



КОНЦЕПЦИИ И СИСТЕМЫ

САМОЗАЩИТА КУЛЬТУРЫ. ИГРЫ ЛИРИЧЕСКИЕ И «ДРАМАТИЧЕСКИЕ»¹

Куц В. А.
Самозащита культуры.
Игры лирические
и «драматические»
23 – 34

В. А. КУЦ

«Упорядоченная борьба есть игра»
И. Гейзенга

*«Кто до конца внутренне пережил смысл Игры,
тот уже, в сущности, не игрок»*
Г. Гессе

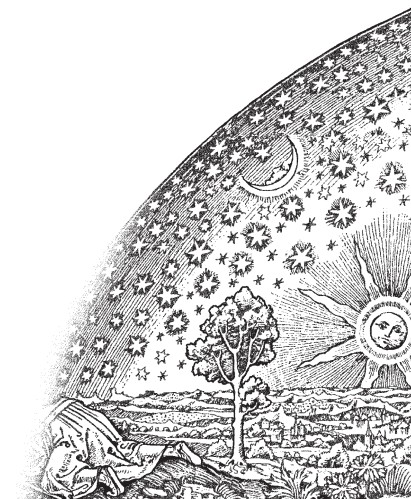
Игры традиционного общества

Почему классики мировой литературы столь пристальное внимание уделяли игре? Даже в названиях произведений слово игра фигурирует очень часто: «Игроки» Гоголя, «Игрок» Достоевского, «Игра в бисер» Гессе. В каком отношении к традиционной культуре находится игра? Какова роль игры в современности? Какое отношение к игре имеет боевое искусство? Вот неполный перечень вопросов, на которые хотелось бы получить ответ.

Книг об игре как таковой довольно много, но только несколько из них могут помочь нам ответить на эти вопросы. Прежде всего это «Детские игры, преимущественно русские», изданная ещё в прошлом веке Е. А. Покровским, в которой приведено описание и анализ более двух тысяч игр. (Есть современное репринтное издание: СПб, 1995). Далее, это «Номо ludens» И. Гейзенги. На эти книги мы будем довольно часто ссылаться.

Наш анализ начнём с введения непривычной классификации. *Традиционные игры*, также как и всё искусство, разделим на *лирические* и *драматические*. Чтобы лучше понять предлагаемое деление, сформулируем **отличия** лирических и драматических игр. В лирических играх осуществляется выбор **«лучшего»** (по симпатии), в драматических — **«худшего»** — проигравшего (наиболее слабого, неловкого, зазевавшегося). **Цель лирических игр — выделение из коллектива (в пределе выбор спутника жизни), цель драматических игр —**

¹ Куц В. Самозащита культуры. — М.: Народное образование, 2005. — 320 с.





возвращение в коллектив (в пределе к предкам, пращурам). Лирические и драматические игры по последним признакам находятся в комплиментарном соответствии. *Сходство лирических и драматических игр: коллективизм, выделение одного из играющих, взаимодействие коллектива и индивида.*

Традиционные драматические игры указывали на **необходимость совершенствоваться проигравшему**, тем самым коллектив не только определял в игре отстающего, но и обязывал его подтянуться, исправиться, влиться в общие ряды, не давал сохраниться слабому звену. Подтягивание отстающих приводило к укреплению всей семьи, общины, рода, к их интеграции, поднятию и выравниванию общего уровня.

Драматические игры — это всем известные и **наиболее детские** игры: жмурки, прятки, пятнашки. «Пятно» будет чаще на том, кто менее ловок, кто хуже бежит, прячется, хватает. В неявном виде слабейший определяется и в чехарде — он просто не может прыгнуть, как надо. Но всегда находится тот, кто играет образцово, а значит, есть с кого брать пример.

Водящий — индивид в драматических играх всегда в роли *проигравшего!* Для того чтобы избежать этой роли, он должен взаимодействовать с коллективом. *Выигрывающие (не проигравшие) всегда находятся в коллективе, это все остальные.* Кратко: *индивид — проигрыш, коллектив — выигрыш. Цель игры — закрепление положительной оценки перехода от индивидуализма к коллективизму.* Но это уже свободный выбор, а не слепое подчинение инстинкту, заставляющему влиться в стадо или стаю. *Сознание стало индивидуальным, но его свободный выбор в традиции направлен к коллективному.* Но вместе с тем водящий развивал в себе такие качества, которыми не обладал ни один из членов коллектива. В какой-то степени он входил в особое состояние сознания: «видел» с завязанными глазами, интуитивно отыскивал многочисленных спрятавшихся, учитывал движения если не всех, то многих. Тот, кто *водит*, противопоставляет себя коллективу, он в этот момент ведёт коллектив, управляет им. Традиционные игры — это прообраз социального устройства, имеющего иерархическую структуру. Неслучайно Иванушка-дурачок (проигравший) в конце концов становился Иваном-царевичем (водящим-ведущим). Фонетически и семантически *водить* — это вести к воде, быть *ведущим*, а значит знать (*ведать*), где она есть, иметь её, владеть ею. Скорее всего, слово «водка» — имеет общий корень и с «водой» и с «ведением». В традиции, в отличие от современности, употреблять психотропные средства, вводившие в особое состояние сознания, могли только жрецы и только в определённые (праздничные) дни. Поэтому имя Владимир (в современном варианте Вадим) — это и водящий, и ведущий за собой народ к воде. Вода, солнце, свет — это все символы божества. Славяне или «словины» — это «водные люди» — считает В. Богданов («Древнейшие корни русского народа (По материалам Новгородской топонимики)». Русская провинция. 1992. № 2). Если это предположение верно, то славяне — это водящие, т.е. начинающие игру, ведущие за собой, ведающие.

