УДК 130.2, 177.1

ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ В СОЦИАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Р.Г. Апресян

Йохан Хёйзинга, опираясь на свою концепцию игры, показал, что игровое начало (элемент) не только присутствует в разных видах социокультурной деятельности, но и составляет сердцевину культуры. Культура начинается с игры и несет игровое начало во всех своих проявлениях. Введя понятие игрового начала, Хёйзинга рассматривал этот феномен как результат обнаружения характеристик игры в иных, формально неигровых видах деятельности, и считал, что это дает ему основание рассматривать культуру как игру. В статье показано, что последовательное развитие этого утверждения чревато размыванием имеющихся существенных различий между игрой и тем, что игрой не является, даже содержа в себе некие элементы игры.

Ключевые слова: игра; игровой элемент; разновидности и локусы игры; Хёйзинга; коммуникация; символическое действие.

СОЦИАЛДЫК КОММУНИКАЦИЯДАГЫ ОЮН ЭЛЕМЕНТИ

Йохан Хёйзинга өзүнүн оюн концепциясына таянуу менен, оюндун башаты (элементи) социалдык маданий ишмердүүлүктүн ар кандай түрлөрүндө болуу менен, маданияттын өзөгүн түзөрүн көрсөткөн. Маданият оюндан башталат жана анын бардык көрүнүштөрүндө оюндун башаты жатат. Хёйзинга оюндун башаты түшүнүгүн киргизүү менен, бул феноменди башка оюнга тиешеси жок ишмердиктин түрлөрүндө оюндун мүнөздөмөсүн табуу натыйжасы катары караган, мунун өзү маданиятты оюн катары кароого негиз болот деп эсептеген. Макалада бул бекемдөөнү андан ары өнүктүрүү оюн менен оюндун айрым элементтерин камтыгандыгына карабастан оюн эмес болгон ишмердиктин ортосундагы олутуу айырмачылыктарды жокко чыгарат.

Түйүндүү сөздөр:оюн; оюн элементи; оюндун түрлөрү; Хёйзинга; коммуникация; символдукиш-аракеттер.

THE PLAY-ELEMENT IN SOCIAL COMMUNICATION

R.G. Apresyan

Johan Huizinga demonstrated by the conception of play, showed that the play-element not only is present in different types of sociocultural activity, but makes culture core it forms the core of culture as such. Culture originates out of the play and contains the latter in all its manifestations. Having entered a concept of the play-element, Huizinga considered this phenomenon as a result of exploration of play features in formally non-ludic forms of activity and believed that he had reasons to consider culture as the play. The author argues that consistent development of this statement is fraught with dissolution of essential differences between the play and that what is not, though possessing some features of the play.

Keywords: play; play-element; the play specific and spatial varieties; Huizinga; communication; symbolic action.

Редкое теоретическое обсуждение феномена игры обходится без упоминания известнейшего труда Йохана Хёйзинги “Homo Ludens”. Это выражается, по меньшей мере, в отсылке к нему, но чаще – в обращении к идеям и рассуждениям, со ссылками, а то и подробным анализом текста. Труд Хёйзинги в полной мере заслуживает того. Спустя восемьдесят лет после выхода в свет (1938) “Homo Ludens” остается непревзойденным по фундаментальности и полноте образцом теоретического анализа феномена игры. Заслуживает внимания вторая часть названия книги Хёйзинги: “Опыт определения игрового элемента культуры”. Она воспринимается как подзаголовок и фактически является им, но в гораздо больше степени передает содержание книги Хёйзинги, чем знаменитое “Homo Ludens”. Она не только об игре и не просто об игре, но именно об игровом начале, которое различается Хёйзингой во всех без преувеличения формах культурной активности.

Можно сказать, что и сам этот труд давно стал предметом игры – по выделению, дифференциации

и систематизации содержащихся в нем многочисленных смыслов понятия игры, по их модификации в частно-теоретических и прикладных целях, по переосмыслению в их свете предшествующей истории мысли, тех или иных исторических и современных событий и т. д. Говоря это, я и сам немного играю, как бы предлагая загадку, разгадка которой отнюдь не очевидна. Тем самым я привношу в серьезное дело рассуждения и продолжающейся после июньской конференции в Бишкеке дискуссии элемент игры, игрового начала. Вряд ли сказанное мной о том, что отношение к труду Хёйзинги само становится предметом игры, вызовет у кого-то сомнение. Невозникновение сомнения на этот счет объясняется определенным пониманием феномена игры, элементы которой проникают в разные формы социокультурной активности и, не изменяя их по существу, наполняют их игровым началом. Хёйзинга выделяет в игре такие характеристики, что оказывается допустимым говорить о работе теоретического ума как об игре. И я оправданно могу говорить о себе по данному поводу как немного играющем.

