

ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

В июне 2018 г. в Бишкеке в Российско-Кыргызском славянском университете прошла конференция «Игра как социокультурный феномен современности», организованная кафедрой философии науки по инициативе академика Национальной академии наук Кыргызстана А.Ч. Какеева. Ниже публикуются статьи российских участников конференции, подготовленные на основе или по мотивам их докладов.

Р.Г. Апресян

Лукас ван Лейден, Й. Хёйзинга и пространство игры

Апресян Рубен Грантович – доктор философских наук, профессор. Институт философии РАН. Российская Федерация, 109240, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1; e-mail: apressyan@iph.ras.ru

Нидерландского художника начала XVI в. Лукаса ван Лейдена и нидерландского теоретика культуры XX в. Йохана Хёйзингу связывает не только Лейден, где Лукас родился и провел почти всю жизнь, а Хёйзинга был профессором университета, но и интерес к игре. Теоретическому рассмотрению игры Хёйзинга посвятил труд “*Homo Ludens*”, до сих пор остающийся наиболее фундаментальным в этой области, а Лукас изобразил игру в нескольких своих произведениях. В статье предпринимается семантический анализ картины Лукаса «Игра в шахматы» (при сопоставительных параллелях с другими «игровыми» произведениями) и критическое прочтение ключевых пассажей книги Хёйзинги. Картина «Игра в шахматы» рассматривается с учетом предположения о наличии в ней матримониально ориентированного метанарратива, а за соотнесением художественного нарратива (сюжет картины) и метанарратива (ее предполагаемое содержание) усматривается некий супернарратив, который позволяет разглядеть в картине Лукаса определенную «концептуализацию» феномена игры, представляющую интерес в свете характеристик игры, предложенных Хёйзингой, и введенного им понятия «игрового элемента культуры». Хёйзинге принадлежит важное положение о том, что игра выполняет в культуре нормативную функцию. Но поскольку такую функцию в культуре выполняет не только игра, необходима спецификация этой функции в рамках игры, причем эта спецификация была бы тем более точна, чем более тонко дифференцировались разновидности игры, посредством которых нормативная функция осуществляется по-разному. Речь идет о таких разновидностях игры, как игра-воображение игра-представление, игра-состязание, игра-церемония, игра-испытание, игра-тренинг

и т. д. Наряду с этим необходимо различие игры как социокультурного феномена и социокультурных феноменов, содержащих игровой элемент. В основу такого различия могут быть положены именно те характеристики игры, которые выделяет Хёйзинга, и анализ степени их актуальности для игровых элементов культуры.

Ключевые слова: игра, игровой элемент культуры, Й. Хёйзинга, Лукас ван Лейден, «Игра в шахматы», Мастер Е.С., «Сад любви», М.М. Бахтин

Книга Йохана Хёйзинги «*Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры*» увидела свет в 1938 г. в нидерландском городе Лейдене – том самом, где более чем за четыре столетия до этого, в 1508 году, талантливый юный художник Лукас ван Лейден (1494–1533) создал одну из своих ранних работ – живописную картину «Игра в шахматы». Совпадение места появления двух произведений – книги Хёйзинги и картины Лукаса – случайно. Но тесная перекличка их содержания, как внешняя, по явленности предмета – игры (пусть у Лукаса это сама игра, конкретная, одна из многих, а у Хёйзинги – теоретический анализ игры как жизненного феномена), так и внутренняя, по выявляемым смыслам игры, а шире – и игрового пространства, включения в игру игроков и их нахождения в игровом пространстве, несомненна. Вместе с игроками в игровое пространство включается и наблюдающая публика. У Лукаса – три картины, изображающие игру¹; на двух из них представлены зрители. Некоторые из них – явные (или неявные) соучастники игры и непосредственно включены в игровое пространство. Некоторые своими действиями, не имеющими прямого отношения к происходящей игре, меняют ситуацию, как бы переводя игроков в другое положение. Соприсутствие игроков и зрителей в игровом пространстве, с одной стороны, опосредовано нормативностью, задаваемой игрой (которая шире собственно правил игры), а с другой – придает этому пространству дополнительное ценностное и коммуникативное содержание, которое придает игре и игровому пространству характеристики, делающие ее важным фактором функционирования культуры. Эти характеристики, как показал в своей книге Хёйзинга, свойственны не только игре, но и разным другим формам социокультурной активности, привносят в них элементы игры, делают их подобными игре и тем самым дают повод воспринимать их в качестве игры.