Как определяли первого «водящего» («дурака», «запятнанного», «отставшего»)? Очень просто: с помощью жребия, «считалки», т.е. с помощью случая, а более обобщённо — по воле Бога. Практически все традиционные считалки определяют «последнего»: «На золотом крыльце сидели...», «Финды-инды, тонды-лонды...», «Эни бени...» и т.д. — кто останется *последним* — тот и водит. Почти во всех культурах зафиксированы перехваты руками палки. Кому не хватит палки, т.е. кто *последний* не сможет её схватить — тот и водит.

Русский кулачный бой — это тоже игра. А. В. Грунтовский в книге «Русский кулачный бой. История. Этнография. Техника» пишет: «Интересно восприятие боя нашими предшественниками: всюду он попадает в раздел игр. У Сахарова «бой» между «бабками» и «редькой», у Зеленина — между описанием гармошки и устройством качелей». Круговой бой — это один из древнейших обрядов инициации юноши. Если он выдерживал это



испытание, то становился мужчиной. Одной из форм кругового боя был бой в темноте, бой с завязанными глазами — бой вслепую.

Бой вслепую объединяет все перечисленные архаические игры — тут и жмурки, и пятнашки, и прятки. Это самый трудный раздел боя. Владения только техникой в нём явно недостаточно, необходимы непосредственность, импровизация, спонтанность, интуиция, вдохновение, т.е. как раз те качества, которыми обладают дети.

Круговой обрядовый бой удовлетворяет всем перечисленным признакам *драматической игры*: он *коллективен* (принимает участие несколько человек), *один из играющих выделен* — противопоставлен коллективу, (он *не выигравший*), он стремится не проиграть, отбиться от многочисленных участников. Его цель выйти из круга. **Круговой обрядовый бой — это одна из самых древних игр.** В нём происходит обязательное взаимодействие бойца и круга, внутреннего и внешнего, индивидуального и коллективного, бессознательного и сознательного, регламентации и импровизации, ритма и мелодии. Другой формой инициации юношей было подкидывание вверх: три раза подкидывали, два раза ловили.

Какие формы кулачного боя существовали на Руси и как широко географически они были представлены? Горбунов Б. В. в докторской диссертации «Воинская состязательно-игровая традиция в народной культуре русских» (М., 1998 г.) даёт ответ на этот вопрос: **«Углублённое изучение традиционных рукопашных состязаний позволило выявить 76 вариантов кулачного боя, бытовавших у русских, в частности, 55 вариантов кулачного боя «стенка на стенку», в первом приближении осуществить их географическую локализацию и установить бытование этой народной игры в 349 уездах (округах, отделах) 79 губерний, в том числе в 159 городах. В составе состязаний по борьбе обнаружен 21 вариант, которые известны не менее чем в 274 уездах 66 губерний, в том числе в 112 городах.** Исследование в этом отношении других народных боевых игр обнаружило следующее. В 42 уездах, округах Сибири, Среднего и Южного Урала, а также в 24 уездах Европейской России зафиксировано 38 вариантов состязания за обладание снежной крепостью. У русских был известен **51 вариант традиционных состязаний с метанием холодного оружия (копё, свайка, нож, топор, камень) в цель. Они известны по крайней мере в 254 уездах 63 губерний, в том числе в 49 городах.** Нам удалось выявить в составе традиционных русских боевых игр **10 вариантов палочного боя, по 5 вариантов состязаний стрелков из лука и огнестрельного оружия, 2 варианта игры в мяч с рукопашным противоборством, 9 вариантов медвежьего боя».** Вот названия некоторых из традиционных военных игр: «Аз Бульба», «С городу долой», перестрелки камнями, «Варить пиво», «Сабельки», «Из-за сухой трески», «Ёжик», разбивание горшков, «Конный бой», «Война», «Драка козлов», бой «коней», бой за чучело «Костромы» («русалки»), гребные гонки. Можно с уверенностью говорить о том, что традиция состязания в борьбе и кулачном бою охватывала почти всю восточнославянскую ойкумену.

Итак, ещё в XIX веке всё мужское население получало всеобщее «боевое» образование, и получало его через игру, чуть ли не сотни вариантов которой приведены выше. Застрельщиками «кулачек» почти всегда выступали мальчишки. Эту традицию необходимо возрождать в первую очередь.

Естественно, игровое отношение к бою характерно не только для русских, скорее всего, оно характерно для всей традиционной культуры, какому народу бы она не принадлежала. Например, в Японии существовало представление, что высшие классы традиционного общества всё делают шутя, играючи. Подобно рыцарству христианского Средневековья, японское «буси-до» («самурайство») полностью протекало в сфере игры, реализовывалось в игровых формах. Может быть, одним из главных отличий профессионала боевых искусств современности от мастера в архаичной культуре, является слишком серьёзное, неигровое его поведение.