Находя игру в интерпретациях, в изменении смыслов уже осмысленного, ироничном переиначивании значения знакомых действий и образов, мы играем. Это ни коим образом не институционализированная, т. е. не локализованная в пространстве и не закрепленная нормативным функционалом деятельность. Надо понять, что представляет собой институционализированная посредством локализации в пространстве и нормативно упорядоченная деятельность игры, чтобы распознать игру в деятельности, не поддающейся или не подлежащей подобной институционализации.

Одна их важнейших характеристик, выделяемых Хёйзингой в игре, – необычность: «Игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением» [1, с. 32]. Хёйзинга выделяет необычность игры наряду с ее духовностью, свободой, самоценностью, незаинтересованностью. Все эти характеристики внутренне связаны и, можно сказать, являются разными сторонами одного и того же: игра не детерминирована – она не задана социальными отношениями и обязательствами, она не побуждается материальными интересами, не рассматривается как способ удовлетворения потребностей. Кто-то может использовать формат игры в прагматических целях – как средство социальной адаптации, политического влияния, решения меркантильных задач. Такого рода моменты Хёйзинга относит к проявлениям неспецифического использования игры и игровых навыков. Но не в этом сущность и социокультурная функция игры, а в неповторимом ощущении “инобытийности”, вырванности из обыденной жизни, которая может переживаться столь сильно, что игру, “игровое исступление”, как заметил Жан Бодрийяр, человек может переживать как “ситуацию сновидения” (другой вопрос, насколько адекватно такое переживание) [2, с. 231].

Другая важная характеристика игры – ее ограниченность в пространстве и времени. Это упорядоченное пространство и отмеренное время. Порядок и мерность игры делают ее потенциальным объектом эстетического отношения, более того, располагают игру в области эстетического. Для Хёйзинги, красота, эстетичность – актуальные черты любой игры. Но если принять во внимание им же приведенное перечисление возможных локализаций игры – “арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие” [2, с. 34], – то станет ясно, что эстетичность игры – потенциальна. Причем далеко не всякая игра потенциально эстетична. Игроки могут быть неумелыми или неподготовленными; игра от этого не перестанет быть игрой, но красивой она с такими игроками не станет. Не все то, что воспринимается как игра (в приведенном перечне), оказывается той самой игрой, которая может, не противореча здравому смыслу, предстать воплощением эстетического, тем более совершенства. В наибольшей степени это касается “судебного присутствия”, в особенности, если речь идет об уголовном суде. Для кого-то (прежде всего, для адвоката, в некоторой степени – для обвинителя и для судьи; но они по логике своего положения участвуют в суде главным образом ради утверждения справедливости, и им не до игры) судебное присутствие – площадка для игры-состязания, игры-самореализации, а для кого-то (именно, подсудимого) она – место исполнения судьбы, воплощения несвободы, угрозы благополучию, даже жизни. Последнее не только лишает судебное состязание “игривости”, а также перспективы оказаться гармоничным и совершенным в эстетическом смысле слова, но и сокращает возможности квалификации его в качестве игры.

Если говорить об ограничениях атрибуции игры, то они распространяются также и на упомянутый Хёйзингой храм, в котором или около которого совершается священнодействие. Храмовая служба может быть красивой, эстетически совершенной. Она может быть проведена строго по правилам, и в этом смысле, идеально. Она может быть и исполнена священнослужителем с особым вдохновением, что позволит говорить о ней, как о прекрасной, даже независимо от того, насколько безукоризненно был воспроизведен процедурный канон. Помимо, даже независимо от этого, она

может вызывать у прихожан, участвующих в службе, впечатление творящегося на их глазах благолепия. Но дает ли это основание говорить о церковной службе как об игре? В обобщающем описании игры Хёйзинга говорит о ней, как о «некой свободной деятельности, которая осознается как “ненастоящая”» [2, с. 32]. Однако надо представить, что в службе для участвующих в ней нет ни грана условности, она подлинна во всем, она самая что ни на есть настоящая; учитывая это, невозможно понять, каким образом храм оказывается у Хёйзинги в ряду такого рода мест, в которых разворачивается в разных своих формах игра [3, с. 530].