Присмотримся внимательнее сквозь призму опыта чтения «*Homo Ludens*» к лукасовской картине «Игра в шахматы» в сопоставлении с другими «игровыми» произведениями. Может быть, благодаря этому мы сможем лучше понять и самого Хёйзингу.

«Игра в шахматы» представляет нам завершающую стадию партии между молодыми мужчиной и женщиной. Женщина, играющая черными, осторожно взялась за фигуру и как будто бы колеблется сделать очередной ход, который, скорее всего, будет последним. Мы этого точно не знаем, поскольку перед нами не знакомые и общепринятые сегодня индийские шахматы. Только на первый взгляд кажется, что шахматная доска изображена как бы в перспективе, и по-

¹ Помимо названной картины «Игра в шахматы» – две под названием «Игра в карты», 1508–10 и 1525 гг. Принадлежность кисти Лукаса еще одной картины под тем же названием 1515–20 гг. небезосновательно ставится под сомнение: ее авторство приписывается некоему последователю художника.



Лукас ван Лейден (Лука Лейденский, 1490–1533). Игра в шахматы (1508–1510). Дерево, масло. 27×35 см. Берлинская картинная галерея. Источник: Wikimedia Commons

тому она вытянута. При том, что в картине немало условностей, вытянутость доски – не результат игры художника с проекцией. Перед нами особый вариант средневековых шахмат – это так называемые *курьерские шахматы*. А в них игральная доска действительно не квадратная, а прямоугольная – двенадцать на восемь клеток. Но, даже не разбираясь в правилах и не совсем понимая сложившуюся на доске позицию, об исходе партии мы догадываемся по виду партнера. В руке у женщины, по-видимому, тура, или ладья (функционал

которой в курьерских шахматах совпадал с функционалом современной ладьи²), и она направлена против самой крупной фигуры, т. е. короля. Мужчина понимает, что сейчас ему объявят шах, и это будет мат. Он не смотрит на доску. Глаза его чуть прищурены и, кажется, замутнены. Его взор устремлен куда-то в сторону. Сняв головной убор, он чешет затылок. На его лице досада.

На картине, помимо игроков, еще десять персонажей, и характером своего взгляда наш незадачливый игрок контрастирует со всеми. У двух персонажей мы не видим глаз. У трех, включая женщину за шахматной доской, глаза устремлены на доску, и из-под опущенных век мы их не видим. Но глаза остальных шести нам видны – они широко раскрыты, взгляд их ясен.

По мнению некоторых комментаторов, в шахматной партии сошлись жених и невеста, окруженные родными³. Так что игра, похоже, носит церемониальный характер. Исходя из этого, можно сказать, мизансцены в верхних углах картины представляют родственников со стороны жениха и невесты. Это неявное содержание, точнее, *метасодержание*, картины вполне правдоподобно. Шахматная игра в эпоху позднего Средневековья нередко рассматривалась как аналогия куртуазной игры. По мнению И.М. Вельдмана, Лукас воспроизвел в этой картине давний и в то время довольно распространенный сюжет, известный, в частности, по гравюре «Сад любви с шахматами» (1460-е) немецкого художника XV в., известного как Мастер Е.С.⁴ Можно сказать, что

² См.: Murray H.J.R. A History of Chess. Oxford, 1913. P. 483–485.