Помимо военных есть, конечно, и сотни других русских коллективных драматических игр: «жгуты», «наседка», «уточка», «набивка», «яблоки колотить», «просо», «зевака», «мячик кверху», «зайчик», «чёрт и овцы», «волк и овцы» и т.д. Интересно, что названия некоторых из них носят явный боевой характер. Подробные описания этих игр приведены у П. А. Покровского. В картах любимая русская игра — «дурачок». Её также можно отнести к драматическим играм: неважно кто вышел первым, важно кто остался последним. Но цель везде одна — возвращение в коллектив.

Драматическая игра — это выяснение потенциала везения (по-научному — негэнтропийного потенциала) настоящего и будущего. Человеческое общество огромное значение придавало измерению, узнаванию текущего и будущего состояния окружающего мира. Например, было замечено, что на ход будущего сражения влияет результат поединка перед ним. Поединки перед сражением — это моделирование будущего, его предсказание. Поэтому они имели столь большое значение.

Аппарат определения — гадания, игры, медитации и т.д. Значит, уже при становлении человека значение игры было так высоко, что вошло чуть ли не в генокод, по крайней мере, в подсознание, а частично и в сознание. Играть человеку всегда приятно — это знают все. При более точном прогнозировании у человека возникают положительные эмоции, удовольствие. Итак, *установление порядка вызывает удовольствие.*

Но игра не только измерение энтропийного потенциала, но и изменение его. Человек оказывает своей деятельностью столь сильное влияние на окружающую среду, что изменяет её свойства. (Самый низкий уровень отгадывания (везения) за весь период проведения лотереи типа «6 из 36» и «7 из 49» был зарегистрирован в Армении за несколько дней до землетрясения в Спитаке. Конфликты между людьми вызывают и невезение в играх, и стихийные бедствия: землетрясения, наводнения, ураганы, потопа, извержения.) Все остальные системы, окружающие человека, гораздо более простые, их негэнтропийный потенциал несопоставим с человеческим, он гораздо ниже его, т.е. ближе к хаосу, дальше от порядка. Поэтому человек может оказывать на них столь сильное влияние. *Игра — это необходимое высокоразвитым системам средство отображения и преобразования действительности. Игра — негэнтропийна, она творит порядок.*

В игре находятся и закрепляются оптимальные способы взаимодействия с окружающим миром. Значит, игра способствует становлению интеллекта. Напомним, что интеллект — это системная способность субъекта оптимизировать информационное взаимодействие с окружающей средой. «Игра — это спонтанность»: В. В. Налимов считает, что спонтанностью обладает сознание человека («Спонтанность сознания». М., 1989.), под сознанием он понимает то, что мы определили как интеллект.

Игра — это деятельность с высокой вероятностью получения нового результата. С этой точки зрения игра имеет отношение и к науке. Целый раздел высшей математики носит название «теория игр». Ведущим в игре является иррациональное, бессознательное — любые рациональные, разумные основания ограничивали бы игру только миром человеческим. Поэтому не игра является частью культуры, а скорее, культура является частью игры, «игра старше культуры» — пишет И. Гейзенга¹. Сознание энтропийно, для поддержания его на достигнутом уровне необходим постоянный приток негэнтропии, т.е. порядка, или энергии. *Для человека важность игры заключается в том, что она обеспечивает приток порядка (негэнтропии) или энергии на создание связей как между элементами сознания, так и сознания с подсознанием. Игра осуществляет интеграцию сознания и подсознания.* Даже фонетически слова «игра» и «интеграция» близки.

«Игра есть борьба за что-нибудь или представление чего-нибудь», «игра творит порядок» — пишет Гейзенга. Обрядовый кулачный бой одновременно является разновидностью борьбы и средством установления порядка, поэтому для него, как ни для чего другого, справедливо ещё одно определение Гейзенги: «упорядоченная борьба есть игра».

¹ Автор ссылается на «Homo Ludens» — «Человек играющий» — трактат, опубликованный в 1938 г. нидерландским историком и культурологом Йоханом Хейзингой. — Прим. ред.



Обязательным требованием для борьбы и игры является признание **равенства** участников. Категория равенства проявляется и через борьбу, и через игру. Если равенства нет, борьба превращается в драку, а игра прекращается. С неравными не играют. Современная война всегда начинается с декларирования неравенства противника. Вплоть до отказа ему в человеческих правах, объявления его недочеловеком. Итак, *через признание равенства участников борьба и игра способствуют становлению мира.*

Игра имеет и непосредственное отношение к праву. Несоблюдение правил игры прекращает её. Одна из форм кулачного боя непосредственно связана с судопроизводством — это судебный поединок. Он является таким же доказательством воли богов, как жребий или убеждающее слово. Функции единоборства в архаических культурах гораздо шире, чем ныне: они охватывают комплекс представлений от судопроизводства до азартной игры. Связаны традиционные игры и с товарно-денежными отношениями. Анализ русской игры «бабки» показывает, что в ней есть все понятия, эквивалентные современным терминам «инфляция», «девальвация», «инвестиция».

Конечно, в традиции существовали и игры, в которых определялся победитель, а не проигравший. Определение победителя выявляло потенциал, достижимый для каждого из участников игры, который служил ориентиром или целью для всех участников. Другими словами, выявлялось не наиболее слабое, а наиболее сильное звено цепи или элемент системы, и все остальные элементы системы стремились к достижению такого же уровня. Это уже другой уровень развития системы. Укрепление слабейшего звена даёт эффект только до выхода на уровень следующего по недостаточности звена, после чего необходимо согласованное воздействие на два, три, четыре и т.д. компонентов вплоть до полного охвата всех основных частей системы.