Еще одна характеристика игры, выделяемая Хёйзингой, заключается в ее феноменальной и функциональной локализованности. В этом плане игровое начало радикально отличается от игры присущей ему феноменальной и функциональной дисперсностью.

Особая теоретическая заслуга Хёйзинги в исследовании игры состоит в том, что он представил игру как базовую структуру культуры: “Культура предполагает некое самоограничение и самообуздание, некую способность не воспринимать свои собственные устремления как нечто предельное и наивысшее, но видеть себя помещенной в некие добровольно принятые границы. Культура всё еще хочет, чтобы ее в некотором смысле играли – по взаимному соглашению относительно определенных правил. Подлинная культура требует всегда и в любом отношении fair play [честной игры], а fair play есть не что иное, как выраженный в терминах игры эквивалент добропорядочности” [2, с. 291–292].

Игра, полагает Хёйзинга, выполняет в культуре нормативную функцию. Речь не о нормированности игры и ее подчинении внутренним правилам, а о том, что в той мере, в какой игра обеспечивает своими средствами самоограничение и самообуздание культуры, она предстает функцией культуры, а именно, нормативной функцией культуры. Эта функция присуща не только игре, игра не является исключительным или даже определяющим средством, обеспечивающим эту функцию культуры. Поэтому надо понять, какова особенность нормативности, создаваемой игрой. Как игрой вообще, так и игрой в ее особенных проявлениях, если предположить, что нормативная функция по-разному осуществляться посредством разных видов игры – игры-воображения, игры-представления, игры-состязания, игры-церемонии, игры-испытания, игры-тренинга и т. п. На это тем более следует обратить внимание, что Хёйзинга, выделяя те или иные общие характеристики игры, фокусирует внимание на разных видах игры, по отношению к которым степень релевантности выделяемых общих характеристик оказывается неодинаковой. Характер перечисления им признаков игры и то, каким образом они ассоциируются с теми или другими видами игр, побуждают задуматься о необходимости типологической дифференциации феномена игры, без которой последовательная его репрезентация оказывается затруднительной.

На примере приведенного выше перечня выделенных Хёйзингой игровых пространств, среди которых оказались храм и суд, хорошо видно, что игра как социокультурный феномен оказывается совмещенной в одном ряду с такими социокультурными феноменами, в которых наличествует игровой элемент. Этим можно объяснить возникновение смысловых напряжений при сопоставлении с теорией игры Хёйзинги разнообразной практики того, что сам Хёйзинга называет игровым началом культуры. Местами Хёйзинга так описывает игру, что она предстает игровым началом культуры, и так описывает игровой элемент культуры, что он предстает в виде игры как таковой. Вопрос о том, посредством чего культура выполняет нормативную функцию – посредством игры или игровых элементов, содержащихся в неигровых социокультурных формах, Хёйзинга оставляет без ответа.

Напряжение между игрой и игровым началом культуры столь сильно, что необходимо различение игры самой по себе и таких форм практики, которые содержат игровой элемент. Игровое начало указывает на наличие отдельных характеристик игры в том или ином социокультурном явлении. Это такие характеристики, как, например, состязательность и соперничество, стремление к доминированию, имитативность и “невсамделишность” действий, двусмысленность, нормативность, разнопозиционность соприсутствующих в ситуации игры и т. д. Игровое начало может обнаруживаться также в преследовании деятелем в институционализированной деятельности ситуативных интересов, слабо связанных, а то и не связанных вовсе с институтом, в рамках которого и по поводу которого осуществляются действия. Наличие в некоем социокультурном феномене игрового начала не делает этот феномен игрой, хотя анализ того, каким образом игровые начала проявляются в тех иных неигровых феноменах, может способствовать пониманию природы игры и ее функционала.

В игре как таковой игроки не всегда равны и сбалансированы по своему ситуативно-игровому статусу из-за различия в игровых навыках и умственных способностях (особенно востребованных в интеллектуальных играх). Играющие могут быть по-разному включены в игру, по-разному видеть игру и по-разному представлять себя в ней, по-разному восприниматься наблюдателями.

