *Tjost* предшествовал турниру. Турнир был отображением конного сражения, в котором друг друга атакуют то группы рыцарей, то отдельные противники. Битва происходила на копьях, на мечях, а также в виде борьбы без оружия; и тот, кто проигрывал в борьбе, сдаваясь, должен был дать победителю выкуп (*Fiance*). Он терял своего коня, свои доспехи, свое оружие и платил деньги в качестве выкупа. Турнирные общества XV века, в которые объединились рыцари<sup>1</sup>,

---

<sup>1</sup> Немецкие рыцари разделялись на четыре больших турнирных общества: Прирейнское, Баварское, Швабское, Франконское. Все вместе они именовались Рыцарством Четырех Стран. — *Прим. пер.*

свели турнирные правила в кодекс и определили, как различаются виды турниров, на каких условиях рыцари допускаются к ним, какова должна быть знатность участника, а также другие правила игры. Как и все завершённые кодексы, этот кодекс указывал на то, что нечто приобрело завершённый вид и что его конец не за горами. Нетрудно предположить, что богатая добыча, которую могла принести игра, притягивала и таких рыцарей, для которых эта добыча была важнее, чем честь, которую приносила победа. Такие рыцари, которые назывались рыцарями счастья, и на турнир тоже отправлялись, как будто на игру, основанную на счастливом случае. Их можно было бы назвать также и рыцарями искусства, поскольку без искусства им было не обойтись. Именно они могли свести турнир, основанный на подражании, к состязанию в искусности — и тем самым привести его в упадок. Не борьба как таковая, а возможность получения дохода, связанного с этой борьбой, привлекала их.

На примере турнира мы можем уяснить себе, что маневры, которые часто называют военными играми, весьма далеки от игр. Об этом говорит уже военное принуждение, солдатская дисциплина, которой подвержены участвующие в маневрах солдаты. Солдат не может по собственной воле выбирать, ни как ему вести себя на маневрах, ни быть ли ему солдатом вообще, — то есть делать это со всей свободой, которая остается за ним. Он подчиняется установлениям, которые действуют за пределами игры, он подчиняется принуждению, которое не может пониматься как правило игры. Если он самовольно оставит свою часть, то его на-



сильственно вернут обратно и накажут за самовольную отлучку или дезертирство. Поэтому маневры — это не игра, а процесс, который осуществляется во время подготовки солдата к службе. Точно так же обучение рабочего, ремесленника, крестьянина, студента — это не игра, а профессиональная подготовка.

То, что войны XX века весьма далеко отстоят от игры, то, что они, ничуть не колеблясь, перешагивают границы игры и нарушают ее правила, заметить нетрудно. Прежде всего всякой игре противоречит всеобщая воинская обязанность — как и любая обязанность вообще. Где войска рекрутируются не из добровольцев, а из военнообязанных, там вступление в игру и выход из нее уже не свободны, там уже нет свободного принятия правил игры. Правда, среди этих военнообязанных есть и такие, которые пошли в армию добровольцами, но наряду с ними в армии несут службу и все те, которые стали солдатами вынужденно, без всякой охоты и против воли. Эти последние никогда не рассматривали свою воинскую обязанность и свое время военной службы как игру, а считали ее принуждением по отношению к ним, которого они не смогли избежать. И это правильно: ведь они отнюдь не были прирожденными солдатами, а были рождены для других занятий и достигли искусности в них. Они несут свою службу в соответствии с долгом, однако вопреки долгу относятся к ней спустя рукава.

В «постоянных» армиях, которые набираются на основе всеобщей воинской повинности, в этих войсках, которые «*стоят под ружьем*» — прежде всего в мирные времена — и, *стоя*, подвержены

стагнации, застой распространяется и на случай. Так как случайность — всегда движение, она не имеет возможности для разворачивания. В мирные времена шансы на счастливый случай едва ли существуют, так как добыча или слава не улыбаются, а повышение по службе происходит в соответствии с табелями о рангах и выслугой лет. Строгая и четкая организация такой армии пытается повсюду исключить случайность. Все есть система, организация, все предусмотрено и расплано заранее. Службой становится все, и служба — это уже не личная обязанность, а нечто, поистине абстрактное. Искусность помогает служить тем, кто обладает ею; но идет на пользу офицеру и солдату лишь в той мере, в какой это допускает строгая, неповоротливая, громоздкая, не допускающая никаких пробелов, позволяющих развернуться, организация армии, — то есть выслужиться благодаря искусности быстро, скачкообразно нельзя. Во время войны, правда, случайность и искусность проявляются более заметно, но и здесь они ограничиваются требованиями косной военной дисциплины. Захватывать добычу, грабить солдат уже не вправе; ныне это право оставило за собой только государство. Продвижение по службе ускоряется, если начальники гибнут в боях, однако скорость эта имеет пределы, поскольку начальники — чем они старше по званию и чем выше рангом — гибнут все реже, а четкая организация тормозит быстрый кадровый взлет также и на войне.

Вдобавок игре противодействует и прогрессирующая механизация армии. Машины не играют, а играть посредством их все более трудно, уже хотя бы потому, что они перестают быть «сподруч-

ными». Они уже не годятся в игрушки, хотя бы из-за размеров своих и масштабов действия. Плюс к тому, техническая аппаратура все более и более связывается с организацией войск — процесс, благодаря которому солдат превращается в рабочего. При таком сочетании техники и организации случай ограничивается повсеместно, а искусность солдата сама становится механической. По этой причине его сходство с игроком, играющим в игры, основанные на счастливом случае, исчезает, и он все больше напоминает своим видом занятого тяжелым трудом рабочего. Исчезает его яркая форма, его сверкающее оружие. Он спускается с коня и втискивается в машину или роет, словно землекоп, канавы и ямы в земле. Его жизнерадостность осталась в прошлом, он выглядит глубоко озабоченным и становится тертым калачом, опытным и видавшим виды. Повседневность войны теперь тянется бесконечно, ее не перебивают праздники, а сменяет новая, столь же строгая служба.

Того, кто ведет войну ради самой войны, кто сражается только для того, чтобы сражаться, сегодня считают подлым и бесчестным. На этот счет пришли к единому мнению все пустые головы на свете. Но в этом — единственное лекарство, способное излечить от тотальных войн. О войне просто как о войне никто больше и знать не желает, между тем даже непродолжительное размышление могло бы привести к выводу, что война, которая ведется строго по правилам игры, война с офицерским корпусом, который строго придерживается кодекса чести, война с войсками из добровольцев, война которая держит себя строго в рамках игры и различает игроков и неигроков, — та-

кая война была бы значительно менее жестокой. Никто не хочет больше нападать, все утверждают, что всего лишь занимаются обороной — словесная увертка, не составляющая ни малейшего труда, поскольку всякий нападающий вынужден и защищаться, а каждый обороняющийся проводит свои атаки. Однако эти миролюбивые государства вооружаются до зубов в мирное время, словно в военное, и ожесточенно атакуют друг друга, если возникает угроза их интересам, касающимся нефти, стали, угля. Каждый выставляет дело так, будто он всего лишь борется за свое существование. В этом есть доля правды. Ведь такое существование — если его еще можно считать существованием — теперь всегда находится под угрозой, а жалкий и заурядный экзистенциализм стал не только философией, но и остатком государственного мышления, который сохранился у современных государств, полагающих, что война постоянно стоит на пороге. Эта война, которая ведется ради существования, считается имеющей смысл лишь тогда, когда она связывается с какими-то целями и приносит какую-либо пользу. Вероятно, именно потому она больше никакой пользы не приносит.

Никаких правил игры противники, ведущие войну, больше не признают. Дозволено все, и по отношению к партнеру по игре можно вести себя как угодно. Различия между игроками и неигроками больше не делают, очертить границы игры уже невозможно. При тотальной войне исчезает различие между военным и гражданским лицом, игрок и неигрок уже неотличимы друг от друга, и неигроки уничтожаются с той же методичностью и жестокостью, с какой уничтожаются игроки.

## ЧЕСТЬ И ИГРА

Честь, как уже было сказано, есть одновременно и то, что я рассматриваю как нечто, присущее мне, а потому не позволяю ее задевать, и то, что признается за мною другими. В субъективном аспекте, честь (*honor, dignitas*) неотделима от достоинства, которое присуще мне. Это достоинство мне не может придать никто другой, даже посредством чествования, присвоив мне какое-то почетное звание, должность или сан<sup>1</sup>; я должен иметь достоинство, но я тоже не могу придать его себе сам или установить для себя его меру. Оно не может быть чем-то таким, что существует наряду со мной, чем-то таким, что может быть отделено от меня. Оно есть не что иное, как то, что я есмь сам, и проявляется в моем бытии и существовании так, что другие могут воспринять его. Если я имею честь, то я могу требовать от всякого, чтобы он не задевал ее и не наносил ей ущерб. Строго говоря,

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов. Юнгер обыгрывает значение слов «Würde» (достоинство) и «Würden» (чествование, присвоение почетных званий, должностей, сана); в буквальном смысле «Würden» означает «наделять достоинством». — Прим. пер.

он и не может повредить ей, и я должен с презрением смотреть на каждую попытку такого посягательства на мою честь — как на безуспешную и бессмысленную. Но поскольку даже чистая видимость уязвления моей чести может повредить мне, она заставляет меня давать ей отпор. Пусть эта видимость посягательства на мою честь и не может навредить ей, но она все же может повредить уважению, с которым другие относятся ко мне, — то есть повредить объективной чести (*existimatio*). Если мне безразлична и эта оценка, которая дается другими, я могу вести себя как циник, который презирает искусственные отношения и не признает достоинство (*point d'honneur*). Большинство из нас не может позволить себе такую позицию. Возможно, что мудрецу — поскольку он живет удалившись от мира целей — и позволительно не обращать внимания на посягательства на его собственную честь (*honor, dignitas*), равно как и на посягательства, вредящие уважению, которое оказывают ему другие, и на оценку, которую они дают (*existimatio*), коль скоро этот мудрец постигнет их ничтожность и несущественность. Но человек, который не является существом природным, а живет исторически, в определенное время в определенном месте, который занимается политикой и ведет себя политически, не может относиться к нападкам на свою честь безразлично, так как это чревато для него большими потерями и неприятностями. Он, следовательно, резко нападает на тех, кто напал на него.

Нет никаких убедительных оснований для того, чтобы различать человеческую честь вообще и гражданскую честь, как это делается. Что это та-

кое — «человеческая честь вообще»? Если это — честь «человека вообще», то что представляет собой этот «человек вообще»? Такого человека, представление о котором формируют, отвлекаясь от всего того, что присуще людям в частности, в отдельности, еще никто никогда не видал — даже мельком. Честь никогда не может быть честью некоей абстрактной персоны — ведь таковая не разгуливает по лону Земли. Однако честь не есть и что-то индивидуальное. Индивидуальные особи существуют только в зоологии, но не существуют в обиходе с другими людьми — здесь мы предстаем как личности перед другими личностями. По этой причине и честь есть нечто персональное, настолько привязанное к персоне, к личности, что от нее столь же сложно избавиться, сколь сложно избавиться от собственной кожи — или же можно избавиться, но ценой таких же мучений. Честь есть, к тому же, нечто общее, совместное, а именно в субъективном плане это моя собственная честь, честность и порядочность, которые существуют по отношению ко мне самому и по отношению к другим, но также и оценка моей ценности, которую дают мне другие. Гражданская честь — в той мере, в которой под нею понимается все то уважение, которое подобает оказывать личности как субъекту права, все то уважение, на которое я могу претендовать как правоспособное существо, — это только схема. Уголовный кодекс никогда не может быть тем местом, где эта схема может быть в достаточной степени прояснена, — фактически складывающиеся ситуации, которые имеют отношение к делам чести, чересчур тонки и запутанны для того, чтобы они могли войти в нормы уголов-

ного права. Они носят чересчур личный, персональный характер, чтобы встраиваться в какой-либо схематизм; ведь надо к тому же еще и проводить различия между мужской и женской честью, сословной честью, офицерской честью, честью благородного человека в делах любовных, профессиональной честью, ремесленнической честью и так далее.

То, что публичное бесчестье и лишение всех прав — если это неразделимо — равносильно смерти, ясно дает понять римское право. Ведь *caputis deminutio*, разрушение правовой персоны уничтожает, как *maximale*, и *status libertatis* затронутого человека — то есть он становится рабом. Тем самым правовой статус личности утрачивается *in toto*. В двух прочих случаях *magna* и *minima caputis deminutio* утрачивается только существовавший до сих пор вид правовой личности. В случае уменьшения чести (*minutio existimationis*), каковым может быть позор или презрение (*turpitude*), бесчестная персона наказывается уменьшением ее чести.

Римское право демонстрирует нам, что честь имеет своей предпосылкой наличие политического статуса, правового сообщества, — и точно то же самое демонстрирует право германское. Лишенность прав, лишенность чести и лишенность правоспособности (*Echtlosigkeit*) уменьшают или уничтожают этот статус и способствуют тому, что человек бесправный, бесчестный, неспособный изгоняется из правового сообщества. В случае его убийства его семья не может притязать на вергельд (выкуп за убитого), он не может претендовать на взыскание штрафа и оспаривание пока-



заний, данных под присягой, — каждый может, следовательно, убить его, не понеся наказания. За убийство того, кто был приговорен к смерти, но откупился от исполнения приговора деньгами, мог быть назначен самый незначительный штраф. Иными словами, убить его было недорого. Профессиональные борцы (*campiones*), которые вели борьбу не ради хорошей борьбы, а ради денег, то есть выступали как игроки в игру, основанную на искусности, в качестве наказания — как явствует из Саксонского зерцала<sup>1</sup> (III, 45, § 9) — должны были носить блестящую на солнце бляху, что означало: их можно убить без негативных последствий для себя. Музыканты и всякого рода фокусники-лицедеи имели темную репутацию, а значит, были лишены всякой защиты. Скверно было, что под влиянием церкви, которая стремилась освятить брак и безбрачие священников, было осуществлено лишение чести и прав рожденных вне брака детей, о чем ранее не ведали. Ведь принцип бесправия зиждется во все времена не на хорошем или плохом рождении, а на различении правового и неправового. Правда, против признания внебрачных детей не имеющими чести и прав велась борьба, но в силу имперского постановления от 1731 года они еще оставались подверженными позору дурной репутации. Они, следовательно, были причислены к тем не имеющим чести людям, к которым, по старонемецкому праву, принадлежали также мельники, пастухи-овцеводы и ткачи, а в соответствии с имперским Уставом полиции от 1571 года, к ним относились еще только живоде-

---

<sup>1</sup> Сборник феодального права XIII века. — *Прим. пер.*

ры. В соответствии с имперскими законами, профессия палача никогда не была бесчестной и позорной, однако народ считал ее таковой. Но состоящие на службе у палача подручные, которые непосредственно осуществляли обезглавливающие смертные казни (повешение, четвертование, сожжение, колесование), считались не имеющими чести и презренными. Здесь у людей, не имеющих чести, мы обнаруживаем наследственную бесчестность. Бесчестным и презренным становился также и тот, кто общался с ними или посещал их. Поэтому семьи палачей жили обособленно и заключали браки в своем кругу. В пивной палач или его подручные не имели права сидеть с честными людьми. Палач сидел в передней; у него была особая кружка, которая — чтобы не спутать ее с другими кружками — была прикреплена к стене цепью.

Этого более высокого статуса, отделявшего людей честных от людей бесчестных, больше нет, но остаточное влияние его еще сохраняется. Бесчестности, которая передается по наследству, уже не существует, однако по этой причине людей бесчестных и презренных вокруг нас сегодня не стало меньше — наоборот, их количество возросло, что неопровержимо доказывается хотя бы тем фактом, что общая численность населения сильно возросла.

Что общего у чести с игрой? Ясно само собой, что случайность ни становится основой для чести, ни обезглавливает — такова суть случайных движений. И искусность, как таковая, не имеет ничего общего с честью. Кто-нибудь может быть весьма искусным в чем-либо и при этом бесчестным.

А если кто-либо поставил бы на место чести искусственность, он навредил бы подражанию; такое бывает нередко, в подобном поведении нет ничего от чести. Следовательно, остается только подражание, и оно на самом деле есть то, на чем основывается честь, поскольку она — не чистый произвол, но бытие и образ действий, которые не были бы восприимчивы без отображения подражания. Вопрос, следовательно, заключается в том, может ли это подражание стать игрой, может ли оно обрести выход в игру.

Игра может стать честью (*honor*), потому что она не может пониматься как средство для достижения какой-то цели, потому что она не привязывается к движениям, которые служат выходящим за ее пределы интересам и в силу этого устремлены к пользе и выгоде. В соответствии с требованиями чести действует тот, кто не делает известных вещей, хотя они и принесли бы ему надежные и бесспорные выгоды и преимущества. В соответствии с требованиями чести действует и тот, кто делает известные вещи, которые никоим образом не приносят выгод и преимуществ, а влекут за собой ущерб, убытки, опасность для жизни и смерть.

Так же, как рыцарь играет в высокую игру минне, он играет и в высокую игру чести, и обе игры сливаются воедино, становятся неразделимыми. Честь есть нечто существующее в сообществе, и правила игры, принятые этим сообществом, следует соблюдать. Тот, кто нарушает их, лишается чести. Минне как игра полов имеет обязательным условием то, что рыцари связаны строгими игровыми правилами чести. Не честью они играют, а их

обладание честью — и в войну, и в мирное время — есть игра, которая определена строгими правилами. В этой игре каждый ставит в качестве ставки самого себя, и эта ставка — всегда жизнь; по этой причине с бесчестным человеком, который продолжает жить, по праву обходятся как с мертвым.