Взаимосогласование повышается в коллективных играх. В традиции были сотни командных коллективных игр: «лапта», «круглый город», «городок», «козёл», «квас» и другие. В такие игры слабых старались не брать, в отличие от игр, где определялся слабейший. Были в традиции и игры-увеселения, в которых не было выигравших и проигравших, а были радость, веселье, удовольствие. Некоторые из них показаны ниже.

Половое воспитание в традиционном обществе шло не через лекции и учебники, как в современности, а через труд — мальчиков никогда не посылали доить коров, а девочек — в ночное. И уже после труда — через игры, обряды, песни, пляски и, естественно, бои. Примером такой лирической игры может служить «Ягодка» или «Вишенка», в которых надо было выбрать девушку-ягодку и после прыжка через строй бравых хлопцев поцеловать её в уста. Архаичность этой игры-обряда подтверждается волшебными сказками, в которых Иванушка на Сивке-бурке совершает прыжок в двенадцать венцов и целует девицу — Ненаглядную красоту.

Для того чтобы игра началась, её нужно показать. Далее она «раскручивается» сама. Но заставить играть невозможно: *игра* — по определению Гейзенга — есть *свободная деятельность*. Обучение подрастающего поколения в традиции игровое, в современности — *«серьёзное-пресерьёзное»*. Учиться — такая же обязанность для современного школьника, как для взрослого — работать. Всё то, что надо, всё, к чему ученика обязывают, — носит неигровой характер. *Современная школа вынуждена заставлять учиться*, уже по этой простой причине обучение не может быть игровым, а значит, эффективным.

Русские подвижные игры тяготеют к большому охвату пространства и времени. При игре в лапту иногда загоняют противников за сотни метров и игра может длиться часами. Для русских горок характерен очень длинный спуск и каток после него — иногда достигающие сотен метров — очень интересно и подробно об этом пишет М. В. Осорина в книге «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» (СПб, 1999). Естественно, что и время спуска велико. Скорее всего, ледяные горки у русских самые протяжённые в мире — до сотен метров. В современности ледяные горки сжались: увеличился наклон,





уменьшились величины спуска и катка, уменьшилось и время спуска. В результате этого качественно сузились варианты катания. С такой горки почти невозможно съехать далеко и долго, а тем более съехать, стоя на ногах. Значит, большая часть детей не сможет в этой игре ни научиться охватывать пространство и время, ни сохранять устойчивость в сверхсложной ситуации — при долгом спуске на льду и на большой скорости. *Не исключено, что такие важные параметры игр детей и взрослых, как величины пространства и времени, связаны с величиной пространства страны, в которой они живут, а также с долгосрочностью и перспективностью планов, которые граждане этой страны ставят перед собой.* Скорее всего, имеется связь между исчезновением игр с большим охватом пространства и времени и современным территориальным развалом нашего государства, качественным падением уровня задач, решаемых им. При игре в пятнашки или прятки русские дети убегают дальше их западноевропейских сверстников. Может быть, это связано и с большей открытостью русских пространств, и с их вытянутостью вдаль, а не вверх. Стеношный кулачный бой — это также игра, вытянутая по одной из координат. Одна из стенок иногда может гнать другую несколько вёрст.

Вообще пространство русской игры часто вытягиваются по одной из координат за пределы видимости, чуть ли не до бесконечности. Игра развивается вдаль, за горизонт, и часто не возвращается к исходной точке. Но даже игры, привязанные к определённом месту (к расположению водящего или команды) дают возможность игроку далеко уходить (убегать) от их эпицентра. Если можно так сказать, то это *игры с бесконечностью в одну сторону. Их пространственная организация похожа на структуру нашей страны: чёткая граница с Западной Европой и расплывчатая, теряющаяся вдали, бесконечная и безграничная даль на север и восток.*

Например, в игре «Али-баба» разбег водящего достигает границы игрового пространства. Если в прятках, а особенно в «пятнашках», имеется тенденция к увеличению игрового пространства, заложенная в саму суть игры, то в «Али-бабе», казалось бы, такой тенденции нет, и большой разбег не нужен.

И тем не менее, даже современные дети уходят разбегаться чуть ли не за пределы видимости, охватывая всё предоставленное им пространство. Особенно большой разбег наблюдается, если команда водящего проигрывает или он вообще остался последним (в этом случае противная команда велика и занимает почти всё поперечное пространство). Ребёнок подсознательно старается восстановить нарушенное пространственное и командное равновесие — разбег увеличивается. Воспитатель часто не понимает значимость этого поистине русского качества и пытается сузить пространство, ограничить разбег. Воспитателю, да и любому взрослому, тяжело ждать — ему нужен результат — короткий разбег и прорыв цепи. Ребёнку в большей степени нужен сам процесс игры — именно в нём он нарабатывает то, что составляет святая святых национального самосознания. Тенденция к большому охвату пространства является более естественной для мальчиков, чем для девочек. «Игры мальчиков чаще опираются на дальнее зрение: они бегают друг за другом, бросают предметы в цель и т.д. и используют всё предоставленное им пространство» — пишут В. Д. Еремеева и Т. П. Хризман в книге «Мальчики и девочки. Два разных мира». Рисунки мальчиков более динамичны и наполнены движением, чем рисунки девочек, большей частью статичные. Ограничивая пространство, мы тем самым ограничиваем мужской тип взаимодействия с миром. Особо отметим, что в тех играх, в которых дети могут организовать игровое пространство сами, они в игре продолжают охватывать его с таким же размахом, как и их сверстники в прошлом веке. Это нетрудно проверить по описаниям игр, фотографиям и картинкам. Но там, где игровое и временное пространство организуют взрослые, там заметна существенная редукция. Для возрождения былого взрослым можно порекомендовать меньше вмешиваться в процесс игры детей (или играть по детским правилам), тогда дети сами восстановят многое. Там же, где



помощь взрослых необходима, им желательно по возможности учитывать тенденции русских детей к бесконечности, беспредельности.