Но эти различия замкнуты в игре, в ее отдельной партии или встрече, в отдельном матче. Все эти особенности могут иметь место и в событиях, ситуациях, отношениях, содержащих игровые элементы, но, будучи игровыми началами в функциональном плане, они оказываются действительными характеристиками в субстанциональном плане. В отличие от игры, участники неигровых событий и ситуаций, пусть и содержащих игровое начало, могут восприниматься в качестве игроков даже тогда, когда сами себя игроками не чувствуют и рассматривают происходящие события и возникающие ситуации как часть реальной жизни. Это главное, что отличает игровое начало от игры: события и ситуации, содержащие игровое начало, не отделены от общего процесса жизни, но представляют ее проявления.

Мое обращение к Хёйзинге (спустя более четверти века после первого знакомства с ним) при подготовке выступления на июньской конференции проходило под впечатлением наблюдений и переживаний по поводу некоторых социально-политических процессов и событий первых месяцев 2018 г. в России. Что я имею в виду? – Во-первых, президентскую кампанию, а именно, в той ее части, которая касалась траекторий участия в ней кандидатов в президенты Ксении Собчак и Павла Грудинина, а во-вторых, противостояние основателя Телеграм-мессенджера Павла Дурова требованию Федеральной службы безопасности (ФСБ) предоставить ключи шифрования сообщений и последующим решительным попыткам подотчетного ФСБ Роскомнадзора отменить Телеграм в России. Были и другие впечатления, от которых трудно освободиться при размышлении об игре, но их возбуждали события, еще не завершившиеся, и потому их упоминание кажется мне неуместным.

Концепция игры Хёйзинги помогла мне объективировать свои впечатления от этих процессов и событий. Не имея возможности представить все результаты этой объективации, я ограничусь лишь их краткой экспозицией для прояснения действительной подоплеки моего предшествующего, возможно, излишне абстрактного, рассуждения.

О нашей конференции я узнал вскоре после завершения президентской избирательной кампании и президентских выборов в России. За предвыборной компанией я следил по Интернет-новостям и частично – в фокусе моего внимания к Ксении Собчак и Павлу Грудинину (другие претенденты не давали повода для проявления к ним какого-либо интереса). В целом, исход выборов был ясен с самого начала как по существу политической кампании (все замеры общественного мнения показывали, что, какой бы ни была явка избирателей на выборы, побеждал действовавший президент), так и по формату организации выборов (принимая во внимание процедуры допуска претендентов в кандидаты к выборам, характер освещения избирательной компании в СМИ, степень пристрастности СМИ, прежде всего федеральных каналов ТВ, заведомую непрозрачность подсчета голосов). С административной стороны, кампания была построена таким образом, чтобы обеспечить действовавшему президенту не просто победу, но победу с ошеломительно убедительным результатом. Разумеется, такая победа была достигнута. На фоне 76,69 % голосов, полученных действовавшим президентов, проценты голосов, полученных Грудининым (11,77) и Собчак (1,68), не были значимыми. Однако связь между игрой как социокультурным феноменом и президентскими выборами обнаруживается не только в незначимости их результатов. В условиях сомнительности установленного порядка регистрации кандидатов в президенты, фактического отсутствия предвыборных дебатов ввиду неучастия в них основного претендента, предустановленного итога голосования, избирательная кампания воспринималась многими как игра.

Кажется, она воспринималась таковой и самими претендентами. Ксения Собчак, вдруг возникшая в качестве кандидата в президенты, с самого начала заявляла, что участвует в предвыборной кампании ради получения возможности говорить на федеральном уровне об острых проблемах России, в первую очередь политических, и консолидации оппозиционных политических сил и создания условий для формирования новой политической партии. В этом смысле “борьба за президентское кресло” была игрой понарошку. Павел Грудинин старался сохранять убедительный вид и тон в качестве именно кандидата в президенты, но в действительности его кампания, особенно на завершающей стадии не оставляла впечатления напористой и целеустремленной, и рядом обозревателей была оценена не только как непоследовательная, но и как неискренняя (по замечанию одного из них, Грудинин “всю кампанию паясничал, и как будто специально работал против себя” [4]). Если прошедшая президентская кампании в России и может вызывать интерес, то как “кейс” – показательный случай имитационной социально-политической активности, в которой доминирующими были (если говорить в терминах активности) постановка и представление. Любая предвыборная кампания содержит в себе игровое начало, выражающееся, в первую очередь, в состязательности кандидатов на избираемую должность, возбужденности политической риторики, изменении публичного пространства, не только медиа, посредством