Такая игра придет в упадок, если в нее проникнут и примутся играть такие партнеры, которые вместо отображения подражания обладают только искусностью, позволяющей подделывать отображение подражания. Рыцари счастья, рассчитывающие только на счастливый случай, и рыцари умености наносят вред игре.

Когда доходит до того, что в делах чести формируется *point d'honneur* и человек становится чувствительным и раздражимым, как кожа юной девицы, — но именно потому, что он непрерывно чувствует себя задетым, что у него отсутствует уверенность в себе и твердость, — тогда игра заканчивается. Такое *point d'honneur* имеет лишь отдаленное отношение к чести и проявляет свою обостренность лишь в формальностях и в мертвой конвенции. Оно становится все более искусственным и все более деланным. Это означает, что человек пытается принудить к чему-то и в конечном итоге разменивается на провокации.

Понятие чести человека вообще и гражданской чести — в том виде, в каком они сформированы, — не имеют ничего общего с игрой. Если гражданская честь понимается как уважение к субъекту права и правоспособному существу, то в эту схему уже заложено, что игра здесь не подражается.

Куртуазность — это великосветская, тонкая игра чести, в которую мужчины играют с женщинами. Тот, кто разводит церемонии, как при дворе, тот играет. Вежливость приходит из придворных сфер<sup>1</sup> и в то же время есть нечто такое, что уважается не только в отношениях между личностями, но и в отношениях между государствами, ведь *Comitas gentium* или *Courtoisie internationale*, как это звучит по-французски, — это вежливый, доброжелательный учет интересов других стран. Сегодня уже мало понимают в этом.

Игра может стать честью, но не может играть ею. Честь не может стать и игрушкой, по причине чего все ордена и знаки почета, которые даются в награду и принимаются без *vota solennia* и храбрых дел, представляют собой дешевые игрушки. Если объективная честь (*existimatio*) окажется таковой, не имеющей достоинства, то игра чести закончится и начнется такая щекотливая игра, при которой играют честью и чествуют награждая игрушками.

Вежливость плавно переходит в игру, и эта игра, как нам кажется, часто принимает удивительнейшие формы — например у китайцев, где эта игра выливается в специфическое принижение и возвеличение другого. Следует поразмыслить над тем, что вежливость — это не только умная, искусная игра в сфере повседневной жизни, не только механический способ вести себя, чтобы как можно быстрее пройти узкие места в отношениях между людьми и уменьшить трения. Конеч-

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов «Höflichkeit» (вежливость) и «von den Höfen» (из придворных сфер). — Прим. пер.

но, трение призваны уменьшать лица, которые немедленно профессионально расплываются в механической улыбке<sup>1</sup>. Здесь улыбка обеспечивает повышение ставки. Но корни всей вежливости — все же в пиетете, в уважении. Тонкое, внимательное, уважительное отношение к другому немислимо без *pietas*. Можно научиться игре конвенций; но к этой игре — поскольку она основывается на искусности, а не на самом подражании — примешивается чистая искусность, а зачастую и нечто фальшивое, неискреннее. Отсюда возникает недоверие к вежливости, но также и ложное допущение, что грубые, неотесанные люди честнее, чем тонкие и учтивые. Невозможно научиться такту, который управляет всей и всяческой вежливостью. Вежливость сердца — это такт. Но такт — это совершеннейшая игра.

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов: «glatt» по-немецки переводится как «гладкий, скользкий, не вызывающий трения» и в то же время как «льстивый, изворотливый». Это прилагательное относится к лицам, которые называются «keepsmiling-Gesichter», что призвано выражать американское правило «продолжать доброжелательно улыбаться, что бы ни происходило». — *Прим. пер.*

## ЧЕЛОВЕК И ЖИВОТНОЕ В ИГРЕ

Животные играют между собой, когда у них переизбыток сил и хорошее самочувствие. Молодые животные неустанно делают игровые движения, кружатся, кувыркаются и перекатываются с боку на бок, ворчат друг на друга и задирают друг друга. Они знают границы игры и соблюдают их: львы, тигры, кошки втягивают свои когти и кусают друг друга понарошку. Там, где животные используют свое оружие во всей его остроте, игра с партнерами заканчивается. Партнером выступает и человек, который играет с животными.

Попытка приписать животному какую-то цель далеко нас не уведет. Его движения — поскольку они меньше связаны со всеподчиняющей всеобъемлющей целью, чем движения человека, — больше соответствуют игре. Это видно всякому, кто наблюдает за роем мошек, который танцует на солнце, перемещаясь то туда, то сюда. Кажется, что само животное было сотворено играющей рукой. Это впечатление у наблюдателя вызывает изобилие видов животных. Но не только оно, а еще и ветвистость рогов, пышность грив, необыкновенные хвосты, пестрое, великолепное опере-

ние птиц, отсвечивающий металлом хитин жуков, переливающийся всеми цветами радуги, похожий на перламутр и на опал, флюоресцирующий мир морских животных. Все это никогда не удастся связать с телеологией, с ее строго упорядоченным миром целей. Все это существует только ради игры и начинает гореть, мерцать и светиться в ходе игры, разворачивающейся между полами.

Но человек и убивает животное. Если он делает это с целью добыть себе пищу, получить от животного мясо, жир, костный мозг, шкуру и мех, то об игре не может быть и речи. Забой животного и разделка его туши — отнюдь не игра. По этой причине животное, которое живет с человеком в одном дворе, которое обеспечивает пропитание человеку и которому человек задает корм, не является партнером по игре. Не является животное и игрушкой. Будет бесполезно провести несколько различий в том, что касается игры.

Там, где животное держат и используют ради своей пользы, никакой игры нет. Но если кто-либо держит животных ради них самих, чтобы радоваться им, ради их красоты и грации, и при этом не получает никакой пользы, а, наоборот, несет расходы, то его поведение становится близким к игре. Скаковых лошадей, борзых, соколов держали не только ради пользы, но и ради игры. Тот, кто любит собак и кошек, будет играть с ними. Тот, кто держит птиц — попугаев, золотых фазанов, павлинов — ради того, чтобы слушать их пение или любоваться великолепием их оперения, не имеет от них никакой пользы, только одни расходы. Ему нет в них никакой нужды, он держит их исключительно из прихоти, как излишество. Он



питает к ним сердечную склонность, а сердечная склонность свободна от целей. Кто заводит канарейку или зяблика ради их щелканья и рулад, кто учит песням снегиря, а попугаев и галок — словам, тот занимается игрой. Конечно, он может и зарабатывать таким образом деньги, но обычно заработку предшествует сердечная склонность, поскольку заниматься таким образом с птицами может только их большой любитель. И тот, кто заводит аквариумы и держит в них золотых рыбок, вуалехвостов, светящихся рыбок, делает это, потому что является любителем рыбок. А любительство, как таковое, не имеет ничего общего с заработком и бизнесом.

## Дрессировка

Дрессировка тем меньше представляют собой игру, чем больше в ее ходе ломается воля животного. Чем более могучим и диким является животное, воля которого ломается, тем меньше игры в его принужденном движении. Если такие животные — например, львы или тигры, — шипя и ворча, прыгают через обручи, строят пирамиды с другими животными, сидят на тумбах и проделывают иные принужденные движения, то это — лишь кажущаяся игра. То, чем занимается укротитель, лишает достоинства благородных крупных хищников и остается представлением, которое всегда оставляет неприятный осадок и способно доставить радость только натурам заурядным. Ведь зритель, который еще способен на свободное движение души, произвольно подумает о звере, живущем

на воле. Зрелище дрессированных крупных кошачьих — хищников и медведей — можно вынести только благодаря чувству небезопасности, которое постоянно существует у зрителей во время представления. Равноправное положение партнера по игре у зверя еще не отнято полностью — ведь он может перестать подчиняться в иллюзорной игре и растерзать укротителя. Ожидание этого всегда присутствует у зрителя как опасение или как надежда, и на этом ожидании основывается все укротительское ремесло и вся привлекательность дрессировки. Если бы укротитель смог сделать животное машиной, если бы его дрессировка приводила к механически точному исполнению действий животным, если бы ход представления был полностью предсказуем, то притягательность его исчезла бы и никто не пошел бы на это представление. То, чем наслаждается зритель, — это превосходство человеческого разума, превосходство человеческой воли; наслаждаясь этим превосходством, зритель в то же время чувствует и свое превосходство над животными, поскольку он тоже человек, — но такое наслаждение не возникло бы, если бы ему не предшествовала проба сил, результат которой заранее не был известен. То, что укротитель может быть побежден и растерзан, составляет шанс, существующий у зверя, — шанс, отнять который у него невозможно. Если бы этот шанс у зверя был отнят, укротитель лишился бы своего куска хлеба. Чем более сильны и чем более дики звери, тем более слабым кажется укротитель и тем притягательнее дрессировка; она выигрывает, если в роли дрессировщиц выступают красивые девушки и женщины. Львы и тигры — хищ-

ные кошки, которых почти всегда используют на таких представлениях, но значительно реже показывают леопардов, которые много опаснее. Я наблюдал такое только раз, но ни разу не видел, чтобы использовались ягуары. Однако возможно и их «укрощение». Благодородство кошек состоит в том, что они не стали служить человеку, в том, что они постоянно верны своему характеру и постоянно отвергают всякое принуждение, всякое подчинение. У них на мордах всегда есть выражение, которое безошибочно считывается. Труднее с большими медведями, чудовищная сила которых скрыта за непроницаемой маской. Это делает их зловещими, так как никогда нельзя предвидеть, какие движения проистекут из невыразительной холодности медведя. Он глубоко замаскирован, затаившись в своем мехе.

Если же укротитель показывает слонов, то настроение зрителей, которые при виде крупных кошек и медведей всегда напряжены и побаиваются, меняется на веселое. Неверие исчезает, распространяется доверие. Слон — это мир в себе, сам по себе существующий и непостижимый. И то, что он выполняет команды своего хозяина, всегда создает впечатление, будто делает он это из глубочайшего добродушия. В сердечной склонности, которую питает могучее животное к своему хозяину и кормильцу, сомневаться не приходится, и эта сердечная склонность отображается в представлении. Слон возбуждает в нас огромную радость. Тому, кто занимается с ним, тому, кто начинает говорить о нем, всегда грозит опасность так и не остановиться. Идея слона, говорит Шопенгауэр, непреходяща. Из этого следует, возможно, что есть и

преходящие, невечные идеи или по крайней мере такие, которые ускользают от нас, такие, которые мы более не можем видеть воочию. Возможно, следовательно, что не только идея слона, но и сам слон непреходящ и вечен на этой земле.

Зрелище дрессировки можно выносить тем легче, чем в большей степени у животного сохраняется воля, чем большее удовольствие дрессировка доставляет самому животному. Тогда она становится игрой в чистом виде. По коню элитных кровей, который участвует в выезде в Высшей школе верховой езды, уже не заметно, что он испытывает какое-то принуждение. Это принуждение ликвидирует сердечная склонность всадника. Медведи с удовольствием съезжают со скользких горок, а морские львы, которые выступают в роли жонглеров и балансируют с большими шарами, делают это с удовольствием, которое веселит зрителей и приводит их в хорошее настроение.

## Охота

Человек — охотник, и он ходит на охоту один, с другими людьми, с животными, которых он использует как охотник против зверей, на которых охотится. Является ли охота игрой? Для человека, который использует ее, чтобы добыть себе пропитание и одежду, это не игра, а тяжелый труд, возможно, также профессия, обеспечивающая заработок. Это, конечно, не такая же профессия и не такой же способ заработка, как все прочие, — в убийстве зверей есть нечто специфическое и темное. Бывает убийство животных, не имеющее ни-

чего общего с охотой, а представляющее собой чисто профессиональное занятие, которым занимаются исключительно ради заработка: забойщик скота осуществляет это целесообразно и без всякой торжественности. Забой на больших бойнях происходит механизированно, с применением конвейера. Рациональность процесса ничуть не смягчает его сути. Скорее, именно это и делает его столь невыносимым, поскольку здесь кое о чем забывается.

Что же забывается? Забывается, что животное — жертва. Человек, который этого не забыл, убивает животное только как жертву. Он жертвует животное, и жертвование снимает с него вину за убийство. Человек делает священным процесс умерщвления. Он принимает животное как дар и отдает животное как дар.

Умерщвление — это в то же время нечто торжественное. Быкам, которые предназначались в жертву богам, золотили рога. Если в каком-то крестьянском доме забивали свинью, сразу затевался праздник по этому поводу. Смерть животного создает для человека изобилие, избыток, и следствием этого изобилия становится праздник. Из изобилия собранных зерновых проистекают праздники урожая и праздники благодарения за урожай. А там, где справляются праздники, недалеко и до игр.

Охота становится тем больше игрой, чем больше ею занимаются ради нее самой и чем больше она связывается со своими собственными правилами игры. У древних охотничьих народов, почти полностью живших охотой, мы находим в первую очередь, игры, в которые играли перед охотой и

после охоты. Перед охотой бушмен подражает дичи, чтобы завлечь ее и приковать к тому месту, где она будет убита. После охоты индеец, который убил серого медведя, подражает этому медведю; он идет на поклон к тотемному животному и просит у него прощения за убийство. Это — примеры магического подражания, которое становится игрой. Игры древних охотничьих народов ушли в прошлое, и мы упоминаем о них лишь для того, чтобы прояснить черты нашей сегодняшней охоты, сущность которой иная, но она непостижима без знания о подражании.

На охоте может произойти что-нибудь непредвиденное; но она не может основываться исключительно на случайности. Тот, кто попадает в цель лишь случайно, не является ни стрелком, ни охотником. От охотника непременно требуется искусство в поиске, преследовании и отстреле дичи. Но сама по себе искусство никогда охотника не делает. Если бы самый искусный охотник был наилучшим, то пришлось бы награждать того, кто в кратчайшее время наиболее уверенными выстрелами отстрелил наибольшее количество дичи. Такого охотника обычно называют сегодня не охотником, а отстрельщиком. Подлинным охотником (*Weidmann*) охотник не становится ни благодаря случаю, ни благодаря искусности. Поэтому охота — это не спорт, который основывается на искусности; и тот, кто занимается ею спортивно, подлинным охотником не является. Стрельба по тарелочкам — вот спорт, который основан на искусности и который не требует ничего, кроме искусности стрелка. Тот, кто из ста тарелочек разбивает сто, всегда будет наиболее искусным

стрелком. Но американский поселенец-колонист и «пионер», который ста выстрелами убьет сто бизонов, оставив их протухать, хуже, чем любой живодер, и самое меньшее, что можно ему пожелать, — чтобы индейцы сняли с него скальп.

Подлинным охотником можно стать благодаря подражанию; подлинным охотником он станет лишь тогда, когда будет играть в игру подражания, которая игралась не только в стародавние времена, но играетя и по сей день. Поэтому сегодня подлинны охотники обособились в свой отдельный цех, где есть свой собственный язык, свой стиль в одежде и особая манера поведения, которая основывается на выполнении игровых правил подлинно охотничьей справедливости — нарушитель этих правил наказывается за неподобающее подлинному охотнику поведение. Охотник должен подражать уже в поиске, преследовании и отстреле дичи, и это подражание достаточно сильно, чтобы сформировать его. Как древние охотники превращали себя в животное, на которое они охотятся, — бушмен, например, превращался в страуса, — так и охотник должен отображать в себе животное. Но этика подлинного охотника, как она понимается сегодня, охватывает поведение подлинного охотника по отношению к животному, на которого он охотится, — то есть это означает, что охотник ограничивает себя правилами игры. Он отстреливает не любое животное, которое появляется у него на прицеле. Охрана животных в заповедных местах и забота о них, пощада, оказываемая некоторым из них, — все это никогда не может основываться на случайности или искусности, но становится сегодня важной составляющей на-

шей охоты. К этому же относится и то, что охотник не отстреливает животных, которые вынашивают детенышей, отказывается от охоты в запретное время, подкармливает животных в суровые зимы. Посредством такого поведения по отношению к животному, на которое он охотится, охотник отображает в себе подлинного охотника — но отображает его и в общении с другими подлинными охотниками. Сделанных указаний на все это — достаточно. Тот, кто поразмыслит над этим подробнее, поймет, что все подлинное в охоте, в языке, в одежде, искусстве проистекает из подражания — как проистекает из подражания и все то, что кажется неохотникам суевериями и пустым секретничаньем.

Охотника на охоте сопровождают животные, которые служат ему для выслеживания, остановки, удушения и доставки животных, на которых ведется охота. У него есть хорьки, таксы, волкодавы, мангусты, гепарды, ловчие птицы, с помощью которых он охотится. Он использует животное против животного. Это — если говорить о борьбе животных между собой — не игра, но человек делает из этого игру. Соколиная охота — это благороднейшая охота с животными, излюбленная княжеская забава, как это показывает компендиум об охоте с соколами — книга императора Фридриха II «*De arte venandi cum avibus*». Соколиная охота — с охотничьими соколами, с соколятниками, с породистыми конями — это высокая игра, притягательность которой повышается благодаря тому, что в ней принимают участие дамы. Бесцельность игры прекрасно обнаруживается в том, что сбитые соколами цапли снова отпускаются на волю —



после того, как на правой лапке у них будет укреплена серебряная пластина с указанием места и дня охоты. Что происходит, когда благородная птица снова поднимается в воздух? Происходит в изобилии свободное, прекрасное движение, в котором участвуют люди, лошади, птицы.