Имеет игра отношение и к эстетике: «Игра имеет склонность быть красивой» — пишет Гейзенга. «Игра — способ существования культуры. Умирание игры — умирание культуры. Современная культура едва ли ещё «играется», там же, где кажется, что она играет, игра эта фальшива» — опять Гейзенга. Отличительная особенность традиционной культуры — это всеобщее участие в игре. «Полноценность любого индивидуума должна проявляться публично» — пишет Гейзенга. Все важнейшие события жизни от рождения до похорон играют. До сих пор сохранилось выражение: «сыграть свадьбу». Играется вся культура и все участвуют в этой игре: и старый, и малый. У нас в России ещё в XX веке проходят стеношные бои, представления ряженных, в которых участвует почти всё дееспособное население.

Игры профессионалов — разрушение традиционных игр

XIX век начинает разрушать традиционную культуру в России, и начинает разрушать её с игры. Игра является основанием любой культуры. Жизнь без игры становится слишком серьёзной. Одним из первых это заметил Достоевский: «у нас в наше *серьёзное-пресерьёзное* время» («Белые ночи»). Спустя столетие эту тему развил Гейзенга: «Современная культура едва ли ещё «играется», там же, где кажется, что она играется, игра эта фальшива». Греческая культура две тысячи лет назад ещё играется, а римская — уже нет. На театральных актёров и гладиаторов смотрят, а не участвуют сами. Иное дело в России — из европейских стран она держалась дольше всех. Справедливости ради отметим, что во время ренессанса в Западной Европе происходил возврат к игре, а значит, возврат к традиционной культуре. Даже несмотря на западноевропейский ренессанс, *сохранность отечественной традиционной культуры почти во всех её проявлениях на две тысячи лет большая, чем в Западной Европе*. Но к концу XX века в России происходит почти полное разрушение основ традиционной культуры, культура перестала играть. Попытки заставить играть современную культуру были обречены на провал. Профессия массовика-затейника — лучшее тому подтверждение.

Почему культура перестала играть? Что произошло с играми? Игры перестали являться единым целым, другими словами — перестали быть системой. Объединённые в систему игры дополняют друг друга, совершаются в строго определённой временной последовательности и являются звеньями одного жизненного плана. Они являются комплиментарными, не могут существовать друг без друга и развёртываться в какой-либо иной последовательности. Но именно это и произошло: нарушился их состав, разорвались связи между ними, особенно в последовательности обращения к ним, т.е. по возрастной преемственности. Всё это вместе взятое привело к отсутствию эффекта системы — разрушению игрового мировоззрения, игровой культуры общества.

Какие игры и какие игрушки ушли из жизни? Прежде всего **традиционные игры и игрушки самого раннего детства**. Первыми игрушками после погремушек являются куклы, а первые игры — «дочки-матери». Эти игры закладывали основы этики. Архаичные игрушки (например, каргопольские как самые древние) изображают только животных, детей и стариков — средний возраст отсутствует (взрослые на работе). Книжки и мультфильмы типа «Винни-пух» потому и остаются любимыми, что все герои (игрушки Кристофера Робина) — это животные. Современные американские Барби и Кэны изображают взрослых людей среднего возраста, полностью отсутствуют старцы, а дети в основном представлены эмбрионами. Как будто животные и старцы вычеркнуты из жизни, что, скорее всего, и произойдёт сначала в подсознании, а потом в сознании ребёнка, и, наконец, став взрослым, он вычеркнет их из своей жизни. Барби и Кэн — это женщина и мужчина с ярко выраженными вторичными половыми





признаками, которые в традиционных игрушках почти отсутствовали, и неслучайно, — пробуждение полового интереса должно формироваться не в пять лет. Реалистичность этих игрушек приводит к подавлению собственной детской фантазии. Но главное не в этом, а в том, что ребёнок всегда ощущает власть над своими игрушками — он их хозяин, он ими управляет, они слушаются его. Если игрушка изображает мать или отца, и ребёнок в детстве играл с ними, то в подростковом возрасте, а может быть, и раньше, он будет пытаться повелевать родителями. И во многих семьях эти попытки увенчаются успехом — ребёнок превращается в семейного тирана. Вот почему в традиционных игрушках отсутствовали игрушки среднего возраста, но присутствовали животные, дети, старики, которыми можно и нужно играть, которыми можно и нужно разумно «управлять». Итак, современные игрушки, и особенно американские Барби и Кэны, полностью антитрадиционны.