различных атрибутов экстраординарности и декоративности. Но все это в конечном счете призвано служить реальной и задающей процесс политической цели – победе в выборах [5, с. 92–94]. В российской президентской кампании 2018 г. присутствие игрового начала было удвоено за счет того, что одни кандидаты, участвуя в кампании, решали свои персональные политические и другие задачи, другие – исполняли роль статистов, подыгрывающих основному претенденту, который не играл, попросту избегая участия в кампании в том формате, который такая кампания предполагает.

Другой пример – попытка Роскомнадзора с подачи ФСБ заблокировать мессенджер Телеграм. Роскомнадзор натолкнулся на деятельное и технологически обеспеченное сопротивление со стороны основателя Телеграма Павла Дурова (эмигрировавшего из России в 2014 г.). Попытка блокировки мессенджера была предпринята после того, как Дуров воспротивился требованию властей хранить ключи шифрования всей переписки пользователей и по требованию ФСБ предоставлять их. По утверждению специалистов, при нынешнем устройстве мессенджеров, типа Телеграма, и состоянии их инфраструктуры технологически просто невозможно "хранить ключи шифрования", поскольку нет универсального алгоритма шифрования; шифры – индивидуальны, они генерируются программой в каждом отдельном случае и хранятся на устройстве пользователя. Такая технология была разработана в том числе и в соответствии с принципом Конституции РФ о тайне переписки, которому требование ФСБ, по сути, противоречило. Интересно в связи с этим замечание политического комментатора Глеба Павловского в ответ на реплику журналиста, мол, владельцы каких-то мессенджеров делятся шифрами: "Вы, понимаете, Дуров тоже мог бы сделать символическую операцию: поднести ключ от Телеграма, большой такой литой ключ от Телеграма. Что делают, на самом деле, те, кто делятся? ... Они дают те самые ключи, которые не имеют реального смысла никакого, потому что шифрование… имеет стохастическую природу, то есть это нельзя передать в чистом виде. Но другие просто делают то же самое, но это не говорят" [6]. Очевидно, что это противостояние – на полном серьезе. Однако внешним наблюдателем, каким выступает Павловский, допускается, что в таких ситуациях возможна игра – символические действия. Поднесение "большого литого ключа от Телеграма" – действие двояко символическое. С одной стороны, оно может демонстрировать лояльность при технологической бессмысленности самого по себе исполнения требования, предоставить шифры; а с другой – оно может изображать лояльность при понимании того, что предоставление шифров технологически бессмысленно. Отказ от предоставления шифров, отказ от изображения лояльности – тоже символичен, в особенности в сложившихся в современной России политических условиях.

Хёйзинга задал столь мощный дискурс игры, что использование в этом дискурсе предложенного им языка еще долго будет доминирующим. Однако необходимо отдавать себе отчет в различии природы игры как таковой и игрового начала культуры, чтобы сохранить за дискурсом игры смысловую ясность и определенность.

Литература

1. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича / Й. Хёйзинга. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
2. *Бодрийяр Ж.* Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи / Ж. Бодрийяр. М.: Ad Marginem, 2000. 319 с.
3. *Alexander J.C.* Cultural Pragmatics: Social Performance between Ritual and Strategy / J.C. Alexander // Sociological Theory. 2004. Vol. 22. № 4. P. 527–573.
4. Русский монитор. 2018, 19 марта. URL: https://rusmonitor.com/pavel-grudinin-realnyjj-rejjting-putina-40-no-chestnye-vybory-ehto-ne-pro-nas.html (дата обращения: 21.03.2018).
5. *Edwards J.* Play and Democracy: Huizinga and the Limits of Agonism / J. Edwards // Political Theory. 2013. Vol. 41. № 1. P. 90–115.
6. Особое мнение: с Глебом Павловским // Эхо Москвы, 2018, 28 мая. URL: https://echo.msk.ru/programs/personalno/2209866-echo/ (дата обращения: 31.05.2018).