Охота сегодня в значительной степени утратила характер боевой игры и может вновь обрести такой характер там, где человек добровольно откажется от своего смертоносного оружия, которое обеспечивает ему полное предвосходство, и вступит в борьбу с животным так, что возникнет равенство шансов у участников игры, а исход игры будет непредсказуемым. Правила игры всегда должны быть более строгими, устанавливать более узкие рамки. Охотники, которые сидят на слонах и вооружены нарезными многозарядными ружьями с оптическими прицелами, не оставляют тигру никаких шансов. Боевая игра превратилась из ближнего боя в бой на расстоянии или вообще перестала быть боем. Охота на кабана, которая ведется уже не с собаками, а со скорострельными ружьями, стала слишком легкой. Гарантированность попадания, которое дает на больших дистанциях современное оружие, делает убийство некоторых животных просто невыносимым. Кто может хладнокровно застрелить столь милое животное, как жираф, которое всегда сторонится человека и которое сегодня надо беречь, словно драгоценность? Кому еще нравится стрелять слонов, носорогов, бегемотов? Охота на китов, при которой используются разрывные боеприпасы, превратилась в простую бойню. Но всякое животное, исчезающее с лица земли, оставляет брешь, которую

больше ничем не закрыть. Среди животных нет вредоносных существ. Вредоносен в природе только человек; благодаря способам и методам своей трудовой деятельности он вызывает то, что сам признает вредоносным для своих целей и пользы. Когда он распыляет химикаты с самолетов, отравляет газами леса и намеренно отравляет воду, то переходит к радикальным способам уничтожения, которые обернутся против него самого. При помощи таких способов может быть создана индустрия; но вредоносность их от этого не уменьшится.

### **Бои между животными как зрелища**

К боям между животными, наряду с некоторыми другими, относятся петушиные бои (*Alektryotachien*), при которых петухов вооружают железными шпорами или острыми лезвиями, а также стимулируют в них агрессию с помощью возбуждающих средств. Бои такого рода обыкновенно связывают с играми, основанными на случайности, и с пари. Так же обстоит дело и с собачьими бегами.

### **Бой между человеком и животным, коррида**

Бой между человеком и животными, превратившийся в игру, может привлечь к себе страстное внимание лишь тогда, когда исход борьбы не известен заранее. Если бы результат боя был предопределен, никакая игра уже не была бы возможна — вместо нее происходил бы убой скота,

который целесообразнее проводить на бойне. Поскольку животное — не машина, его движения не происходят с механической необходимостью и не могут предвидеться точно. Дальнейшее течение и завершение боевой игры остаются непредсказуемыми.

Но неизвестность исхода существует лишь тогда, когда игра и контригра организованы во времени и пространстве так, что их правила обеспечивают равенство соперников в игре. Если одна из сторон получает чересчур много преимуществ, то вместе с неравенством, которое заложено в правила игры, исчезает и неопределенность ее исхода.

Является ли бык партнером по игре? Он может быть назван таковым, потому что благодаря его прирожденной силе, дикости и стремлению к борьбе игра становится приемлемой для него; потому что он привносит в эту игру собственное движение. Он сильнее, чем любой из его противников. Эта сила может быть уменьшена — но только в ходе игры, в строгом соответствии с ее правилами. Матадор, который перед корридой объезжает фермы, где выращивают быков, чтобы найти быка весом поменьше, с менее острыми рогами, матадор, который не отбирает бойцовых быков особенной дикости и силы, уменьшает шансы быка. Ослабление быка позволительно только в ходе игры, исключительно в соответствии с ее правилами. Эта задача поначалу выполняется пикадорами, которые изматывают быка, добиваются, чтобы его мускулы ослабли, и доводят его до того, что он уже не может высоко держать голову, а опускает ее. Пикадоры не имеют права слишком ослаблять быка — конкретно это значит, что же-

лезные наконечники их пик не могут быть чересчур длинными и не должны слишком глубоко вонзаться в тело быка.

Когда пикадоры закончат выполнение своей задачи, в дело вступают бандерильеро с их бандерильями — палочками, которые снабжены неизвлекаемыми стальными крючьями наподобие рыболовных. Они пешие следуют за быком и втыкают ему бандерильи в холку. Их игра основывается на том, что круг, который бык описывает при поворотах, никогда не бывает меньшим по диаметру, чем его тело, то есть его поворот требует большего времени, чем поворот человека. Это крохотное преимущество во времени позволяет бандерильеро воткнуть бандерильи в холку быка. Они разъяряют быка, заставляя его снова напрягать свои силы; их поддерживают чуло, которые в опасные моменты отвлекают быка, размахивая красными плащами.

После них на арене появляется матадор — в одиночестве, медленно и в полном молчании. Он выходит в своем роскошном одеянии, с плащом или мулетой — куском ярко окрашенной ткани, который закреплен на палке, и со шпагой, которая называется эспада. Матадор приближается к быку и начинает игру мулетой, с помощью которой он направляет и подчиняет своей воле движения быка. Он словно зачаровывает животное, вынуждая его все более и более ограничивать движения, и посредством таких маневров заставляя его принять классическую позу, в которой единственно дозвоительно нанести ему смертельный удар эспадой. В этой позе, когда бык стоит, опустив рога, упираясь всеми четырьмя ногами в землю, мата-

дор вонзает шпагу меж рогов, направляя удар вдоль тела быка.

Средоточием борьбы, центром всего ее движения является бык. Сообразуясь с ним, движутся пикадоры, бандерильеро и матадор. Бык ожидает их, а потому, с одной стороны, выступает в роли стабилизирующего фактора, замедляющего борьбу, с другой стороны, временами отказывается от этой роли, бросаясь в яростную атаку. Разворачивание движения обеспечивают его противники; движения быка — даже когда он атакует — носят оборонительный характер. Без этого бой невыносим. И благородство быка, его сила и мощь во время боя проявляются столь убедительно, что этим определяется все поведение и все движения квадрильи (так называется совокупность всех участников боя с быком). У каждого быка есть свое имя, и хороший бой, который ведет бык, заставляет это имя запомнить. От того, насколько хорошо сражается бык, зависит бой всей квадрильи.

Не исключено, что в такой борьбе могут произойти и случайные движения. Но их можно оставить без внимания, так как они ничего не решают. От каждого из участников игры требуется высочайшая искусность, которая вырабатывается в процессе долгих упражнений. Владение пиками, бандерильями, мулетой и шпагой невыносимо без искусности. Но если бы весь бой с быком был только игрой, основанной на искусности — на искусном разъярении, изматывании и закалывании животного, — то эта игра не представляла бы собой ничего особенного. Здесь мы имеем дело с игрой, которая основывается на изображающем представляющем подражании и которая, таким

образом, требует от людей, выступающих в роли противников быка, отображения подражания. Поэтому надо исходить из того, что в борьбе с быком непозволительно демонстрировать ни одного движения, которое было бы несообразно благородству животного, — ничего низменного, вульгарного, коварного. Борьба должна демонстрировать не изощренную искусность, а благородное, простое, размеренное движение человека, который определил себя в противники быку. От матадора требуется не в первую очередь искусность — от него требуется истина и достоверность. Час, в который происходит *Estocada* — умерщвление быка, — испанцы называют «час истины». От матадора, который идет на быка, требуется совершенно открытая, абсолютно прозрачная игра, которая являет себя в фигурах пластической и ритмической чистоты. Строгость правил игры возрастает по мере приближения ее к концу; они устанавливают столь узкие рамки, что каждое движение матадора должно быть выверенным и проверяемым. По движениям его должно читаться, что он — небезрассуден, храбр, силен духом и владеет собой, а умонастроение его благородно. Элегантность и красота движений матадора — это уже не следствие его искусности: ведь он отображает такие движения, прийти к которым невозможно с помощью одной только искусности, сколь бы высока она ни была. Когда он медленно, молча, с достоинством приближается к быку, шансы сторон равны. Бык все еще сильнее, чем человек, но мулета и шпага уравнивают силы. Однако возрастание строгости правил дает быку перевес. Если бы матадор был всего лишь искусным, бык легко распознал

бы это. Бык чувствует все слабости своего противника, и артист, возможности которого сводятся лишь к искусности, потерпит неудачу в борьбе с ним. Бык борется за свою жизнь и заставляет матадора делать то же. Если матадору недостает мужества, если он неспособен и нерешителен, он выказывает это в своих движениях; бык принуждает его к отображению отвратительных, оскорбляющих зрителя движений. Эти последние разрушают пластический ритм боя-игры и придают ей фатальную ноту — отзвук рока. Матадор не обладает истиной, если он побеждает быка с помощью хитростей и уловок, как это делал Чучарес. То, что матадор приближается к быку безупречно, становится заметным по грации, с которой он движется, по его непринужденности, по отсутствию у него всякой аффектации, всякого позерства, по его благородству. Само собой разумеется, что стиль каждого матадора имеет индивидуальные особенности, что здесь существуют свои школы. Времена, в которые Сид Кампеадор был известным бойцом с быками, ушли в прошлое; на место рыцарской игры пришла игра профессионала, и шеф квадрильи — тоже профессионал. Раньше матадоры выходили из боя, не снискав в нем богатства; бой с быком не был для них способом зарабатывать. Лишь Гуеррита стал рассматривать его как таковой — и сделался миллионером. Но бой с быком будет иметь будущее, если не станет формой заработка для искусных людей. Коррида не должна превратиться в спорт. Если закончится игра изображающего подражания, то настанут времена, в которые ей придется прекратить свое существование. Бык — не спортсмен, и тот, кто будет

выступать по отношению к нему в роли спортсмена, упустит самую суть борьбы.

Хорошему матадору не к лицу торопливость и суета, он не может создавать впечатление, что это бык вынуждает его делать те или иные движения и выводит из душевного равновесия. Свободными, медленными движениями он приближается к быку и плавно разворачивает непостижимо грациозную игру мулеты. Если он достиг вершин своего искусства, то в каждом из его движений являет себя избыточность — прежде всего избыточность времени, которая проистекает из совместных движений быка и человека и которая оборачивается избыточностью для человека. Человек, не располагающий временем, не имеет и благородства; от наличия этого, часто крохотного, избытка времени у матадора зависит многое — изящество, благородство, красота движения. Мулета — это всего лишь кусок ткани, но в круговых движениях, с помощью которых матадор то отдаляет, то приближает к себе быка, в этих все более коротких и все более медленных движениях, которым соответствуют все более медленные круги животного, мулета — сущее ничто в сравнении с массивной мощностью быка — становится мембраной между человеком и животным. Если игра мулетой ведется мастерски, если эта игра, как говорят испанцы, является *Faena cumbre*, то она пробуждает у зрителя чувство легкости, радости и воодушевления — так пробуждает их произведение искусства, художественное творение. Однако достигнутая *Faena* — еще не все, и сколь бы элегантно, возвышенно и мастерски ни провел ее матадор, одна она не определяет уровень боя, имеющего несколько этапов,



каждый из которых ступенью выше предыдущего. Благодаря одной *Faena* матадор еще не выходит на первое место. Таинство и волшебство боя состоит в том, что матадор и бык становятся единым целым. Красота смертельного боя и потрясение, которое испытывает зритель, проистекают из восприятия того, что матадор и бык в их движениях становятся едины. Это можно понять, следя за последовательностью фигур. Если ни одна из фигур не распадается, если каждая исполняется чисто и завершено, спектакль развивается по нарастающей и движется к своей кульминации.

Матадор не может специально провоцировать овацию, и этому препятствует как раз то, что составляет его главную силу. Спокойствие, сила, задор, уверенность и твердость в движениях — все это не может быть наигранным, акцентированным, показным. Матадор переходит к игре из состояния безмолвной неподвижности и возвращается из игры в состояние неподвижности и безмолвия. От него требуется то, что испанцы называют *templar* — медленное, плавное движение, посредством которого замедляется и делается также плавным движение быка. Он демонстрирует *parar*, когда, стоя неподвижно, словно статуя, ожидает мощной, тяжеловесной атаки быка. *Mandar* обозначает его повелительную власть над быком, которая придает *Faena* ритмическую целостность, превращает *Faena* в ритмическую группу движений.

Когда матадор смиряет и зачаровывает быка волшебной мулетой, когда он заставляет ее двигаться перед своей грудью — справа налево и слева направо, когда мулета, словно складчатое обла-

чение, обволакивает быка, когда матадор, стоя или опустившись на одно колено, словно бы направляет быка по волнам бушующего моря, он демонстрирует вершину своего искусства. Смертоносные рога касаются его и грозят пронзить при малейшем неверном движении, горячее дыхание животного бьет ему в лицо — матадор противостоит мощному противнику, стоя к нему вплотную, телом к телу. В этой игре мужество переходит в *disinvoltura*. Здесь все непрерывно меняется, и попытка описать тонкие виды игры и движения в понятиях и *terminis technicis* терпит неудачу — потому что бык и матадор не есть фиксированные величины. *Faena*, как и любая отдельная позиция в бое с быком, есть комбинация движений, которая, будучи движением во времени и пространстве, не свободна от влияния времен, в которых эпизодически происходят перемены. Наличие таких перемен доказывает необозримая литература, посвященная бою с быком. Тот, кто желает изучить метаморфозы, которые претерпел бой с быком, пусть сопоставит, например, книги Лозано (*Lozano J. S. Manuel de tauromachie. Paris, 1894*, в переводе на французский язык) и Лафрона (*Lafront A. La Corrida. Paris, 1948*).

## ЛОЖНЫЕ СУЖДЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Об игре было сказано много неверного и несообразного, поскольку она не изучалась с должным вниманием. Исследования игры часто оказываются далеки от своего предмета, когда они стремятся приписать игре какие-то мотивы или связать ее с какими-то целями. И на первом, и на втором из этих путей исследование уходит от игры далеко в сторону; оно связывает игры с такими идеями, которые не имеют с ними ничего общего.

Можно совершенно оставить без внимания вопрос о том, есть ли такой мотив, который с необходимостью вызывал бы желание играть, возбуждал бы волю к игре. Первые же размышления показывают, что одного-единственного мотива будет недостаточно, чтобы вывести из него бесчисленные, весьма различающиеся игры. Если мотив толковать как *motivum*, как то, что приводит в движение, как причину движения, то для игры имеется множество мотивов, однако нет таких мотивов, которых было бы достаточно для подразделения игр по видам. Случайность, искусственность и подражание, к которым мы можем свести игры, — это не мотивы игры; и ни в какие ворота не лезет то, что

психология порой валит их в одну кучу с мотивами или принимает их за мотивы, смешивая с побуждениями, представлениями, чувствами, манифестациями воли и прочим. Чтобы избежать путаницы таких гипотез, мы ни в коем случае не будем рассматривать всякого рода психологические объяснения причин игры. Никто из психологов, дающих такие объяснения, так никогда и не пришел к мысли, что игра не происходит из игры и все мотивы, которыми руководствуются игроки, не привели бы к возникновению игры, если бы в устройстве этого мира, еще до возникновения всякой игры, не было бы комбинаций, на которых основываются все игры, к которым все они сводятся. А поскольку это именно так, мы поступим хорошо, если при подразделении игр на виды оставим без внимания все и всяческие мотивы.

В свою очередь цели, с которыми связывают игру, привязаны к чему-то такому, что лежит за пределами ее границ и правил, а следовательно, к движениям, которые уже больше не есть игра и которые по масштабам своих сетей и ловушек превосходят игру. То, что игра страдает от таких конструкций, мы видим повсеместно.

### **Инстинкт игры**

Здесь не должно идти речи о каком-то инстинкте игры. Сводить поведение к инстинкту, чтобы затем в свою очередь при помощи этого инстинкта «объяснять» поведение, — не более чем надувательство или, если угодно, тавтология. Ведь говорить, что я часто и с удовольствием ем телячье

жаркое, или говорить, что я испытываю инстинктивное влечение к поеданию телячьего жаркого, — это одно и то же.

К инстинкту ничего свести нельзя — ни пол нельзя свести к половому инстинкту, ни игру нельзя свести к инстинкту игры. Инстинкт гонит к чему-то<sup>1</sup>, поскольку это его дело — гнать, толкать к чему-то; но он ничего не создает, ничего не творит; и вывод, что половой инстинкт создает все половое и создает два различных пола, выказывает только ужасающий недостаток способности воображения, который связан со всеми и всяческими объяснениями, ссылающимися на развития, с неудержимым стремлением принимать развития за объяснения или даже объяснения за развития. Инстинкт не объясняет себя и не объясняет ничего, и если делается попытка свести к нему движения и затем снова объяснять эти движения ссылкой на этот инстинкт, все сводится к надувательству, к фокусническому трюку и к тавтологиям.

Само собой разумеется, что я могу, говоря об инстинкте, ограничивать свое наблюдение только механическими движениями. Я могу понимать инстинкт, который сегодня именуется сексом, как механизм и автоматизм пола и сводить все половое к учению о рычагах, к механическим, физическим, химическим, магнитным и электрическим причинам. То, что подобные причинные объяснения так и напрашиваются в эпоху механистических гипотез и трактовок, совершенно очевидно. Правда, многим не столь очевидно то, что ссылка

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов: по-немецки «инстинкт» (*Trieb*) — это то, что гонит (*treiben*) — Прим. пер.