Далее *исчезли* именно те *игры, которые мы обозначили как драматические*. Драматические игры составляли фундамент всех коллективных игр. Современное здание игр не имеет такого фундамента, поэтому оно столь неустойчиво. Исчезновение драматических игр неизбежно привело к тому, что не все охвачены игрой. Тем самым *остаются невыявленными и неустранёнными слабейшие* элементы системы. Такая система будет дефектной, а значит, не будет обладать ни устойчивостью, ни высоким потенциалом, ни высоким эффектом. Именно это мы постоянно и видим в повседневности: малую устойчивость, низкие потенциалы и эффективности.

Современность (особенно в российском варианте) оставила в своём арсенале игры, в которых определяется победитель, — это коллективные соревновательные игры и игры-шоу — игры профессионалов. «*Поведение профессионала уже не есть истинно игровое поведение*» — писал Гейзенга. Так, общество от всеобщего участия в игре постепенно превратилось во всеобщего зрителя игры, причём игры только одного типа: шоу-соревновательной.

Хорошо известно, что человек, став взрослым, обычно делает то, во что он играл в детстве. Но есть и ещё одна закономерность — *часть игр аристократии постепенно распространяется на всё общество, но при этом теряет свои изначальные смыслы*. Особенно сильно этот процесс идёт после нарушения целостности традиционной культуры. Она как бы пытается восполнить себя до целого, залатать дыры, заделать бреши и обращает свои взгляды на культуру нетрадиционных слоёв общества. В этом случае будущее общества в значительной мере определяется играми аристократии. Если эти игры выходят за рамки узкогрупповых интересов, то общество может найти стабильность, если нет — то процесс разрушения традиционной культуры и культуры вообще ускоряется. К сожалению, игры российской аристократии прошлого века по большей части являлись узкогрупповыми, и поэтому многие общественные процессы пошли по второму сценарию.

Можно с достаточной степенью уверенности утверждать, что в современности культивируются несколько типов игр, перешедших в наследство от элитного общества прошлого века, причём в эти игры играют не столько дети, сколько взрослые. Рассмотрим некоторые примеры. Прежде всего это азартные игры, самыми распространёнными среди которых являлись игры в карты, в рулетку, и частично спортивные игры. Изначально спорт являл себя миру как игры аристократов.

Ю. Лотман в книге «Беседы о культуре» писал: «Карты привлекали людей пушкинской эпохи не только надеждами на выигрыш, хотя жажда денег играла в карточной игре всегда большую роль. Становясь как бы моделью общественной жизни, карты сулили успех, удачу и, главное, власть. Именно эта жажда власти, которая сосредоточивается в руках умелого банкомёта, привлекала к себе опытных игроков так же, как дуэль привлекала бретеров. Даже ведя честную игру, опытный хладнокровный банкомёт превращался для взволнованного и неосторожного понтёра в воплощённый образ судьбы... Ситуация



азартной игры моделирует конфликт двух противников. Это прежде всего ситуация поединка или битвы. «Пиковая дама»: «Герман снял и поставил свою карту, покрыв её кипой банковых билетов. Это похоже было на поединок. Глубокое молчание царствовало кругом». «Для честного игрока пушкинской эпохи (а честная карточная игра была почти всеобщей страстью, несмотря на официальные запреты) *выигрыш был не самоцелью*, а средством вызвать ощущение риска, *внести в жизнь непредсказуемость*. Это чувство было оборотной стороной мундирной, пригвождённой к парадом жизни. Петербург, военная служба, самый дух императорской эпохи отнимал у человека свободу, исключал случайность. *Игра вносила в жизнь случайность*».

Вяземский отмечал: «Нигде карты не вошли в такое употребление, как у нас: в русской жизни карты — одна из непреложных и неизбежных стихий». Азартные игры строятся так, что игрок вынужден принимать решения, фактически не имея никакой (или почти никакой) информации. Таким образом, он играет не с другим человеком, а со Случаем. А если вспомнить, что У.Дж. Рейхман пишет: «Случай является синонимом... неизвестных факторов, и в значительной мере именно это подразумевает обычный человек под удачей», то станет очевидно, что азартная игра — модель борьбы человека с Неизвестными Факторами. Именно здесь мы подходим к сущности того, какой конфликт моделировался в русской жизни интересующей нас эпохи средствами азартных игр и почему эти игры превращались в страсть целых поколений (см. признание Пушкина Вульффу: «Страсть к игре есть самая сильная из страстей») и настойчиво повторяющийся мотив литературы... В эпоху, когда головы дворянской молодёжи кружились от слова «случай», азартный карточный выигрыш становился как бы универсальной моделью реализации всех страстей, вожделений и надежд. Привлекала именно неожиданность и непредсказуемость. Поединок со Случаем в сочетании с жадой мгновенного обогащения или столь же мгновенной победы над денежным веком порождал стремление видеть именно в карточной игре путь к богатству. Жажда мгновенного обогащения, то есть чуда, составляла психологическую атмосферу игры в карты».

Итак, сама жизнь аристократического общества прошлого века порождала детерминизм, скуку, с которыми аристократы боролись такими средствами, как азартные игры, где иногда на кон ставится больше, чем жизнь. В последующих главах мы убедимся в том, что *детерминизм, предсказуемость, определённость — это характеристики волны новой узкогрупповой культуры, главным носителем которой вначале являлась аристократия*. Эти качества затем будут проявляться и в танцах, и в вокале, и в музыке, и в литературе, и в спорте. При распространении её на большую часть общества она превратилась в попкультуру или псевдокультуру.

