

**Свободная игра и игра в свободу:
маленькие радости и огорчения современной жизни**

Иван Микиртумов

Приглашённый преподаватель
Европейского университета в Санкт-Петербурге
imikirtumov@gmail.com

Репное, 2 марта 2019

1. Свойства игры

Фридрих Шиллер, «Письма об эстетическом воспитании человека», 1795.

Йохан Хейзинга, «Homo ludens», 1938.

Роже Кайуа, «Игры и люди. Маска и головокружение», 1958.

- свобода: необязательность для игрока,
- характер радостно-влекущего развлечения,
- обособленность: ограниченность в пространстве и времени,
- неопределенность исхода,
- непроизводительный характер,
- регулярность: подчинение конвенциям, которые приостанавливают действие обычных законов и на какой-то момент учреждают новое законодательство, единственно действительное на время игры,
- фиктивный характер: сопровождается специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности.

Движущие силы игры

- потребность в самоутверждении, желание показать себя самым лучшим;
- любовь к соперничеству, к рекордам или просто к преодолению трудностей;
- ожидание милостей судьбы или погоня за ними;
- удовольствие от тайны, притворства, переоблачения;
- удовольствие испытывать страх или внушать его другим;
- стремление к повтору, к симметрии или же, напротив, радость импровизировать, выдумывать, бесконечно варьировать решения;
- радость от выяснения тайн, разгадывания загадок;
- удовлетворение, доставляемое любым комбинаторным искусством;
- желание испытать себя, соревнуясь в силе, ловкости, скорости, выносливости, устойчивости, изобретательности;
- разработка правил и кодексов, обязанность соблюдать их, соблазн их обойти;
- наконец, опьянение и упоение, стремление к экстазу, желание пережить сладостную панику.

2. Виды игр у Роже Кайуа

- *agôn* (соревнование) – личное вовлечение и ориентация на результат,
- *alea* (риск, случайность, кости) – игра на счастье
- *mimicry* (от μίμῆσις – подражание, уподобление): форма маскировки, двойная игра мнимого или симулированного бытия, самоупражнение играющего субъекта в виде его самоперемещения в фигуру другого.
- *ilinx* (от ἵλιγγος – кружение, головокружение) – неистовство.

Наиболее важные сочетания:

- состязание-удача (*agôn-alea*);
- состязание-симуляция (*agôn-mimicry*);
- состязание-головокружение (*agôn-ilinx*);
- удача-симуляция (*alea-mimicry*);
- удача-головокружение (*alea-ilinx*);
- симуляция-головокружение (*mimicry-ilinx*).

ТАБЛИЦА 1
Классификация игр

	Agôn (состязание)	Alea (удача)	Mimicry (симуляция)	Ilinx (головокружение)	
PAIDIA Шум и гам Беготня Хохот	Гонки Борьба и т. д. Атлетика	без правил	Считалки Орлянка	Детское подра- жание Иллюзионные игры Куклы, набо- ры доспехов Маска Маскарад	Детская «вер- тячка» Карусель Качели Вальс
Воздушный змей Солитер Пасьянс Кроссворд	Бокс Фехтование Футбол	Бильярд Шашки Шахматы	Тотализатор Рулетка	Volador Ярмарочные аттракционы	
LUDUS	Вообще спортивные состязания	Лотереи про- стая, сложная или с перено- сом ставки	Театр Вообще зрелищные искусства	Лыжи Альпинизм Эквилибри- стика	

N.В. В каждой из вертикальных колонок игры весьма приблизительно расположены в таком порядке, что элемент paidia все более сокращается, а элемент ludus'a — растёт.

Правильные формы и искажения

ТАБЛИЦА 2

	Культурные формы на периферии социального механизма	Институциональные формы, интегрированные в жизнь общества	Искажение
Agôn (Состязание)	Спорт	Коммерческая конкуренция Экзамены и конкурсы	Насилие, воля к власти, хитрость
Alea (Удача)	Лотереи, казино Ипподромы Тотализаторы	Биржевая спекуляция	Суеверие, астрология и т. д.
Mimicry (Симуляция)	Карнавал Театр Кино Культ кинозвезд	Униформа, этикет, церемониал, представительские профессии	Отчуждение, раздвоение личности
Pinx (Головокружение)	Альпинизм Льжи — воздушная акробатика Опьянение скоростью	Профессии, занятие которыми требует преодолеть головокружение	Алкоголизм и наркотики

3. История игрового в культуре

- Агон, театр и мистерии античности.
- Расцвет игры в эпоху барокко.
- Переоткрытие игры в эпоху Просвещения.
- Кант: игра в промежутке царств природы и свободы, раскрытие творческих возможностей, сведения способностей человека в одну. Вкус как мера прекрасного (свободной игры воображения и рассудка).
- Игра для романтиков – Шиллер: человек только тогда человек, когда играет. Побуждение к игре (наравне с побуждением к форме и чувственности) снимает противоположность физического и нравственного, примиряет разум с чувствами в произведении, изымает нас из потока времени.
- Искусство – царство игры. Обретение свободы в создании эстетически совершенного воображаемого – идеала.
- Деромантизация игры в модерне.
- Игровая природа постмодерна.

Упадок маски

- Маска – сочетание *mimicry* и *ilinx* – закрытые мужские сообщества, инициация, притеснение непосвящённых.
- Кайуа: «От мира маски и экстаза к миру заслуг и удачи» – переход к цивилизации.
- Рудиментарные и ослабленные формы маски.

4. Игра в свободу

Что происходит с *mimicry*:

- Медиатизация как инфицирование функцией обозначения.
- Расширение миров труда и досуга и символический обмен.
- Избыток *mimicry* и деперсонафикация актёрской позиции.
- Банализация *mimicry*, связанная с обществом масс.
- Сужение миметической игры до жанров искусства.

Что происходит с *agon*:

- Перенос *agon* на сферу экономических отношений и карьеру.
- Снижение уровня конкуренции в мире изобилия.
- Снижение уровня социальной борьбы в мире государственных гарантий прав.

Рациональное экономическое поведение как «пролетарская» добродетель — упадок *alea*.

Институционализация и приручение *ilinx* в диапазоне от альпинизма до наркомании.

5. Неустойчивый фокус игрового: кошка и мышка.

- Образ мира как тотальной конкурентной среды.
- Быть всегда «в тренде»: масштабы отчуждения.
- Вездесущность игровых метафор.
- Размывание границы между игрой и не-игрой, между конкурирующим и неконкурирующим частным.

Досадные вопросы:

Почему это всего лишь игра?!

Почему это не игра?!

Циничные ответы:

Потому что не я устанавливаю её правила.

Потому что это я рискую многое потерять.

Огорчения:

Невротическая конкуренция убивает свободную игру.

Игра замещает не-игру.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!