на причину не объясняет ничего, а всего лишь позволяет отложить объяснение, сославшись на предшествующее движение. Допустим, мы изолируем инстинкт — что уже само по себе выказывает механицизм наших представлений — допустим, мы дойдем до выделения инстинкта в его абсолютной чистоте, который будет не чем иным, как механизмом и автоматизмом, — и чего же мы достигнем тогда? Мы достигнем немногого, поскольку отличительный признак человека состоит именно в том, что он не закосневает в состоянии такой ограниченности. Если бы в отношениях между полами существовал только инстинкт, и ничего больше, если бы не было наряду с ним способности видеть, слышать, верить и воображать, то представители полов так и не обнаружили бы друг друга как партнеров, даже в непродолжительные моменты соития. Инстинкт есть всего лишь инстинкт — там, где он совершенно лишен направленности, природе приходится использовать посредствующие инстанции для опыления и оплодотворения. Так, опыление цветов растений происходит посредством птиц, насекомых и ветра. Причина этого — то, что растения не находят друг друга. Простейшие не имеют ни глаз, ни ушей, ни искры воображения, что проистекает уже из того, что они размножаются неполовым путем. То, что из этих простейших произошли люди — дарвинистская чушь.

Игра никогда не произошла бы благодаря инстинкту, и допущение того, что существует инстинкт игры, лишь закрыло бы путь к действительным открытиям, которые мы могли бы сделать, исследуя игру. Как, спрашивается, выглядел бы та-

кой инстинкт, который мы представляем себе слепым, но который между тем играет в миллионы различных игр — в игры, основанные на случайном случае, в игры, основанные на искусности, и в игры, основанные на подражании?

## Выбор

То, что игра позволяет бросить жребий, сделать выбор, дает возможность принять какое-то решение, — вовсе не является характерным признаком всех игр без исключения, и это отнюдь не имеет существенного значения для разделения игр на виды. Уже применительно к играм, основанным на случайном случае, понятие «выбор» создает трудности. Что выбирается в играх, основанных на случайном случае, — выпадение случая, то есть выигрыш, либо проигрыш? И то и другое, так как в играх, в которые играют, делая ставки, это совпадает. Но на такое решение, на такой жребий и выбор игрок не может оказать никакого воздействия. Он ничего не решает и не выбирает; случай решает за него или против него. Но можно ли сказать, что здесь решает случай? И решает игрок, обязанный воздерживаться от любого движения, которое могло бы повлиять на этот случай?

Напротив, при играх, основанных на искусности, при которых можно говорить о решении и выборе, игрок всячески влияет на это решение посредством своей искусности. Победа или поражение, выигрыш или проигрыш могут рассматриваться как следствие его искусности или неискренности. Однако многие основанные на искусности

игры не решают ничего. С тем, что девушка в цирке ходит по канату, не связано никакого выбора и решения — мы не можем сказать, что ее движение по канату решает, упадет она или пойдет дальше. Такая альтернатива существует, но она не зависит от намерений девушки, идущей по канату, а также от того, что представление о падении легко может возникнуть — как привходящее — и у нее, и у зрителей при столь беспочвенном искусстве, и прежде всего тогда, когда не натянута страховочная сетка. И жонглер, который жонглирует пятью мячами сразу, ведет свою игру не в зависимости от какого-то решения и выбора. В вопросе, достаточно или недостаточно он искусен для этого, не заключается никакого решения и выбора. Если он достаточно искусен — и только в этом случае и может продемонстрировать свою искусность, — то речи о решении и выборе быть не может. Если же он роняет один мяч за другим, и это падение всегда может повториться, то это тоже ничего не решает.

При пред- и постподражающих играх детей решение и выбор отсутствуют почти всегда. То, что девочка играет с куклой, ничего не решает. Мальчик, который делает куличики из песка, не совершает никакого выбора. Посредством изображающего пред- и постподражания могут быть изображены принятие решения и выбор. Но что решает игра для актера? Конечно, может быть решено, хорошо он играет или плохо, но это решение будет зависеть не от его игры, а от его ангажемента — то ли он играет, что от него требуется? Что решает танцор своим танцем? Что решает музыкант своей игрой? Оба могут изображать решение



и выбор, но их игра — это не игра, построенная на выборе. Таким образом, обнаруживается, что подразделение игр на виды ничего не выигрывает, связываясь с понятием выбора и решения.

### **Соревнование, конкуренция, борьба (агон)**

Нельзя также считать причиной возникновения игры и такое поведение, которое нацелено на успех, лежащий за пределами игры. Соревнование, конкуренция, борьба (агон) не могут рассматриваться как факторы, определяющие игру, а по этой причине на них нельзя основывать никакого подразделения игр.

Есть ли вообще нечто подобное в играх, основанных на счастливом случае? Нет, ведь, основываясь на случайности, невозможно затеять никакого соревнования, никакой конкуренции, никакой борьбы. Случай — не борец, и игрок, который рассчитывает на него, не борец тоже. Если бы мы сказали, что игрок борется со случаем, то выразились бы неверно. Он не борется также с банком, который держит игорный дом, или с другими игроками. Здесь нельзя говорить о борьбе, так как игрок в игры, основанные на счастливом случае, лишен всех средств, которые позволили бы ему решить исход борьбы в свою пользу, то есть вовсе не ведет никакой борьбы. Как может существовать борьба там, где от игрока не требуется ни труда, ни усилия, ни малейшей искусности? Здесь нет ни соревнования, ни конкуренции, ни борьбы. О борьбе в игре, основанной на счастливом слу-

чае, говорить нельзя, потому что в случайности нет ничего агонического, нет ничего от борьбы.

Иначе обстоит дело с играми, основанными на искусности. Там, где есть искусность, она может соизмерять себя с другой искусностью. Но мы должны поостеречься принимать это стремление помериться искусностью за основу, на которой возникает игра. Игра, основанная на искусности, никогда не основывается на борьбе — она основывается на искусности. Соревнование, конкуренция, борьба — это нечто, добавляющееся к игре, присовокупляющееся к ней. Это становится очевидным там, где в одну и ту же игру играют то игроки, которые хотят потягаться в искусности, то одиночки, которым удовольствие доставляет сама игра и которые даже не думают вступать с кем-то в соревнование.

Нам стоит обратить здесь внимание на игрока, который играет в одиночестве, для себя, вдали от любых глаз, которые наблюдали бы за его игрой, и без всякой мысли о таких глазах. Страстное желание помериться силами с другими немислимо без честолюбия. Но честолюбие — это отнюдь не причина возникновения игры, а потому не рассматривается как основание для подразделения игр на виды. Во многие игры играют без честолюбия; и честолюбие отходит на задний план повсюду там, где перевешивает страстное желание быть независимым. Независимость — это воля, которая не желает допускать свою зависимость от чего-то другого, а желает выбирать сама, от чего ей зависеть и с чем соглашаться. Об этом не идет и речи при честолюбии, потому что честолюбец вынужден считаться с зависимостью от других, столь же чес-

толюбивых людей. Отличительный признак независимости — в том, что она избегает такого определения себя извне, а потому ищет игр, в которых такого внешнего определения нет.

Пред- и постподражающие игры основываются на подражании, а не на соревновании, конкуренции и борьбе. Подражание может осуществляться и без всякого честолюбия. Относящиеся к этому роду игр детские игры, при которых происходит игра с чем-то, часто совершенно лишены всякого честолюбия, а потому в ходе игры не возникает желание помериться своими способностями в игре с другими. Если ребенок играет в одиночестве — девочка с куклой, мальчик с песком, — то к подражанию не примешивается честолюбие. Там, где много детей играет вместе, например на площадке для игр, мы можем заметить, что в пред- и постподражающие игры играют отнюдь не все вместе, а каждый сам по себе. Дети не объединяются для одной общей игры, как это происходит с ними при играх, основанных на искусности, но играют каждый сам по себе или объединившись по двое и по трое, играют со своими игрушками, которые и сами представляют собой предподражания и постподражания и служат для подражания. Девочка, которая играет со своей куклой, не будет запросто давать ее поиграть другой девочке. Что ее удерживает от этого? Знание о том, что подражание нельзя передать другому и, значит, нельзя передать другому подражающую игрушку. Если дети забывают где-нибудь такие игрушки, теряют их или дарят, то они уже очень далеки от игры. Если несколько девочек играет с куклами, то они все же не играют вместе и не обмениваются куклами —

такое поведение противоречило бы подражанию. Скорее, каждая играет со своей куклой и заботится о ней, затем некоторое время разглядывает кукол других девочек, но сразу же возвращается к заботе о своей собственной кукле. Эта забота представляет собой заботу о подражании. Если кукла отдана, если она подарена, если она брошена, то это — образ поведения, который идет вразрез с подражанием. Ребенок — это мать. У ребенка есть ребенок. Поведение ребенка ориентировано на это отношение, в соответствии с этим приходится строить свое поведение. Нюансы здесь, как это может заметить внимательный наблюдатель, очень тонки. Если у девочки есть несколько кукол, то можно заметить, что она обращается с каждой из этих кукол по-разному, что ее нежность по отношению к куклам различна, и в игре с каждой из них проявляются тончайшие различия. У этой девочки есть своя любимая кукла. У девочки может быть несколько собственных детей, но у нее могут быть и неродные дети, приемыши, за которыми она просто присматривает. Она может принять к себе брошенную кем-то куклу — как приемного ребенка в свою семью или как ребенка, за которым надо временно присмотреть. Она может взять и куклу другой девочки — понынчить на некоторое время, если эта девочка по какой-то причине не может заботиться о ней. Тогда со взятой со стороны куклой девочка обращается не как с собственным ребенком, а как с ребенком, который отдан ей на попечение.

Можно задать и еще один вопрос: почему кукла, с которой играет девочка, всегда девочка? И это тоже связано с подражанием. Играющая

девочка знает по собственному опыту, как девочка лежит в кроватке, как о ней заботятся, во что она одета, как ее одевать и раздевать, но она не знает всего этого про мальчика. Она отображает движения, которые хорошо знакомы и близки ей, — движения, которые делала, заботясь о ней, мать.

В таком поведении нигде нет честолюбия, нигде нет соревнования или борьбы, но везде есть подражание. Подражание мы обнаруживаем и в изображении, свойственном пред- и постподражающим играм. Если в этих играх дело и доходит до соревнования, то соревнование все же никогда не является причиной возникновения игры. Состязания певцов вполне возможно представить себе в виде соревнования Гесиода и Гомера, но песни и эпос основываются не на состязании, а на подражании. Если дело и доходит до состязания, то возникновения игры это соревнование все же никак не затрагивает. Игра возникла бы даже если до состязания певцов и поэтов дело так бы и не дошло, но без подражания дело до состязания не дошло бы точно.

Когда колдун африканского племени танцует, вызывая дождь, то его танец — как и любой танец — основывается на подражании, а не на состязании. Колдун танцует бога дождя, подражая ему; он подражает и самому дождю. Нам нет нужды отправляться в Африку, чтобы наблюдать примеры такого подражания. Мы видим сегодня — или видели в прошлом — в Сербии, в Болгарии, в Румынии процессии обряженных в листву и цветы девушек, которые выступают в роли жриц дождя. Сербская додола (*Dodola*), болгарская пеперуга

(*Peperuga*), румынская папалуга (*Papaluga*) шествуют через деревни, и их снова и снова поливают водой. Подобное же подражание происходит, когда во Франции священнослужители и паства совершают паломничество к источнику дождя в старом лесу *Breziliane*, чтобы там молиться о дожде и лить воду на священные камни. Здесь — играют при этом в игру или не играют — повсюду присутствует подражание. Игра возникает из подражания, а не из соревнования и соперничества. Если отсутствует подражание, то не доходит ни до игры, ни до состязания.

С давних пор вошло в обычай понимать подражание — не важно, происходит оно в игре или нет — как символическое поведение. Это — чистая ерунда, поскольку ведет к глупейшим недоразумениям. Подражание никогда не является символическим, то есть замещающим нечто иное, что не является символическим. При игре девочки в куклы ни кукла не является символом, ни подражания девочки не являются символическими. Если бы кукла была символом, девочка не стала бы играть с нею. Игрушки, с которыми играют дети, столь же мало являются символами, сколь мало игры с ними являются символическими. Игрушечная железная дорога — это не символическая железная дорога, не символ железной дороги. Колдун племени, который призывает бога дождя, не танцует символический танец; не символизирует ни бога дождя, ни дождь, ни — что было бы верхом бессмыслицы — свое собственное поведение. Актер, танцор подражают, то есть это значит, что они не символизируют ничего — они отображают. Подражание есть отображение подобного или та-

кого же точно, а вовсе не символическое поведение, которое замещает отображение. Но как же дошло до того, что оно стало восприниматься как нечто символическое? Это произошло из-за ложного понятия о символическом. Пока бытие и смысл едины, они ничего не оставляют на долю значения; но там, где они расходятся, там в расщелину встречается значение. Это встречаение делает всезначущее ничего не значащим. Иными словами, то, что есть, именно тем, что оно есть, показывает, что оно ничего не означает. Из мира, в котором нет символов, из мира, который не означает ничего — а что должен бы был означать мир? — мы приходим в мир значений, в мир, который становится символическим и в силу этого неподлинным. По пятам за этим умножением символов следует все возрастающая их пустота — ведь значения непременно требуют объяснений, а объяснения сменяют одно другое, так что сегодня вопрос о значении включает в себя требование объяснения. В игре этот разрыв между бытием и смыслом, который столь сильно занимает рефлексия, заметен не так сильно. Столь же мало тот, кто видит льва, газель, розу или булыжник, задается вопросом: «что означают этот лев, эта газель, эта роза, этот булыжник?» — вопросом, которым задаваться не нужно, потому что все они просто есть и именно поэтому ничего не означают, потому что мы видим перед собой прежде всего животных, растения и камни, но не символических зверей, не символические растения и символические камни. Сколь мало этот кто-либо ставит данный вопрос и нуждается в том, чтобы его ставить, столь же мало игрок будет ставить вопрос: «что

означает моя игра?» Если он поставит такой вопрос, игра прекратится.

В этом процессе символизации подлинного мы продвинулись настолько далеко, что кто-нибудь, воспринимающий что-либо символически, именно потому и не воспринимает этого больше. Однако он успокаивает себя тем, что нечто представляет собой символическое, символ. Совершенно верно, ведь поскольку оно — символическое, оно уже и не представляет собой для него ничего больше. Это — символ, следовательно, заключает он, определенно не что-то серьезное и не что-то действительное. В таких концепциях кроется обман. Происходит нечто серьезное, ведь если я воспринимаю подражание как нечто символическое, я уничтожаю его. Это уничтожение подражания приводит к механическому пониманию движения. Больше того, там, где прекращается подражание, прекращается также отображение и представление, которые основываются на подражании.

### **Физическая закалка**

Причинами возникновения игры не могут быть цели, которые привязаны к игре, присовокуплены к ней. Следствием игры может стать укрепление духа и тела. Но ни одна игра не возникает как средство для такой закалки. Скорее, закалка служит игре, подчинена ей.

Не все игры укрепляют человека. То, что его не укрепляют, а разрушают игры, основанные на счастливом случае, не укрылось ни от кого, кто внимательно наблюдал за азартными игроками.



Игры, основанные на искусности, могут укреплять дух и тело. Но чем одностороннее, чем специализированнее эта искусность, развитая посредством игры, тем скорее она ведет к вредным последствиям, к перенапряжению отдельных органов и к захирению других органов, которые не развиваются благодаря этой специализированной искусности.

При пред- и постподражающих играх закалка посредством игры, основанной на подражании, может быть связанной только с этим подражанием. В игры играют вовсе не для того — как то утверждают умные люди, — чтобы дать закалку детям и развить в них прилежание. Детям, которым приходится играть таким образом, можно только посочувствовать. И дети тоже менее всего думают о таких целях. Там, где об этом думают взрослые, игра превращается в тренировку. То, что панэллинские игры привели к закалке греков, соответствует истине, но то, что они возникли с этой целью, является неверным утверждением. Эти игры, которые были привязаны к траурным торжествам, основывались на искусности и на подражании. Там, где проявлялось усердие, оно служило игре, а не наоборот.

### **Жажда наживы**

Страсть к наживе не может пониматься как причина возникновения игры — в том числе и как причина тех игр, в которые многие играют только ради выигрыша. Жажда наживы неотступно следует за игрой, точно так же как за ней следует чес-

толюбие, приводящее к соревнованию, конкуренции и борьбе. Таким образом, все страсти неотступно следуют за игрой и сопутствуют ей. Тот факт, что существуют стремящиеся к наживе игроки, то есть такие, которые больше не смотрят на саму игру или смотрят на игру лишь постольку, поскольку она может принести им выигрыш, ничего не добавляет к причинам возникновения игры, а потому алчное поведение, нацеленное на выигрыш, ничего не добавляет к основаниям для подразделения игр на виды. Игра страдает от алчного поведения, потому что оно привязывает к игре цель наживы, которая стесняет игру.

## ИГРА И СЕРЬЕЗНОСТЬ

Нет никаких сомнений в серьезности игры, а потому неизбежно должна потерпеть неудачу попытка разграничить игру как несерьезное поведение и серьезное поведение, которое не есть игра. Во-первых, человек, который не играет, не всегда серьезен; во-вторых, игре присуща ее собственная серьезность, с которой она верна себе. Игру ведут серьезно, часто с большей серьезностью, чем то, что принято называть серьезными трудами и делами. В этих последних могут проявляться рассеянность, скоропалительность и поверхностность, и их будет тем больше, чем с большей неохотой занимаются такими серьезными делами, чем более заметное принуждение и нежелание связано с ними. Это возрастающее сопротивление представляет собой зловещую примету, отличающую наш мир труда, в котором рабочий со все большим принуждением вовлекается в напряженные механистические способы труда. Эти последние, конечно, не имеют ничего общего с игрой — скорее, они направлены против игры, пытаясь навязать ей механические правила. Как это происходит, можно заметить, наблюдая за спортом.