Если у аристократа пушкинской эпохи выигрыш был чем-то второстепенным, то для профессионального игрока и для шулера он выдвигался на первое место и являлся целью игры. Современность привнесла в жизнь новые черты. Стремление к выигрышу стало страстью нашего времени — а это уход от аристократичности в высшем смысле этого слова. Появились такие разновидности азартных игр, в которых на выигрыш может рассчитывать каждый. Профессиональность, умения, знания отодвигаются на второй план. Прежде всего к таким играм относятся телеигры. В них играют и дети, и взрослые.

Ю. Нечипоренко в статье «Призовое сознание» («Москва», 1998) пишет: «Нужно быть счастливецом-победителем в этом мире абсурда», — учит светящийся экран, пытающийся заменить семью и школу, цирк и Церковь. Основа телеигры — вера в фетиши. Счастье — не благодать, даже не богатство (слишком абстрактно), счастье — конкретный предмет, много предметов, лучший из которых — автомобиль, похуже — холодильник, и так далее.... Традиционные народные игры преследовали цель развить у ребёнка ловкость и смекалку, чувство локтя и ответственность, многие черты характера, без которых невозможно быть полноценной личностью. Игра, в которой царствует случай, где куш срывает





шулер; азартная игра, где на карту ставятся состояния и судьбы, — игра извращённая. Страсть к такой игре является пороком: психология этого порока была исследована Пушкиным и Достоевским. Тягу именно к таким порочным играм, где царствуют тщеславие, капризы и прихоти, прививает детям телевидение. Принимая игру, человек принимает ту или иную модель поведения: будучи участником игры, становится её частью. Добры молодцы издревле состязались в силе и сообразительности на разнообразных турнирах. Любой ребёнок понимал: победителем может быть лучший — и оттого мечтал выиграть. *Телевидение перевернуло всё с ног на голову.* Теперь добры молодцы и молодницы угадывают мелодию популярной песни, состязаются в знании былых цен на колбасу и прочих полезных понятиях. Отгадать загадку и получить конфетку, ухватить фортуна за хвост — вот на что науськивает игра... Жажда приза, желание выступить и победить, получить подарок или премию были у детворы колоссальными. Эти эпизоды выявили наличие в душах нынешних детей «комплекса победителя»: не напрасно телевизионные программы ввели в «меню» разные игры — за несколько лет дети натаскались и теперь рвутся в игру, стараясь всеми правдами и неправдами добыть призы... Принимая такую модель жизни, человек отказывается от веры в себя, в смысл целенаправленных и продолжительных усилий. Зачем учиться, зачем трудиться, если можно выиграть? Разве учёные чаще выигрывают? Труд — не игра. Игра как подготовка к труду дискредитирована, потому что нет ценности самого труда: один заработает за всю жизнь то, что другой выигрывает вмиг. *Ловите миг удачи!»*

Практически **в телеиграх декларируется, что право на счастье имеют не все.** Это своеобразная модель «золотого миллиарда», но уже не для жителей нескольких экономически продвинутых стран, а для бальной судьбы — независимо от того, в какой стране они проживают. Концепция «золотого миллиарда» разъединяет людей на мировом уровне, концепция современного успеха, в частности телеигры, разделяет людей на уровне страны, города, района, или даже школы, в которой проводится эта игра. Популярнейшей фигурой нового времени стал не актёр-герой, не актёр-труженик, а телеведущий игры, которая смогла расцвести в условиях всё возрастающей нищеты подавляющего большинства населения. Действительно, для многих успех в такой игре стал единственным шансом свести концы с концами. Но даже в такой, казалось бы, безысходной ситуации наш народ проявляет чудеса такта, одаривая телеведущих подарками, идущими от глубины души.

Чуть лучше обстоит дело со спортивными играми, но, к сожалению, игры в современном спорте всё больше удаляются и от культуры, и от игры — они становятся *«играми» профессионалов, переставая быть мистериями, сценариями бытия.* Гейзенга: *«Поведение профессионала уже не есть истинно игровое поведение.* Спонтанности и беспечности у него уже не бывает». *Смысл игр профессионалов остаётся внутри их игры,* он не передаётся во внешние системы. Главное в профессиональных играх — определение победителя. Это приводит к стремлению отделиться, дифференцироваться. Расстояние между сильнейшим (на котором и сконцентрировано внимание) и слабейшим (кто осуждается как слабак, как неудачник и сразу забывается) всё время увеличивается. Игры профессионалов не являются комплиментарными по отношению ко всем остальным играм, например, играм, в которых определялись слабейшие. Игры профессионалов — это уже не игры, а профессия, главный смысл которой привлечь внимание, показать себя за деньги. Спортсмены-профессионалы очень похожи на актёров, только сценарий не написан заранее, а определяется самим ходом игры.