Попытка разграничить игру и серьезное поведение основана на другой мысли. Для большинства людей действовать серьезно значит не что иное, как действовать целесообразно. Движение можно принимать всерьез, если оно может пониматься как средство для достижения какой-то цели, лежащей за пределами этого движения. Комбинация движений понимается как целесообразная, если она может быть связана с целью, которая лежит дальше того предела, на котором заканчивается эта комбинация движений. Разумеется, в таком отношении есть нечто, уничтожающее игру. Ведь отличительный признак игры состоит в том, что она самодостаточна и не может быть связана с целью, которая лежит за пределами игры и за пределами действия ее правил. Так, в статье «Игра в самом строгом значении» Вайсхун (Weißhuhn)<sup>1</sup> верно отмечает, что «умонастроение,образное игре, не может быть связано с какой-то либо целью, которая лежит вне сферы действия играющих сил». И он тоже противопоставляет игру серьезности. Серьезность в человеческом поведении и в отношениях между людьми снова и снова понимается как целесообразность. Мы упоминаем об этой концепции, но не хотели бы присоединяться к ней.

Итак, оставим всю и всяческую серьезность в стороне. Здесь она ни к чему не приведет. Игре противостоит не серьезность, а контригра (*Gegen-spiel*).

---

<sup>1</sup> Die Horen. 1795, Jahrgang.

## ИЗБЫТОК И НЕДОСТАТОК

То, что игры — равно как и праздники — возникают от избытка, бросается в глаза. Человек прекращает свои игры, если он заболевает, если он устал и изнурен, если у него хандра или его поразила душевный недуг. Во времена недостатка и нужды, после катастроф и несчастных случаев игры сходят на нет и начинаются снова, когда времена нужды и бедствий проходят.

*Игры, основанные на счастливом случае.* При играх, основанных на счастливом случае, избыток, вызывающий желание играть, выражен менее явно, чем при других играх. Поскольку игры, основанные на счастливом случае, связаны со ставками, которые возбуждают и желание разбогатеть, то есть качество, проистекающее от недостатка (*ex defectu*), можно было бы утверждать, что игры, основанные на счастливом случае, не имеют своей предпосылкой никакого избытка. Однако и те, кто стремится разбогатеть, играют потому, что хотят покончить с недостатком и превратить его в избыток. Говоря о случае как таковом, невозможно определить, избыток или недостаток проявляется в его облике; это определяется лишь тогда, когда

этот случай выпадает человеку. Не всякий, кто жаждет разбогатеть, — игрок; не каждый игрок жаждет разбогатеть. Различие между жаждущим выигрыша (алчным) и скрягой заключается в том, что алчный желает приобрести, тогда как скряга, которого вполне можно представить себе и без тяги к приобретательству, ограничивает свое потребление и сводит расходы к тому минимуму, при котором можно существовать. В обществе страстных игроков в игры, основанные на счастливом случае, всегда можно найти алчных людей, но невозможно найти скряг. Игра противна скряге, потому что подлинная скупость, а именно такая, которая скупа не только по отношению к другим, но и по отношению к себе самому, включает в себя систему заботы, которая не доверяет случаю и ненавидит всякого рода излишек как мотовство и транжирство. Алчный человек отличается от чистого игрока в игры, основанные на счастливом случае, тем, что ему не доставляет никакого удовольствия игра сама по себе — удовольствие ему доставляет связанная со ставкой возможность разбогатеть. Алчные люди, которые участвуют в играх, основанных на счастливом случае, легко переходят к шулерству (к игре, основанной на искусности).

Там, где мы обнаруживаем страстных игроков в игры, основанные на счастливом случае, всегда есть зона избытка. Деньги на игру не экономятся и тратятся легкомысленно. Легкомыслие игрока неразрывно связано с его щедростью. Благородный игрок — тот, на лице которого никак не отражается, выигрывает он или проигрывает, а его страсть к игре свободна от стремления разбога-

теть. Там, где мы встречаем таких игроков, случай превращается в нечто свободно парящее, а тяготы жизни становятся легче. Легкость, доходящая до крайних пределов, распространяется повсюду. Такие игроки по самой сути своей веселы, любезны и щедры, а потому сильно отличаются от того скредного народца, который вечно теснится вокруг игровых столов.

К числу благородных игроков нельзя отнести тех, кто, играя в игру, основанную на счастливом случае, действуют, сообразуясь с законами вероятности, разрабатывают систему и реализуют определенные комбинации. Такие игроки хотели бы поставить на место случая нечто надежное. Это приводит к тому, что ставки делаются осторожно и хитроумно, по принципу удвоения. Держателю банка приходится защищаться от таких игроков — и он делает это, ограничивая высоту ставок. В этом заключается одно из преимуществ, какими он располагает, — преимущество, особенно важное для противостояния игрокам, которые имеют в распоряжении большие суммы денег. Если бы им было разрешено неограниченное удвоение, они с помощью своей системы взорвали бы любой банк.

В игры, основанные на счастливом случае, играют в основном по ночам, а по опыту давно известно, что искусственный свет возбуждает игроков. В такие игры играют до самого утра, до рассвета. С этой ночной стороной игр, основанных на счастливом случае, связано то, что игроки в такие игры сидят на самом ярком свете, а потому являются наиболее бдительными и сконцентрированными из всех игроков: они неподвижны, и острота наблюдения у них достигает предела.

*Игры, основанные на искусности.* То, что этим играм присущ избыток и излишек, заметить трудно. Физическая ущербность человека делает его непригодным для игр, связанных с телесным движением, каковыми является большинство игр, основанных на искусности. Недостаток свободного времени, заботы, болезненность понижают способность к игре. Нам нет нужды более подробно говорить об этом, так как все эти затруднения очевидны.

*Прег- и постподражающие игры.* Недостаток препятствует игре, однако игра столь необходима и неизбежна, что ввергает человека еще глубже в недостатки всякого рода. Мы видим, как люди, находящиеся в самых стесненных условиях, еще продолжают играть. Едва ли можно представить себе такую степень нищеты, при которой дети перестали бы играть в свои пред- и постподражающие игры. Что такое ребенок, который не играет? Он играет не из-за нищеты своей, не из-за недостатка, а вопреки своей нищете. В нем — избыток движения. Кто помешает ему играть, погубит его.

Игры, которые основываются на изображении искусности и изображении подражания, мы обнаруживаем еще и в тюрьмах, в воспитательных учреждениях и в концентрационных лагерях, то есть в таких условиях, в которых ограничено всякое свободное движение и, возможно, даже на каждом шагу подстерегает смерть. Склонность к игре в неволе, если она не ломает и не уничтожает человека, возрастает, потому что только в игре человек еще на миг чувствует себя причастившимся свободы. Лишь тогда, когда он играет, он — не уз-



ник. Лишь тогда ему еще выпадает какой-то случай, дающий возможность выбора. Если же он ослаб телом и не в силах уже играть в игры, основанные на искусности, его еще не оставляет влечение к пред- и постподражающим играм. Он еще музицирует, он участвует в спектаклях. Там же, где он уже не играет, он все же сохраняет связь с игрой — как зритель. Если же он полностью отказывается от всех своих игр — по крайней необходимости или до предела изможденный, — то смерть его уже совсем рядом. Ей предшествует молчание и неподвижность, кладущие конец игре.

Осталось только определить, какой избыток связан с играми. Избыток присущ человеку, как ему присущи недостаток, болезнь и заботы. Избыток — это экзистенциал. Избыток нельзя связать с какой-либо целью, и там, где он возрастает, становится очевидной бесцельность движения. Играющее движение избыточно во всем. Однако человек — одновременно сильное и слабое создание — переносит избыток еще тяжелее, чем заботы, болезнь и страдание любого рода. Наивысший избыток, который есть одновременно нечто бесцельное и нечто божественное, может переносить и переносит только божественный человек — человек, который не только живет в окружении избытка, но и сам представляет собой рог изобилия. От полноты избытка человек гибнет не так, как он гибнет от голода или от болезни, но из-за чего-то подобного — из-за чрезмерно многого, превышающего его силы. Мы не связываем такой наивысший избыток с играми. Мы только говорим об игроке в игры, основанные на счастливом случае, что у него — избыток шансов, об игроке в игры,

основанные на искусности, что у него — избыток особой искусности, которого требует его игра. С подражанием избыток связан более заметно и обнаруживает себя в высоких отображениях — ведь они немислимы без людей, избыточно одаренных.

Для игры — как и для любви — нужен досуг. Но досуг — если рассматривать его с точки зрения времени — представляет собой избыток. Так как мы, люди, и не живем в божественном избытке, и не можем жить в нем, наш избыток имеет границы, за которыми его окружает недостаток. Избытку шансов, который имеет игрок, играющий в игры, основанные на счастливом случае, соответствует недостаток реальности; избытку искусности у игрока в игры, основанные на искусности, соответствует недостаток других движений; отображение подражания ограничено, потому что искусства имеют границы, отделяющие их друг от друга.

Об играх, основанных на счастливом случае, позволительно сказать, что в них есть нечто изнуряющее и что шансы у стареющих игроков уменьшаются — так же, как и в любви. Искусность с возрастом тоже уменьшается. Способность к подражанию не покидает человека, хотя способность к изображению подражания обыкновенно уменьшается. Чем старше мы становимся, тем меньше играем. Ведь все приходит к концу. Но и этот приход к концу — видимость, поскольку игры не кончаются, ведь в них снова и снова продолжают играть молодые, жизнерадостные люди. Само возвращение-повторение находит свой выход в игру и воплощается в ней. И христианин, который от-

рицает его, который не желает знать о нем, который убежден в том, что игры закончатся в день Страшного Суда, что в небесах, в чистилище и в раю больше играть не будут, — и этот христианин все же должен задаться вопросом, куда игры вернуться. Вернуться они могут только к Богу-Отцу — ведь он, а не Бог-Сын и не Дух Святой является создателем игр. Когда они прекратятся, они должны будут вернуться к нему. Однако кто смог бы тогда сказать, что они закончатся? «Истинно говорю вам, если не обратитесь и не будете как дети, не войдете в Царство Небесное»<sup>1</sup>. Христос говорит, что обратиться и стать ребенком, то есть играть в детские игры, — одно и то же. Таким образом, Царство Небесное — не что иное, как царство игр. В нем уже нет никаких целей, вечное блаженство не связано с пользой. Что же это, следовательно, как не сама игра?

---

<sup>1</sup> Мф. 18, 3.

## ЦИКЛ ИГР

Чтобы в игру сыграли только раз и больше не играли никогда — такое игре не свойственно. Игры по самой сути своей — нечто повторяющееся, возвращающееся. Их повторяют. Возвращение во времени и повторение в пространстве столь присуще им и столь характерно для них, что этого совершенно необходимо коснуться в нашем исследовании.

Здесь не вводится какого-то нового принципа для подразделения игр на виды, не выявляется никакой новой причины их возникновения, которая дала бы основание по-новому определить виды игр, умножив их число. Но следует обратить внимание на следующее.

### **Циклически возвращающиеся игры**

Есть игры, возвращение которых позволяет постичь, что они связаны с другим, более могущественным возвращением. Там, где это открывается, можно провести различие:

- либо эти игры неотделимы от всеобъемлющего, всеохватывающего возвращения;
- либо они могут быть отделены от него.

Циклические игры привязаны циклически, прежде всего к циклически повторяющимся временам года, к годовому циклу. Они могут быть привязаны к циклу праздников, который в свою очередь опирается на годичный цикл. Они, далее, могут быть привязаны к повторяющимся событиям, которые связаны не с годовым циклом и не с циклом праздников, а с *памятными датами*, которые отмечаются ежегодно в определенный день. Памятные даты могут отмечаться как публично, так и приватно.

То, что игры основываются на годовом цикле, на возвращении года и времен года, мы видим, наблюдая за играми детей. Они снова и снова появляются и исчезают в цикле времен года. С началом весны начинаются игры на свежем воздухе, игры с обручами, игры в мяч, игры в бабки. Они продолжаются на протяжении всей весны и превращаются в летние игры с наступлением лета. Осенью в небо взлетают воздушные змеи. А зимой, когда есть снег и лед, начинаются зимние игры. И количество домашних игр зимой возрастает. Дети более строго следуют годовому циклу, чем взрослые. Этот цикл лучше чувствуют и воспринимают в деревне, чем в городе. И нарушение его заметнее тогда, когда создаются искусственные условия для того, чтобы создать возможность играть в игру, связанную с климатическим годовым циклом, на протяжении всего года, — когда строятся крытые, утепленные или, наоборот, охлаждаемые сооружения и залы. Я могу и летом заниматься играми на льду, если посредством холодильной установки лед будет создан искусственно. Плавать и нырять я смогу и зимой — в бассейне с

подогревом воды. Механические средства передвижения могут летом доставить меня на север, чтобы я занимался там лыжным спортом, а зимой — перенести на юг для занятий плаванием. Игра становится отделимой от годового цикла. И эта ее отделимость позволяет нам по-новому определить спорт и его предназначение. Спортом может быть сделана только такая игра, которая становится отделимой от годового цикла. Благодаря этой отделимости она и становится спортом. Это означает, что спорт — это игры, которые не привязаны ни к какому всеохватывающему круговороту-возвращению, это освобожденные, свободные игры.

Включенным в годичный круговорот и подчиненным ему является цикл праздников. Праздники отмечаются в фиксированные дни или в дни, которые определяются ежегодно повторяющимся событием, — так как, например, Пасха приходится на первое весеннее полнолуние. В цикл праздников, которые связываются с годичным циклом, могут быть включены праздники в честь богов, полубогов и героев. Боги, полубоги и герои входят в череду годичных изменений. Отличительной чертой праздников является то, что они выступают ориентиром, вехой для повседневных дел и трудов. Праздничные игры — неотъемлемая составляющая праздника. Составляющей праздника в честь Диониса при Великих Дионисиях или Городских Дионисиях в Афинах были торжественные драматические игры, на которые отводилось два дня. В наш пасхальный праздник включены игры с яйцами и пасхальными зайцами, которые неотделимы от Пасхи.

Масленица нерасторжимо связана с поворотом года, и все протяжении ее празднования, все происходящие во время нее торжества есть празднование этого поворота. Она всегда была — и в христианские времена тоже — языческим праздником и не имела ничего общего со следующим за ней постом<sup>1</sup>; она есть *Fasenacht (vasenaht)*, то есть ночь, в которую занимаются вздором и чепухой [*Faseln (Fasen)*]. Это — ночь шутовства, фейерверков и шутих, фантазий и блужданий. Это означает, что и человек в эту ночь тоже обращается и превращается в нечто иное, и этот человек превращения, этот оборотень, который правит бал на протяжении всей карнавальной пасхальной ночи, есть шут-дурак. Это проявляется в пиршествах и попойках, в танцах, в шествиях, в скоморошествах, но прежде всего в надевании масок и в переодеваниях. В игре масок обнаруживает себя подражание и превращение.

Древние дионисии и сатурналии, отличительным признаком которых было обращение-превращение, перевернутый мир, продолжают существовать в изменившейся форме. Праздник шутов проводился и христианскими церквами, и уже Августин негодовал по этому поводу. Феофилакт, патриарх Константинопольский, ввел этот праздник в X веке в греческой церкви. Праздник шутов предшествовал карнавалу; кульминацией его было пародирование богослужебных действий в церквах, причем предстоятельские функции исполнял

---

<sup>1</sup> По-немецки «Масленица» — (*Fastnacht*) может переводиться как «ночь поста» (*Fasten*), ночь накануне поста. Юнгер спорит с этим переводом, давая иную этимологию слова. — *Прим. пер.*

шутовской епископ. Сорбонна защищала этот праздник в циркулярном письме (1444) с таким обоснованием: «Наши предки, которые были великими людьми, разрешили этот праздник, так почему же он не может быть разрешен нам? Мы празднуем его не всерьез, а только в шутку, чтобы по старому обычаю повеселить себя, чтобы посредством этого минимум раз в году дать волю той дурачности, которая составляет нашу иную натуру и, как кажется, дана нам от рождения. Бочки с вином лопаются, если периодически не открывать пробку и не давать им дохнуть воздуха. И мы тоже — плохо скрепленные бочки, которые взорвало бы вино мудрости, если бы мы постоянно сбраживали его благочестием и страхом божьим; надо дать им дохнуть воздуха, чтобы вино не испортилось. Поэтому мы несколько дней валяем дурака, чтобы смочь после этого с тем большим рвением вернуться к служению Богу».

Флюгель, из книги которого «История гротескно-комического» заимствована эта цитата, дает краткое описание праздника шутов-дураков, его церемоний и откровенно дерзких выходов. Праздник этот отмечали в Париже на Новый год, в других местах — в день Явления Христа или также в день Невинного дитяти. Поэтому он назывался праздником Невинного дитяти, а также праздником помощников дьяконов (*Festum Hypodiasconum*), на французском же языке он насмешливо назывался *La Fête des Sous-Diacres*, то есть праздником пьяных дьяконов (*Saouls Diacres*).

Праздник осла (*Festum asinorum*) — в честь осла, на котором Мария с младенцем бежала в Египет, — праздновался уже около 850 года.



Самый известный праздник осла отмечался в Бове. Переодетые священнослужители вели осла в церковь, в которой служили ослиную мессу с ослиным криком.

Масленица, карнавал отличаются тем, что празднующие их надевают маски, дающие свободу анонимности. Дураки-шуты выступают целыми корпорациями. Царит полная свобода дразнить, вышучивать, разыгрывать. Мы уже говорили, что там, где имеют место переодевания, всегда занимаются подражанием. Свобода шута — это свобода игры, которую он ведет. Что отличает шута — так это то, что его деятельность не имеет цели, то, что с этой деятельностью не связано ничего, что выходило бы за пределы игры. Он не приносит никакой пользы, он — бесполезный человек вообще. Он — бесполезный человек потому, что он — избыточный, лишний человек (*ein Mensch des Überflusses*), освободившийся от всех забот. Избыток есть нечто бесполезное, он исчезает там, где его начинают рассматривать как нечто полезное и пытаются употребить на пользу дела. Переворот, осуществляемый шутом-дураком, состоит не просто в движении к избытку: все связанное с ним уже избыточно с самого начала. То, что цели уже не связывают и не обязывают меня, то, что польза для меня безразлична, — такое никогда не бывает следствием умного, предусмотрительного поведения. Наш ум умен постольку, поскольку неустанно трудится в сфере целей и средств, потому что наша польза требует разумности. Шут-дурак плевать хотел на все и всяческое знание, которое служит разумности; его глубочайшая, словно бездна, глупость

ставит его рядом с мудрецом. «Listen to the fool's reproach! It is a kingly title»<sup>1</sup> (Блейк). Как гласит поговорка, дурак королю подобен, а потому он — в свите князей. Его скипетр — погремушка. В свите князей можно было видеть не только шутов-насмешников, отпускающих остроты (*scurræ*), но и уродов, карликов, горбунов, слабоумных (*moriones*).

Траурные торжества сопровождалась боевыми играми, как то происходило у греков; они были связаны со смертью какого-нибудь героя. Они начинались после сожжения его тела и погребения праха и проводились в честь мертвого — в виде противоборства живых. Они должны были повторяться и отмечаться регулярно. Повторяющиеся праздники в честь мертвых — это крупные всеэллинские соревнования, к которым привязывались игры — Олимпийские, Пифийские, Немейские, Истмийские.

В течение года отмечают, ежегодно повторяясь, хотя и не сообразуясь при этом с годичным циклом, праздники, связанные с памятливыми событиями. Такие праздники неотделимы от того дня, в который событие произошло.

Как праздники отмечают события, которые — хотя они и не повторяются, возвращаясь, в жизни — празднуются регулярно. К таким праздникам относятся день рождения и именины, обрезание, совершеннолетие, помолвка, свадьба и иные события. Такие события не повторяются в годовом цикле, не являются праздниками годового

---

<sup>1</sup> «Прислушайся к упреку дурака! Это для тебя королевский титул» (пер. С. Маршака). — Прим. пер.

цикла, но празднуются ежегодно и неотделимы от той даты, с которой связаны.

Повсюду игры следуют за праздниками и прямо-таки заполняют все праздничные дни без остатка, так, что праздничные дни — это в то же время дни игр. Игра принадлежит к празднику, встроена в распорядок праздника, демонстрирует свое родство с праздником. В праздники — играют, потому что сама игра есть что-то праздничное. Избыток, из которого проистекает праздник, — это тот же избыток, который позволяет начаться игре.

### Отделенные от циклов игры

Некоторые праздники, некогда привязанные к циклической смене времен года, отделились от годовых циклов. Так, драматические игры, происходившие на том временном и пространственном отрезке, на котором отмечался праздник Диониса, утратили привязку к нему. Теперь они могли происходить в любое время и в любом месте. В связи с этим надо сказать следующее. Если циклически повторяющийся-возвращающийся праздник, привязанный к годовому циклу — а такие праздники представляют собой священные праздники — отделяется от годового цикла, то это происходит посредством акта профанации. Священные игры мы наблюдаем лишь там, где возвращение-повторение игры связано с другим, более широким, более объемлющим возвращением-повторением. Игры, в которые можно играть на протяжении всего года, всегда носят профан-

ный характер. Под профанным мы подразумеваем здесь то, что под этим подразумевали римляне, то есть в первую очередь все то, что лежит за пределами сферы священного. К профанному относится все то, что не посвящено никакому богу. Если о каком-либо человеке говорится, что он — профан, то это означает, что он не посвящен в мистерии, в священные таинства. Профанное соотнесено — как противоположность — с божественным, посвященным, священным. Нечто может быть священным, посвященным и освященным лишь при наличии мест и времен, которые являются непосвященными и неосвященными. И каждый акт профанации в свою очередь предполагает, что есть нечто посвященное и освященное. Если отменяется ограничение праздника священным районом, то это происходит посредством акта профанации. Этот акт может коснуться и игр, связанных с посвященным и освященным районом, — они могут продолжать существование, но уже как профанные игры.

Акт, посредством которого игра делается профанной, одновременно отделяет ее от связи со всеобъемлющим повторением-возвращением. Священным может быть только повторяющееся-возвращающееся. Игра, которая отделена от этой связи, теперь может играть в другое время в другом месте. Как секулярные игры римлян (*Ludi saeculares*), которые происходили раз в сто лет или раз в пятьдесят лет, а позднее — и с меньшим временным перерывом, были как священные игры привязаны к священному району празднеств, так и профанные игры, которые можно было бы также называть секуляризиро-

ванными играми, уже не были привязаны к этому району<sup>1</sup>.

Здесь возникает вопрос: не были ли когда-то все игры священными играми? На этот вопрос следует дать отрицательный ответ уже хотя бы потому, что во многие игры люди играли на протяжении всего года, то есть эти игры не относились к священным — как например не относятся к ним игры девочек с их куклами, которые происходят изо дня в день на протяжении всего года. По некоторым профанным играм можно понять, что они восходят к непрофанным процессам — к примеру, наши совершенно профанные карточные игры дают понять, что они некогда были связаны с принесением жертв, с вердиктами богов, со жребием и т. п. Поскольку они стали абсолютно профанными, и в них можно играть в любое время и в любом месте, люди благочестивые опасаются играть в карты в дни священных праздников.

Игры, которые были привязаны к годовому циклу или к циклу праздников, а затем отделились от этих циклов, мы можем называть отделенными играми. Уже говорилось, что от этих циклов отделились те игры, которыми можно заниматься как спортом; в этом состоит одно из различий между игрой и спортом.

Не все профанные игры, следовательно, являются отделенными играми. Игра девочки с куклой никогда не могла быть связана с годичным циклом или празд-

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов. Секулярный (от. *säkular*) — столетний, вековой, повторяющийся раз в сто лет — противопоставляется автором, как нечто священное, связанное с вековым циклом, секуляризированному, то есть отделенному от священного.

ничным циклом, поскольку здесь подражание требует, чтобы в эту игру девочка играла на протяжении всего года. Если этого не происходит, то кукла оказывается брошенной, и эта ее беспризорность вредит подражанию. Здесь игра не связана неразделимой связью с годовым циклом или с праздничным циклом, но неразрывно связана с подражанием.

Понятно также само собой, что какой-то праздник может праздноваться вне связи с годовым циклом или праздничным циклом. Кто-либо может устроить праздник цветов зимой, может дать бал в любое время года. Какой-то праздник может быть импровизированным, и обычно это бывает не самый плохой праздник. Такие праздники, которые не привязаны ко всеохватывающему повторению-возвращению, всегда заключают в себе нечто приватное. Чем публичнее праздник, чем в большей степени он является общим, тем крепче он связан со всеобъемлющим повторением-возвращением. Священные праздники строго привязаны к годовому и праздничному циклу и строго привязаны к какому-то священному месту.

Все эти связи — в той мере, в которой они касаются игры, — никогда не исследовались внимательно. Здесь можно лишь кратко указать на эти связи. Из наших игр, основанных на счастливом случае, игр, основанных на искусности, и игр, основанных на подражании, большинство является профанными, но отделенными не являются отнюдь не все из них. Игра в значительной степени стала профанной и утратила связь со всеобъемлющим повторением-возвращением. Пропасть между священным и профанным сделалась предельно глубокой. За священными играми последовала секуляризация.

## СПОРТ

От игр нужно отделить спорт — но не как новый род игр, который следовало бы учесть при разделении игр на виды, а принимая во внимание то предназначение, которое лежит за пределами игр и игровых правил. Игра мыслима без спорта, но спорт немыслим без игры. Следует сразу же отметить, что спорт в своем развитии двигался к зрелищной игре, что он, следовательно, превратился в игры перед зрителями. Но указания на это недостаточно, чтобы охарактеризовать его; следует добавить, что спорт превратился в игры, которые подчинены контролирующим инстанциям. Этот контроль, который происходит вне игрового пространства и игрового времени, оказывает обратное влияние на игру.

Спорт — это механизированная игра. Механизация происходит трояким образом. Когда игрушка становится спортивным инвентарем, способ обращения с которым строго предписан игроку, то игра превращается в спорт. Когда игрок делает свое поведение в игре механическим, то игра превращается в спорт. Когда начинает осуществляться механический контроль игрового времени, игрового пространства, поведения игрока, то игра превращается в спорт.

В большую часть игр можно играть спортивно; но не все игры годятся для этого. Из игр, основанных на счастливом случае, не может возникнуть спорта, потому что они ориентированы на случай, который не является спортсменом и не обладает ловкостью и искусностью, которая могла бы стать основой игрового мастерства. Условием существования игр, основанных на счастливом случае, является то, что на случай невозможно и недопустимо оказывать воздействие ни посредством механизированного (механического) поведения игроков, ни посредством механистично действующих контрольных инстанций. Механизмы служат лишь для того, чтобы сделать возможным выпадение случая, не зависящее от игрока, а весь контроль нацелен на то, чтобы надзирать за этим независимым выпадением случая. Игрок остается в отношении к действиям механизма зрителем. Механизм работает самостоятельно. Не он играет, а игроки привязывают к его движениям свою игру. Из такого поведения не может произойти никакого спорта.

К нему относятся определенные игры, основанные на искусности, которые привлекают большие массы зрителей, но не относятся пред- и постподражающие игры детей, даже если они осуществляются с помощью игрушечного механизма. Игра мальчика, который играет с пароходиком, с железной дорогой или каким-то другим механизмом, еще не делается спортом благодаря этому механизму. Если имеет место изображающее подражание, которое транслируется посредством аппаратуры, посредством кино- и телеаппаратуры, то оно не становится из-за этого спортом. Но что происходит, когда на экране показывают спортивные



соревнования, которые произошли две недели назад в достаточно удаленном месте? Игроки и зрители этого соревнования, которое осталось в прошлом, не присутствуют в настоящем. То, что видит зритель, сидящий перед экраном, — это картина игры, которая отделена от игры и может транслироваться в другое место, становится транспортабельной. Этот зритель довольствуется картинами игры. Механизм не подражает, ведь он не способен подражать. Он воспроизводит механическим и точным образом движения, и это механическое воспроизведение отличается от любого подражания тем, что каждое воспроизведенное движение четко фиксировано и допускает четкую фиксацию. О каждом из этих зафиксированных на экранной картинке движений я знаю сразу же, кто его проделал; я знаю также, когда и где оно было проделано. Поэтому я понимаю, что передо мной не подражания, а механически зафиксированные копии движений, основанных на искусности. Я не вправе забывать, однако, что зритель отождествляет экранные картинки с движениями, образы которых были сняты на пленку. Остается ли этот зритель зрителем? Разумеется, он — зритель, как и все прочие, пусть даже он видит не саму игру, а заснятые образы игры. Является ли он игроком? Нет, игрока в зрительном зале нет; в нем есть всего лишь образы игроков, их экранные изображения. Является ли игроком владелец кинотеатра? Нет, он — предприниматель и хочет заработать деньги. Может быть, игру ведет аппаратура? Нет, ведь аппараты играть не умеют, но могут — что здесь и происходит — становиться механическим условием процесса, который понимается зрителя-

ми как игра. Занимаются ли спортом на экране? Нет, и даже тогда нет, когда показывают спорт.

Отличительный признак спорта состоит в том, что пространственное и временное возвращение правил игры доводится до механической точности. Следствием оказывается то, что и движения игроков обретают механическую точность. Спорт подпадает под такое понятие о времени, которое может быть механизировано. Поэтому он уже немыслим без инструментов, аппаратов, машин и автоматов, которые дополнительно контролируют искусность игроков. Гонки, для которых используются автоматы, контролируются автоматами. Игра может проходить и без наблюдения неигроков; в спорте наблюдение, осуществляемое неигроками, доведено до механической точности. Контроль времени становится столь строгим, что учитываются доли секунды. Пространство измеряется с высокой точностью. Временное и пространственное протекание спорта контролируют подзорные трубы, фотографические аппараты, арбитры, независимые наблюдатели, комиссии. В спортивные игры уже не играют как в игры — ради них самих, а играют ради масштаба, который задается извне. Где речь идет уже не об игре как таковой, а, скажем, о преодолении пространственного отрезка за наикратчайшее время, о фиксации рекордов, там правила игры приобретают механистический характер. В спортивные игры играют ради рекордов.

Рекорды, на которые нацелена игра, на которые нацелены игроки, не могут пониматься как правила игры. Нельзя их понимать и как ставки. Если бегун «бьет» рекорд, если он вписывает свое имя в таблицу рекордов, то это не имеет ничего общего с иг-

рой и ее правилами. Разработка методов, которые позволяют следить за рекордами, проверять, достигнут рекорд или нет, фиксировать и признавать рекорды, а также публиковать известия о них, лежит вне игры и оказывает извне обратное воздействие на игру и игроков, побуждая их прилагать большие усилия и повышать результаты. Спорт ведет к повышенному напряжению сил и к развитию искусности игроков. Его отличительный признак — повсюду без исключения — перенапряжение игрока и его превращение в спортсмена. Сила и искусность, когда они развиваются упражнениями, постоянной тренировкой, создают профессионала, который занимается спортом ради заработка, как профессией. На это нацелены все виды спорта, и напрасны все труды, направленные на прекращение его развития по этому пути, на различие профессиональных и непрофессиональных игроков. Там, где искусность представима в рекордах, она неизбежно превращается в профессионализм. Способы, какими устанавливаются рекорды, не могут быть связаны с играми, основанными на случайном случае и с пред- и постподражающими играми, потому что случай в первом случае и подражание во втором — не позволяют сформироваться таким способам.

Спорт во всех его видах, поскольку он проистекает из механизации, губителен для игры, которая не может выиграть от нее. Спорт привязывает игру к установлениям, которые лежат за пределами правил игры. Он — отличительный признак ставшего безмерным, механизированного мира труда, который переформирует также и игру и ставит ее в механистичные условия.

## ФИЗИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ И ГИМНАСТИКА

Физические упражнения имеют место там, где требует устранения ощутимый недостаток телесного движения. Упражнения и физическая подготовка практикуются, следовательно, не в те времена, когда жизнь повсюду протекает в бодром телесном движении, а тогда, когда обнаруживаются перебои в таком движении и застой. Люди, которые всегда находятся в движении, требующем напряжения сил, люди, которые в пути при любой погоде, люди, которые не боятся усилий и не позволяют своим мускулам деградировать, — такие люди не нуждаются в том, чтобы заниматься спортом или выполнять физические упражнения. Начало физических упражнений — как и начало спорта — приходится на XIX столетие, когда начинается индустриализация и технизация, приводящие к возрастанию числа контор, мастерских, лабораторий, фабрик, в результате чего начинает приходить в упадок здоровое и бодрое телесное движение.

Известно, что слово *Turnen* («заниматься физическими упражнениями») было предложено Яном

(*Jahn*), который считал старонемецкое слово *turlan* (поворачивать, вертеть) тем немецким словом, которое легло в основу слова «турнир», оставляя без внимания то, что оно произошло от латинского слова *tornare* (описывать круги, поворачивать, вертеть). *Turnen*, то есть занятие физическими упражнениями, не имеет ничего общего с турнирами рыцарей и с боевыми играми. Физическими упражнениями занимаются как на свежем воздухе, так и в закрытых помещениях, в большинстве случаев коллективно — забота о физических упражнениях обычно проявляется различными союзами; однако занятие физическими упражнениями осуществляется так же и при физической подготовке молодых солдат. Как правило, физические упражнения осуществляются без зрителей, однако выступления физкультурников становятся зрелищными играми. Физические упражнения включают в себя упражнения без предмета, упражнения с предметом и упражнения у предмета. Упражнения без предмета являются вольными упражнениями или обязательными упражнениями, и эти упражнения осуществляются либо в одиночку, либо командно, с несколькими участниками. Предметы, с которыми упражняются, — это шары, ядра, гимнастические палки, гантели, булавы, диски и тому подобное. Эти предметы похожи на игрушки, тогда как те предметы, у которых занимаются гимнастикой, неподвижны, как например подкидная доска, брусья, перекладина (турник), конь; и все они похожи на вещь, при посредстве которой осуществляется игра.