Играет человек или животное от некоторого избытка сил, от некоторой пресыщенности. Больше всего играют дети и детёныши. Им почти не приходится заботиться о пище, о защите самих себя и т.д. — всё это обеспечивают их родители. В этом избытке сил,



несвойственном нашему серьёзному взрослому миру, чувствуется что-то божественное. Игры профессионалов — это игры уже совсем другого рода, в них нет ни избыточности сил, ни тем более божественности. В основном это игры спортивные. Большинство современных игр не коллективные, а парные. *В современных коллективных играх* (например, в футболе, волейболе, баскетболе, гандболе и т.д.) отсутствует выделение одного из играющих, происходит взаимодействие коллективов, а не индивида и коллектива, *определяется победивший коллектив* (команда), а не отдельный победивший индивид, и тем более не проигравший. Спортивные игры приводят к увеличению дифференциации общества, к его расчленённости, к снижению **средней устойчивости общества**. Чемпионство одних оплачивается отсутствием элементарной физической культуры тысяч других людей. В спортивных играх нет места слабым, нет места людям всех возрастов. **Спорт охватывает только два уровня игр: соревновательные игры, в которых определяется победитель, и шоу-игры, в которые играют только сильнейшие.** Спорт массам — это обман. По-настоящему всеохватывающей может быть только *традиционная игровая* физическая подготовка, которая действительно охватывает всех без исключения, а не одиночек-профессионалов.

Современность перенесла принцип соревновательности на все формы культуры. Устраиваются конкурсы певцов, танцоров, музыкантов, архитекторов и т.д. Причём именно для выявления победителя, а не побеждённого, поэтому данная соревновательность гораздо ближе к бою, чем к драматической игре, в которой выявляется и проигравший.

Итак, принцип, характерный главным образом для боевых систем, перенесён на все формы культуры. Другими словами, современная культура стала **боевой** по своему сущностному выражению. **Современная культура, а точнее, поп-культура стала агрессивной.** Она вторгается в чужие владения и не считается с этим. Вместе с тем современные формы наиболее близкие к боевым (бокс, кик-бокс, карате, у-шу) не приобретают каких-то дополнительных культурных качеств, скорее наоборот, утрачивают их. Происходит явное смещение культурных ценностей в «боевую» сторону. Боевое искусство перестаёт быть особенным явлением и поэтому утрачивает свою уникальность, свою особенность. Перефразируя Баткина, можно утверждать, что *лишь особенное в культуре обладает всеобщей формой существования*. В труде также явный боевой акцент: борьба за урожай, трудовой фронт.

Какие связи разрушились в системе традиционных игр, превратившихся в современный комплекс или даже набор игр? Прежде всего разрушились связи с традиционной культурой. Так, из игр ушли обряд, музыка, поэтика. Почти все спортивные игры не имеют связей с традиционной культурой за исключением единиц типа городков. Исчезли связи и между самими современными играми — опыт, накопленный в одних, не нужен для других. В игре всегда определяется некий оптимум. Оптимум — не для индивида, а для целого, частью которого он является. В игре определяется оптимум не с позиции участника, а с точки зрения системы. Оптимум с позиций участника — это оптимум другой, с точки зрения зрителей — третий. Соревновательность сместила критерий оптимума с системы на её часть, следовательно, появилась агрессивность, разрывающая внутрисистемные связи. Современные игры профессионалов явно сместили этот выбор в сторону «Я-настоящее». Со спорта этот принцип индуцируется на все остальные проявления жизни. Самое главное и печальное состоит в том, что интеллект современного человека также начинает действовать преимущественно по этому критерию. А выбор этого критерия происходит в первые годы жизни — в самом раннем детстве — в игре. Для поддержания этого современного набора игр требуются постоянные усилия: организационные, финансовые. Это свидетельствует об энтропийности современного игрового процесса, который требует для поддержания достигнутого уровня энтропии постоянных вложений. Именно





поэтому современные игры и игрушки стали такими дорогими и такими недолговечными — они не являются самоорганизующейся, самодостаточной системой. Дети почти выключены из процесса создания игрушек и игр — этот процесс монополизирован взрослыми, захвачен высокими технологиями, которые постепенно превращают ребёнка в образ и подобие машины. Но самые любимые игрушки — это игрушки, сделанные своими руками, самые любимые игры — это игры, придуманные их участниками. Только сами дети могут создать негэтропийный мир игр и игрушек, их только надо направить к этому, помочь в самом начале игры.

Особенностью современных игр взрослых и детей является уход от жизни, уход от реальности. Современники, видимо, не выдерживают всё возрастающих требований к ним и уходят в иллюзорный, ирреальный мир — мир современных игр, оторванных от действительности. Наиболее характерно это проявляется в так называемой «виртуальной реальности», создаваемой главным образом компьютером и в меньшей степени телевидением. В компьютерный мир «уходят и не возвращаются» молодые люди, в телевизионный с его многочисленными телесериалами — пожилые, а с мультфильмами — дети. «Уходят» и многочисленные фанаты спортивных команд и музыкальных групп. Но не только они. Для многих «взрослых» также не чужды подобные игры и отнюдь не компьютерные: например, игры в казаков: не на праздниках и фестивалях, а в повседневности. Эти игры не творят порядок, скорее, они являются бегством от жизни и показателем слабости, незрелости тех, кто в них играет. Вряд ли они способствуют и развитию играющих в них. В противоположность современности традиционная игра всегда связана с жизнью, она творит порядок, повышает устойчивость и потенциал играющих.

Остался ли у современников шанс сохранить хотя бы то из традиционной культуры, что цело ещё сегодня? Да, остался. Но для этого необходимо изучение, а главное, освоение традиционной культуры. И начинать надо с возрождения игры. Но просто давать рекомендации играть в традиционные игры явно недостаточно — не начнут, а если и начнут, то также быстро и потеряют к ним интерес, кончат. О том, как сохранить устойчивое увлечение игрой, о конкретных формах её интеграции с современностью, пойдёт речь в следующей публикации.