При вопросе, являются ли физические упражнения игрой, большинство исследователей затруд-

няется с ответом, а затем сходится на том, что без оговорок называть их играми нельзя. Нельзя отрицать, что физкультурными упражнениями занимаются по определенным правилам, которые можно трактовать как правила игры. Что отличает их от игр, так это связь определенной целью: ведь правила физических упражнений, взятые в целом, относятся не к игре как таковой, а к упорядоченной тренировке тела. Физическими упражнениями занимаются ради этой тренировки тела. Такого определения достаточно, чтобы отделить их от игр, так как отличительный признак игры состоит в том, что она самодостаточна, будучи замкнута в своих границах и подчинена своим правилам. Правила игры свободны от цели, которая лежит за пределами игры; правила физических упражнений немыслимы без такой цели. Благодаря этому физические упражнения далеки от игры. Именно потому гимнастические предметы не называются игрушками или приспособлениями для игры, что их целью является не сама игра, а тренировка тела. Уже упоминалось, что укрепление тела посредством игры — это следствие игры, но с самого начала оно не может ставиться как цель игры. Если это происходит, если в игру играют ради этой цели, то игра от того страдает. Мы видим, как физическими упражнениями занимаются и такие люди, которым они не доставляют никакого удовольствия, которые смотрят на выполнение ими движений как на обязанность, как на упражнения для поддержания здоровья, как на лечебное средство. Можно видеть, как физкультурой занимаются и заядлые домоседы, и люди, которые стали слишком жирными, мускулатура которых утрати-

ла подвижность или деградировала. Занятия физической культурой обретают сходство с муштрой солдат. Физические упражнения, производимые по команде учителей физкультуры, уже не являются играми. Физкультура исключает по-настоящему атлетические упражнения, как исключает их и игра. Физкультура относится к области воспитания, она рассматривается как долг, как нечто, целесообразное для движения, закалки и развития силы, полезное как для собственного здоровья, так и для здоровья народа, здоровья нации. Уже по таким определениям можно понять, что здесь речь идет не просто о физических нагрузках для тела, но и об усилиях, направленных на решение идеологических задач. Некоторая грубость и неотесанность, которая отличала возникновение физкультурного движения и была заметной у отца физкультуры Яна, бесхитрость и бахвальство физкультурников — все это результаты такой связи физических упражнений и идеологии.

Физкультура — в отличие от игр — связана с принуждением, которое проистекает из ее предназначения и цели, оказывает обратное влияние на ее правила и жестко определяет ее черты. Речь уже не идет о том, что игрок свободно принимает правила игры, — ведь от физкультуры уже нельзя уклониться, ни будучи учеником, ни будучи солдатом; заниматься ею требует долг, заниматься ею принуждают.

То же, что было сказано о физкультуре, верно и по отношению к гимнастике. Ею занимались греки с применением нескольких немногих предметов под руководством назначенных государством гимнастиархов, педономов и косметов или частных

педотрибов. Прыжки, метание копья, бег, метание диска, борьба — то есть упражнения для пятиборья — были предметами гимнастики. Они происходили в гимнасии, который представлял собой соединение палестры и дромоса. К этому добавлялись купание, плавание, стрельба из лука, метание, игра в мяч, танцы с оружием, тогда как по-настоящему атлетические упражнения, кулачный бой и панкратион относились к атлетике. Все это было соревнованиями и в то же время представляло собой подготовку к состязаниям на праздниках, посвященным богам. Все исследователи замечают, что первоисток гимнастики — в игре, что греческая гимнастика — в большей мере игра, чем наша физкультура и наша гимнастика. Но и здесь тоже игра исчезает в той мере, в какой к ней привязываются цели, выходящие за пределы правил игры. Не требуется дополнительных пояснений, чтобы понять: нельзя говорить об игре, имея в виду нашу комнатную гимнастику и оздоровительную гимнастику.



## СФЕРА ИГРЫ В ШИРОКОМ СМЫСЛЕ

1. Игра стихий — стихии игры. Краска, ткань, цветок, пламя, небо и земля, вода и листва играют голубоватым, зеленоватым, красноватым, желтоватым. Они не голубые, зеленые, красные, желтые, но они приближаются к этим цветам благодаря движению света. Играть — означает здесь в первую очередь движение. Чем чище цвет, тем меньше он играет. Если же он переходит в другой, то обретает движение и начинает играть.

Ветер играет в ветвях, в листве и в волосах; это — игры ветра. Игра ветра — словно борзая<sup>1</sup>, быстрая как ветер, самая стремительная среди собак. Свет играет в листве, в зелени и в воде. Игра света — это зрелищная игра. Игра тени и света происходит повсюду вокруг, наполняя окрестный пейзаж. Огонь играет на стене, на лице; искры играют в камине, во мгле ночи. Когда воду гонят по трубам и она движется там — мы говорим об искусственной игре воды. Мы говорим об игре сти-

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов: «борзая» (*Windhund*) с немецкого языка буквально переводится как «собака-ветер». — Прим. пер.

хий и подводим под это понятие наносящие вред человеку движения, пожары, наводнения, бури, грозы, смерчи, цунами.

Здесь всюду игры означают движение. Игры без движения не бывает. Где покой, застой, отсутствие малейшего шевеления, там нет игры. Аделюнг говорит в своем словаре: «Игра — от „играть“, легко двигаться». Он говорит, что игра — это «любое свободное движение и, далее, любое определенное движение вообще». В некоторых случаях — «подвижная, движущая себя вещь». К этим подвижным, движущим себя вещам относится игра перьев при соколиной охоте<sup>1</sup>, игра (толковище) глухарей, тетеревов и фазанов. Мы говорим об игре лица, об игре глаз, об игре пальцев. То, что здесь играет, пребывает в движении. И если затевается игра, если звучат барабаны и дудки, то это — к движению. Род игры есть пространство, на котором происходит игра рода, — пространство, на котором род отклоняется от своего родового. И в этом тоже — движение.

Такие выражения не следует понимать как метафоры, как то можно было бы предположить; их надо понимать в самом прямом смысле. В игре стихий — стихия игры. Стихия — если рассматривать ее с точки зрения игры — это движение без цели, лежащей за пределами движения. Движение без цели — если смотреть с точки зрения цели — есть нечто играющее. Оно совершается легко, и легкость движения производит впечатление игры

---

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов, которая призвана этимологически подтверждать правоту автора: в немецком языке «игра перьев» (*Federspiel*) обозначает соколиную охоту. — Прим. пер.

и искусности. Стихий-элементы, из которых складывается игра, существуют до игр, играющихся по правилам. Случай, искусность и подражание — это стихий-элементы игры. Случай выпадает без всякой цели, искусность — это не имеющая цели легкость; подражание — это не имеющее цели отображение. Игровые движения исходят от них — движения, без которых никогда не дошло бы до игр.

Движения во времени и пространстве — это стихий-элементы игры, однако не все они являют нам себя как игровые движения, и замечание Аделюнга о том, что «каждое определенное движение вообще» есть игра, заходит слишком далеко, и оно также не подтверждается употреблением языка. В пассивном движении (движимости) нет ничего игрового; простое претерпевание движения не создает ни игры, ни даже впечатления игры. Черепица, сорвавшаяся с крыши, горшок, который раскололся, дерево, сломанное ветром, человек, который упал, — не играют. Там, где мы обращаем внимание на движимость, то есть на какое-то зависимое движение, игра исчезает. Требуется собственное движение, активное самодвижение или, по крайней мере, его изображение. Мы говорим об игре воды, хотя вода принуждена к игре посредством искусственных сооружений. Но взор устремлен не на это принуждение, а на движение самой воды, которое не устраняется и не преодолевается тем, что его вызывают искусственно. Разумеется, от человека исходит нечто такое, что могущественно оживляет, но в то же время от него исходит и нечто мертвящее, и это последнее преобладает во всем том, что должно оживляться из-

вне чем-то другим. Верный признак живости человека — то, что при движении его занимает в первую очередь движущее, а не движимое. Знак его живости — то, что он воспринимает игровые движения. Посредством этого он оживляет все — включая и то, что другим представляется мертвым и механическим. С ростом зависимости возрастает и подвижность, пассивность при движении, и человек умирает по мере того, как в нем убывает движущее, а движимое возрастает. Труп утратил только подвижность.

Легкость движения производит впечатление искусности, и искусность умножает все играющее, тогда как принуждение и вынужденное уменьшает его. В неискusstvenных движениях нет ничего играющего. Неуклюжесть и неумелость мешают игре. Возвращение-повторение легкого движения производит впечатление играющего; там, где воспринимается повторение-возвращение, игры становится больше. Поэтому ее становится больше там, где проявляются ритм и симметрия.

Движение должно быть свободным от чуждых, выходящих за его пределы намерений и целей. Оно становится благодаря этому круговым движением, движением по замкнутому кругу. Цель как таковая есть принуждение и тормозит игру. Целесообразность в движениях механизма проявляет себя не как игра; она есть подвижность, и остается зависимой. В природных процессах сохраняется играющее, потому что их движение там, где они нас занимают, не является целесообразным, как движение сконструированных человеком механизмов, — ведь мы не обращаем внимания на механические условия.

Польза, представление о выгоде и преимуществе, которое привязывается к движениям, есть цель, и как таковая она привязывает играющего к чему-то, что лежит вне его, к чему-то чуждому. Чем больше мы смотрим на природу и на человека через призму нашей пользы и выгоды, чем больше целей мы вкладываем в них, тем больше исчезает игровое. Природа, превращаясь в только лишь *res extensa*, уже становится механизмом, который подчинен цели и используется для ее достижения. В простом потреблении нет ничего от игры; в простом изготовлении (производстве) — тоже. Ведь все и всяческое потребление, все и всяческое производство связаны с чуждыми целями, лежащими вне их самих.

2. Что-либо делать играючи. Тот, кто делает что-либо играючи, не нуждается в том, чтобы участвовать в какой-то игре. Этим выражением мы намекаем на искусность. Тому, кто делает что-то играючи, легко удастся то, что другим дается с трудом; и там, где такая легкость становится заметной, где она просто бросается в глаза, она превращается в легкость игры. Ребенок играючи справляется с программой школы. Играючи решается математическая задача. Играючи берется вес. Играючи преодолеваются трудности всякого рода. У человека становится заметным его собственное движение, в котором есть нечто от игры. На примере дела, которое делается играючи, можно увидеть, как неигра становится игрой. Тут заметно, что подход к игре, первоисток ее лежит вне игры.

3. Все для него — только игра. Если по кому-либо заметно, что он делает что-то играючи — в плохом или в хорошем смысле, если видно, что иг-

раючи делаемое дело накладывает отпечаток на его движения, то принято говорить, что все для него — только игра. Он может быть игроком в игры, основанные на счастливом случае, — таким, что его движениям благоприятствует случай. Или он играючи проявляет искусство. Или его занимает игра подражания.

4. Вводить в игру. Кто-нибудь вводит в игру свою шутку, свой ум, свои способности; он дает им сыграть. Он позволяет сыграть своему хорошему настроению, своему юмору, своей злости, вводя их в игру. Это ему удастся, если он привносит в игру движение. Он становится участником игры.

5. Прилагать руку к игре. Тот, кто вмешивается в игру, тот, кто прилагает руку к игре, может делать это открыто или скрывать это. Если он скрывает это, он имитирует подражание.

6. Играть в прятки. Играть в прятки — это не только детская игра, которая основана на искусности, но и определенное поведение, которое практикуется по многим различным поводам детьми и взрослыми. Дети играют в прятки с другими, а взрослые — *перед* другими. Тот, кто играет в прятки *перед* другими, имитирует подражание.

7. Поставить на кон, отдать на игру. Поставлено на кон может быть все, что еще не в игре, — деньги и имущество, имя, хорошая репутация, честь и тем самым собственная личность. Сюда же относится и то, что говорил Тацит о германцах — они в конце концов ставили на кон самих себя и, таким образом, попадали в услужение или в рабство. Благодаря ставке возникает обязательство, которое выходит за рамки игры. Я могу все поставить на кон и все проиграть, даже и не участвуя ни в

какой игре, основанной на счастливом случае, или в игре, основанной на искусности.

8. Благодаря подражанию, игрой может стать и то, что не есть игра.

9. Правилom игры может стать все, что уже не является правилom какой-то определенной игры. Так, говорят о правилах игры в обществе, в политике, в этикете, в совместной жизни — но не как о правилах какой-то определенной игры, а как о правилах обхождения, которых должны придерживаться и которые должны уважать все участвующие в общении, и не потому, что это принесет им определенную пользу или позволит достичь определенную цель. Если это произойдет попутно, никто не будет возражать, и хитер тот, кому удастся незаметно обеспечивать такую связь. Однако такая удача приводит к имитации подражания. И наоборот, весь опыт учит, что не умен тот, кто стремится достичь свою цель и преследует свою выгоду, не обращая внимания на правила игры.

10. Движение, обретающее легкость и блеск, приближается к игре.

11. Каждый может переиграть каждого.

Такие наблюдения, которые без труда могут быть расширены, показывают, что сфера игры гораздо более широка — да, всякая сфера может быть охвачена игрою. Игр, в которые играют регулярно и по строгим правилам, бесконечное множество, и ничего не препятствует стремлению изобретать новые. Новые игры появляются, а старые исчезают. Если бы мы попытались пересчитать их, нам пришлось бы наполнять бочку данаид. Нам нет нужды отправляться к сирийцам или к ац-

текам, чтобы изучать, в какие игры они играли. Играют везде и всюду.

И сделать игрой, ввести в игру, поставить на кон и проиграть можно все что угодно. Все можно делать играючи, все может быть игрой, все может стать игрушкой. Каждый может поставить себя на кон, и каждого можно переиграть. Насколько ни богаты выводы, которые можно сделать, наблюдая за играми по правилам, этими играми сфера игры отнюдь не исчерпывается. Подход, при котором рассматривается одна-единственная игра, недостаточен; он всего лишь пример<sup>1</sup>, не более того. Мы должны проникнуть в подход самих игр — туда, где нам откроются три больших входа в игру: случай, искусность и подражание. В выпадении случая возникает игра шансов. В развитии искусности возникают игры, основанные на искусности. В отображении подражания возникают пред- и постподражающие игры.

Если мир — это игра, тогда и игра — это тоже мир. Эту мысль не следует отбрасывать на ходу — уже хотя бы потому, что она проливает свет во тьму усилий и стараний, противодействуя тем головам, которые затемняют все что угодно. В глубоком мраке мира труда, в котором мы живем, погружена во мрак и игра — все и всяческие игры как бы заморожены и оцепенели. Этот мир труда пребывает во власти такого понятия о времени, которое налагает на трудящегося все более и более прочные цепи. Где мир понимается как часовая механизм и машина, при рассмотрении ко-

<sup>1</sup> В оригинале — игра слов: слово «пример» (*Beispiel*) Юнгер пишет в тексте как *Bei-Spiel*, то есть нечто, находящееся рядом с игрой, при игре, но не раскрывающее ее суть. — *Прим. пер.*



торой в первую очередь бросаются в глаза ее механические и автоматически повторяющиеся-возвращающиеся движения, там игра приходит в упадок. Она начинается там, где цель уже более непонятна. Исследование о мире игры до сих пор не удавалось. Оно не могло удаться потому, что с постижением того, что все — это игра, еще не достигнуто проникновения в суть игр. Если исходить из того, что все — это игра, то как тогда провести границы игры, как обрести ограниченное понятие игры? Путь здесь один — от отдельной игры к родам игр и к причинам, по которым они возникли.

## МИР ИГРЫ

Как бы выглядел человек, если бы его лишили всех игр? На этот вопрос ответить нетрудно. Там, где не будет свободного обязывания себя, свободного принятия правил игры, наступит принуждение, и это принуждение будет состоять в том, что человек во всех своих движениях будет привязан к целям — к своим собственным целям и к целям других. Но там, где запрещено любое бесцельное движение, то есть любое движение, которое не является средством для какого-то другого движения, зависимое положение человека выявится со всею резкостью. Самый краткий и самый надежный путь к этой зависимости — превращение человека в механизм. Начало этого пути таково: человек окружается кольцом машин, в котором нет ни одного просвета, — с тем чтобы он прежде всего поучился у машин и постиг, что такое точность, механическая надежность и безусловная механическая готовность повиноваться, следовать, идти на поводу. За этой учебой будут целесообразнейшим образом следить представители точных наук, так как они уже разработали в сфере природы способы и масштабы точных измерений, которые

теперь осталось только применить к человеку. Но что представляет собой цель? Что должно считаться целью? Определять это будут не ученые, а высшие политические власти, ставленниками которых выступают естествоиспытатели. Привязанность к цели, обязанность стремиться к ней тождественна зависимости от нее. А зависимость — это не что иное, как реакция, пассивное ответное действие. По этой причине любое собственное движение (акция) будет ограничено до минимума — ведь требуется достичь абсолютной надежности. Способности механика должны быть тождественны способностям машины.

Нам нет нужды в деталях описывать отдельные этапы этого процесса, так как они известны. Это не путь на вольные просторы природы, а рельсовая колея, и нельзя предвидеть, как далеко по ней можно заехать. Это путь для скорой езды — пожалуй, даже слишком скорой, чтобы доверять ему. Доверие — это отнюдь не то состояние, которое может возникнуть при увеличении скорости движения. И всякий, кто поразмыслит, придет к мнению, что ускоренное движение во времени и в пространстве не способствует нашему собственному движению, а делает нас зависимыми от ускорения. У машин нет глаз, и человек, который полагается на них, тоже в некоторой степени слеп. Он не видит те западни, которые уготованы для автоматизма.

Здесь, в конце исследования, нам остается ответить еще на один вопрос: как мог бы выглядеть мир игры? Мы хотели бы попытаться ответить на этот вопрос, не пользуясь машиной времени — ведь такие машины абсурдны; на них можно

уехать только в абсурд. Не в абсурд игры, а в абсурд рассудка — рассудка, который либо хотел бы улучшить других, что ни в коем случае не входит в наши намерения, либо оставил бы все надежды на возможность улучшений, то есть видел бы все в черном свете, а значит, не видел бы уже вообще ничего. Мир игры — это отнюдь не утопия, ведь мы не утверждаем, что он грядет, и, следовательно, не высказываем прогноза, основанного на рассудке и на науке. Мы только спрашиваем, как мог бы быть устроен мир, основанный на игре, и в поисках ответа на этот вопрос используем те познания, которые принесло нам исследование.

Возможно, правда, что такой мир уже давно существует, но мы не можем познать правила его игры, снова и снова промахиваемся, проходя мимо него, потому что на нашей планете находятся самые скверные игроки, а потому практикуются самые убогие игры. Но и такая возможность не должна занимать нас, поскольку, втянувшись в ее обсуждение, мы тотчас же оказались бы вовлеченными в пустой спор о том, является этот мир наилучшим или наихудшим из миров. Подобный спор — поскольку мы не знаем ни лучшего, ни худшего мира — затрагивал бы отношения, существующие самостоятельно, отвлеченно, а значит, висящие в воздухе. Разрешается этот спор только благодаря постижению того, что этот (наш) мир — одновременно и наилучший, и наихудший. Хорошее, присущее ему, нельзя помыслить без плохого, и наоборот. Нам остается, следовательно, только одно — попытаться сделать его лучше. Читатель, который ничего не ведает о мире игры, не знает и о том, каким его считать, сочтет за лучшее

полагать, что этот мир — какой-то досужий вымысел, шутка, мыльный пузырь, надутый автором и пущенный по ветру просто по причине хорошего настроения, которое вызвано тем, что он достиг конца своего исследования, перевел дух и начинает играть.

Итак, допустим, что все на свете — это игра, что весь мир, весь космос во всех его движениях может быть сведен к игре. Допустим, что он был создан Богом, Творцом всех вещей, играючи; что Бог создал все им сотворенное для игры и сохраняет все это, играя. Ведь нам трудно допустить, что Бог, в котором тождественны *existentia* и *essentia*, существование и сущность, работал над миром, словно каменщик или плотник, с превеликим трудом и в поте лица своего. Беззвучно произнесенного про себя «да будет» было бы достаточно, чтобы вызвать к бытию вещи. Или допустим, что мир несотворен, что он без начала и конца существует по законам вечного возвращения, и в этом состоянии или становлении он есть во всех своих движениях игра; допустим, что боги, которые в нем есть, ведают этой игрой — так Афродита ведает игрой сердечной склонности, как высшая блюстительница, надзирающая за исполнением игровых правил высокой игры, которыми связаны любящие во всех своих радостях и страданиях. Как выглядит мир, который играет, в котором все движения могут быть сведены к игре?

Очевидно, что никакой рассудок не может предписать ему, как он должен выглядеть. В нем будет существовать разнообразие, так как будут играть многие и различные игры и будут действовать разнообразные правила игр. Но если на-

чать со времени и пространства, то напрашивается предположение, что в мире игры вряд ли могло существовать линейное понятие времени, что на его место заступило бы циклическое понятие времени и что понятие пространства тоже изменилось бы. Время и пространство не могли бы больше рассматриваться как отдельные друг от друга. Само собой понятно, что механистичность линейного понятия времени была бы преодолена, поскольку она вредила бы игре. Ньютон, стало быть, в мире игры уже не был бы ментором.

Время стало бы временем игры, пространство — пространством игры. Границы и правила сильно выдвинулись бы на передний план и стали бы более заметными. Но это означало бы, что все, что в этом мире не имеет границ и правил, превратилось бы в подчиненное и второстепенное — как материал для игры. Разделения стали бы заметны везде и противоречили бы усилиям планирующего рассудка. Такой мир постоянно находился бы в становлении и все же посредством своего становления постоянно становился бы ничем. На него можно было бы смотреть как на круговорот, конечный в пространстве и ограниченный во времени.

Мир игры был бы миром, в котором не существует целей, выходящих за рамки игры. Чтобы соответствующим ему образом смотреть на него, нам пришлось бы все цели, которые мы «вмыслили» в мир, снова «вымыслить» из него. На место целей встали бы границы игры и правила игры. Нам пришлось бы, следовательно, снести столь сомнительную телеологическую постройку космоса со всеми ее лесами, каркасами и конструкциями и

поставить на ее месте строение, которое показалось бы нам, на первый взгляд, диковинным и чуждым. Мы могли бы при этом применять любой метод мышления — индуктивный или дедуктивный, — это было бы абсолютно безразлично. Но если бы мы начали с самого низа — с того, что наука называет неорганическим и аморфным, — то мы постигли бы, что перед нашими глазами — то есть перед новыми глазами — вырисовывалось бы все больше и больше регулярных образований и застывших симметрий. На каждой более высокой ступени они включались бы в более объемные регулярные образования. Это означало бы, что в них все более и более выявлялись бы ритм, порядок времени, и симметрия, порядок пространства. По мере того как мы переходили бы так ко все более и более объемлющим кругам или кольцам, от круга к кругу каждое движение все больше становилось бы танцем. Движения звезд открывались бы глазу как танцы и слышались бы уху как музыка. Собственного движения становилось бы все больше; производное, зависимое движение, правда, не исчезло бы совсем, но привлекало бы к себе все меньшее внимание. Все то, что в нижних кругах и кольцах еще могло бы пониматься как нарушение правил игры, в более объемлющих кругах становилось бы чистым правилом игры. Понятие «чистое» стало бы при игре определяющим, задающим меру.

Достаточной основой для такого мира могли бы быть только правила игры. Поскольку же любая мыслимая *causa* могла бы пониматься только как правило игры, закон каузальности утратил бы свою неукоснительную действенность. На его ме-

сто не могли бы встать законы статистической вероятности, так как мышление занимали бы теперь совсем иные взаимосвязи: соответствия, сочетаемость, параллели, парность, конфигурации, одновременность и повтор-возвращение. Все это вместе составило бы предмет новой науки, появление которой сегодня можно лишь смутно предчувствовать, — науки, которая заключалась бы не в механических изобретениях, а в открытии новых правил игры.

Не может быть и речи о том, что в мире игры не существовало бы никакой власти и никаких сил, наводящих порядок. Однако вполне вероятно, что исчезли бы гигантские государства вместе с их гигантским планированием, которое присуще миру труда. На их место пришло бы множество мелких и очень разнящихся по виду властей. Мощь государства, его армии, полиции и бюрократии совершенно изменилась бы и сократилась в объеме, но при этом, однако, чудесным образом не только не уменьшилась бы, но стала бы еще более неприкосновенной, потому что прочно основывалась бы на законах праздников и игр. Законы, предписания, распоряжения смогли бы еще иметь значение только как правила игр. Само право стало бы правилом игры, судья стал бы его прилежным толкователем. Утверждая все это, мы остаемся далекими от утопизма, а также не утверждаем, что исчезнут преступники, негодяи и злодеи. Но их признали бы именно теми, кем они являются на деле, — нарушителями правил игры, которые портят игру.

Поспешным было бы и утверждение, что должны были бы прекратиться войны. Войны сущест-



вовали бы и в мире игры — однако такие, которые велись бы ради самой войны, ради борьбы как таковой. И только эти войны снова могли бы стать своего рода турниром, в котором нашли бы свое проявление случай, искусность и подражание.

Но кто же правил бы тогда государствами? Это — вопрос, на который ответить нелегко. Напрашивается, однако, ответ, что диктаторы возникли бы с большим трудом, поскольку принуждение, которое они всегда приносят с собой, всегда распознавалось бы как поведение, направленное против мира игры. В мире игры не были бы возможны ни демократические, ни деспотические правительства. Правительства — уже потому, что в них появлялось бы все больше и больше симметрии и ритма, — сделались бы строго иерархичными, но в то же время обладали бы такой свободой, которую мы совершенно не можем себе представить. Иерархичное в них проявлялось бы в виде существования ступеней, которые отстаивались бы очень мягко, но властно, потому что это основывалось бы на строгом подражании. Вместе с тем они были бы свободны, потому что принуждение к принятию правил игры не могло бы быть разрешено, как уничтожающее игру.

Достаточно лишь немного поразмыслить, чтобы прийти к выводу, что масса и включенные в нее, подчиненные ей индивиды не могли бы сохраниться. Они исчезли бы, а вместе с ними — чувство неустроенности, страх, ощущение незащитности, изоляции, постоянно испытываемой угрозы, все отчасти ясно видимые, отчасти глухо ощущаемые опасности, исходящие от механизмов, от механистичных людей, от механистичных коллекти-

вов. Сама машинерия исчезла бы — едва ли кто-нибудь еще находил бы удовольствие в том, чтобы конструировать и применять целесообразные механизмы? Вместе с ними на отмирание были бы обречены все идеологии — сегодня они постигнуты как побочные продукты индустриализации и технизации — не стали бы более терпеть замыкания в себе и напускания дымовых завес из своих целей. Исчез бы национализм, равно как и социализм, который с ним взаимосвязан. Социальное поведение по отношению друг к другу более не проповедовалось бы и не прославлялось, осуждалось бы и запрещалось — как механистическое и лишенное любви.

Понятно также, что в мире игры не могло бы существовать признания ценности труда как такового. В нем не было бы ни распорядков труда, ни трудового права, ни планов работы. Четырехлетние и пятилетние планы — как целесообразные вложения в будущее — стали бы немыслимыми. Все движения денег изменились бы, так как они не могли бы больше применяться в целях мира труда, отчужденного от игры, и для финансирования технического прогресса. Циркулирование денег происходило бы вокруг празднеств и игр. Только на них и копили бы еще, ведь теперь все деньги вкладывались бы в игру, ставились на игру, использовались бы для игры. Банкирам и капиталистам, вкладывающим деньги в труд, пришлось бы закрыть свои конторы и бюро.

Налогам облагались бы прежде всего те цели, которые были бы ориентированы на деятельность и движение. Сегодня такое налогообложение уже практикуют финансовые ведомства, но это отнюдь

не указывает на то, что чиновники тонко предчувствуют будущее, а связано с состояниями сверхмобильного мира труда, в котором каждое движение преследует цель, делающую его средством для другого движения. Можно предвидеть, что в мире игр ориентированное на цели налогообложение будет приносить много меньшие доходы государству. Ему также придется довольствоваться меньшими налогами, так как оно будет сильно ограничено во всех стремлениях планировать будущее. Вероятно, что последует радикальный запрет страхового дела, потому что человек, прибегающий к страхованию, делает это только от недоверия к игре. Тот, кто страхуется, уже не будет терпеть игру, которая основывается на счастливом случае, искусности и подражании. Но разве директора и служащие страховых компаний не найдут себе применения в качестве владельцев игорных заведений и крупье? Да, кстати, будут разрешены только такие игорные заведения, риск которых будет ничем не ограничен — как и риск игроков.

Мы должны попытаться представить себе такую ступенчатую иерархию рангов, которую не ограничивал бы случай и игра с ним. Это — нелегко, и уже сами перспективы, которые здесь открываются, предполагают своим условием новое, очищенное от целей мышление. В мире игры будут почитаться герои и святые, священники, мыслители, поэты, музыканты, танцоры, ибо они занимаются подражанием.

Крестьян, ремесленников и рабочих станут уважать в зависимости от их искусности. Будут смотреть на то, в какой мере они способны делать что-то играючи.

Наука, которая заложила фундамент самопожиряющего мира труда, который цепляется за цели, исчезла бы. Тому, кто мыслит каузально, тому, кто закладывает цели в мир, тому, кто приписывает цели миру, — больше нечего делать в мире игры. Психологи и психоаналитики, которые лечат от игромании, вынуждены были бы закрыть свою практику, потому что пациенты перестали бы приходить к ним. Эти пациенты, страдавшие от потери счастливого случая, искусности и способности к отображению подражания, снова начали бы играть — и выздоровели бы. Искусных врачей уважали бы, но еще выше ставили бы тех, которые лечат посредством подражания. На то, что после краха старой науки возникнет новая, мы уже указывали.

На вопрос, какую одежду будут носить в мире игры, ответ может быть только предположительным. Совершенно очевидно, что одежда в мире игры по цвету и покрою будет сильно отличаться от любой рабочей одежды и от всякой униформы невыразительного цвета. Она будет пестрой и радующей глаз; специфической пестротой своей и покроем она могла бы указывать на то, что человек, который ее носит, принадлежит миру игры, а также занимает в нем то или иное определенное положение; одежда могла бы указывать и на гороскоп своего владельца, на его связь с положением светил и планет, а также на его отношение к миру животных. Могли бы существовать города, в которых по цвету и покрою одежды каждый мог бы тотчас же узнать год, месяц и день рождения каждого. По одежде можно было бы сразу же определить его происхождение, принадлежность к тому

или иному дому, к тому или иному из кругов общества. Можно было бы увидев, у кого сегодня день рождения, поздравить его и пожелать счастья. Все это могло бы выявить интересные соот-ветствия.

Но одно из самых сильных изменений было бы вызвано тем, что человек теперь уже не мог бы рассматривать человека как средство для дости-жения какой-то цели. Каждый существовал бы для каждого не ради какой-то цели, а ради себя само-го. Только в мире игры люди могли бы любить друг друга. Только в нем были бы мыслимы зако-ны, которые могли бы запрещать превращение партнера в игрушку. Приходит на ум и другое: только там, где отношение полов будет рассматри-ваться как не имеющая никакой цели любовная игра, станет возможным превращение этих отно-шений в игру, в которую любящие играют друг с другом. Высокая страсть, которая проявляет себя в свободном от цели отображении сердечной склон-ности, будет почитаться, а связывание отношений между полами с какими-то целями будет осуж-даться. Строго будут относиться к сутенерам, а также к проституткам, потому что они присовоку-пляют к любовной игре цель — заработать, но мяг-ко будут относиться к девушкам, которые отдают-ся даром, то есть из сердечной склонности, не пре-следуя какой-либо цели. Брачные объявления, в которых выражено стремление найти какие-то це-лесообразные отношения, стали бы считаться не-подобающими и неприличными, а газеты, публи-кующие такие объявления, были бы запрещены. А вообще могли бы еще существовать в мире игры газеты? Да, но не те, которые читают сегодня.

И все же мы не хотели бы здесь ни размениваться по мелочам, ни подходить к чему-либо со строгой меркой, не выпуская из рук линейки. На этот мир игры нельзя было бы смотреть как на эстетический феномен, силою абстрактного мышления отделенный от религии, нравственности и права. Скорее, из него исчез бы весь и всяческий эстетизм и историзм, вкупе с нераздельно связанными с ними механистическими аспектами. Только в рамках его строгих правил игры могла бы быть предпринята попытка осуществить почти невысказанное соединение *imperium* и *libertas*, власти и свободы.

Отношение к ближнему понималось бы как отношение к партнеру по игре. Христа понимали бы как Христа детей, как Христа Царства Небесного Игры в нас, сотворенного Богом.

Снова появились бы правители, которых можно было бы любить, поскольку они прибегали бы к минимуму принуждения. Появились бы снова Короли-Солнца, и люди стали бы золотить их, как покрывают позолотой бесцельные купола соборов и дворцов. Затем, когда созрело бы время для него, явился бы сам Золотой Король. А его появление могло бы стать знаком для богов, чтобы они снова сделались видимыми и слышимыми для смертных.

Так, в конечном счете, обнаруживается, что мир игры — это мифический мир, но с новыми, поразительными чертами, которые отличают его от старого мифического мира, поднимая на новую высоту.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Играющая вселенная (А. В. Перцев) . . . . .	5
Предварительное замечание . . . . .	33
Подразделение игр в зависимости от основы, на которой они возникли . . . . .	39
Исследование трех родов игр . . . . .	45
Экскурс о подражании . . . . .	118
Границы игры . . . . .	140
Правила игры . . . . .	149
Игрок и не игрок . . . . .	158
Установления, присовокупленные к игре . . . . .	165
Игрушка . . . . .	175
Превращение партнера по игре в игрушке . . . . .	182
Игры перед зрителями . . . . .	187
Зритель . . . . .	193
Любовь и игра . . . . .	197
Война как игра . . . . .	224
Честь и игра . . . . .	236
Человек и животное в игре . . . . .	246
Ложные суждения об игре . . . . .	266
Игра и серьезность . . . . .	282
Избыток и недостаток . . . . .	284

Цикл игр . . . . .	291
Спорт . . . . .	302
Физические упражнения и гимнастика . . . . .	307
Сферы игры в широком смысле . . . . .	312
Мир игры . . . . .	321



Фридрих Георг Юнгер

**ИГРЫ.  
КЛЮЧ К ИХ ЗНАЧЕНИЮ**

*Утверждено к печати  
редколлекцией серии «ПОЛИΣ»*

Верстка С. В. Арефьев

Подписано к печати 20.10.11. Формат 60×84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>  
Бумага офсетная. Гарнитура «Балтика».  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 19.5, Уч-изд. л. 13.2  
Тип. зак. № 3244

Издательство «Владимир Даль»  
193036, Санкт-Петербург, ул. 7-я Советская, д. 19

Первая Академическая типография «Наука»  
199034, Санкт-Петербург, 9-я линия, 12/28

“Тореадор должен двигаться несколько медленнее, чем это необходимо – ведь человек, у которого не хватает времени, не производит впечатление благородного”. Подобные пассажи во множестве встречаются в книге немецкого философа и поэта Ф.Г. Юнгера (1898-1977), сочетающей в себе строгость метафизического трактата и изысканность эссе. Классификация игр человечества дополняется панорамой играющей Вселенной.