³ К сожалению, источник этого мнения, которое приводится в разноязычных статьях, посвященных лугасовской «Игре в шахматы» в Википедии (среди которых русский вариант – самый пространный), установить пока не удалось. Между тем Я. Питерс ничего такого в картине не находит, видя в представленной Лукасом сцене именно то, что на ней изображено: «группу неразговорчивых и разобщенных представителей среднего класса, собравшихся вокруг обычной шахматной игры» (Peeters J. Lucas van Leyden // On Familiar Things. Пост 25.09.2008. URL: <http://onfamiliarthings.blogspot.com/2008/09/lucas-van-leyden.html> [дата обращения: 21.06.2018]).

⁴ Об этом произведении см.: Moxey K.P.F. Master E. S. and the folly of love // Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art. 1980. Vol. 11. No. 3/4. P. 125–148. Об образе сада любви см.: Свирида И.И. Метаморфозы в пространстве культуры. М., 2009. С. 91–95.

композиции этих произведений отчасти схожи: в середине шахматные игроки, женщина и мужчина, и две группы, в гравюре Мастера Е.С. – две пары, очевидно, разыгрывающие свои – куртуазные – партии, изображенные с обеих сторон от играющих в шахматы. Мастер Е.С. насытил гравюру эротической символикой.

Лукас перенес сцену игры из «сада любви» в среду среднего класса. Но, придав ей явные черты поединка, он все-таки сохранил знакомый для его зрителя эротический подтекст⁵. Измененной оказалась коннотация этого подтекста – от куртуазности к матриониальности.

По словам искусствоведа, в картине Лукаса «зрители, окружив стол, каждый по своему выражают отношение к происходящему»⁶. Это касается фигур в центре. Если же присмотреться к персонажам по краям картины и выражениям их лиц, нетрудно заметить, что они, наоборот, выглядят довольно безучастными к происходящему за шахматной доской. Они беседуют, каждый в своем кругу. Точнее, и в группе слева, и в группе справа говорит один, как можно судить по приоткрытому рту, а другие слушают его. Насколько внимательно, мы можем судить только по правой компании, где говорящего мы видим в три четверти сзади, зато к нам повернута в фас слушающая его женщина с сосредоточенным взглядом. В компании слева нам хорошо виден говорящий мужчина, лица же его собеседников практически скрыты от нас. Таким образом, будучи центром изображения на картине, игра в том сюжете, который представляет картина, является лишь частью некой единой диспозиции, и сложившийся в игре расклад сил не имеет к ней прямого отношения.

Может показаться, что у Мастера Е.С. и у Лукаса находится подтверждение, фактически иллюстративное, одной характеристики игры, которую дал М.М. Бахтин. В сравнении с искусством особенность игры Бахтин видел в «принципиальном отсутствии зрителя» (как и автора). Это высказывание иногда привлекается исследователями игры для ее характеристики как действия, именно не предполагающего зрителя. Но Бахтин делает важные уточнения: во-первых, игра не предполагает зрителя «с точки зрения самих играющих» и, во-вторых, не предполагает зрителя, «находящегося вне игры»⁷. Еще одно замечание указывает на то, что речь идет об игре-воображении, а не игре-изображении, хотя это и выражено в довольно категоричных словах: «вообще игра



Мастер С.Е. Сад любви с шахматами (1460-е гг.), Ксилография. 16,8x21,0 см. Гравюрный кабинет, Берлин. Источник: Wikimedia Commons

⁵ Veldman I.M. The formative years of Lucas van Leyden (1506–08): visual sources and the question of patronage // *Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art*. 2012. Vol. 36. No. 1/2. P. 23.

⁶ Васильева Н. Нидерландская живопись XVI в. М., 2008. С. 49.

⁷ Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности // *Бахтин М.М. Собр. соч.* Т. 1. М., 2003. С. 148–149.

ничего не изображает, а лишь воображает»⁸. Однако следует иметь в виду, что Бахтин в полемической соотнесенности с экспрессивной эстетикой обсуждает игру театральную. И в связи с этим касается игры ребенка – именно игры-воображения, в которой ребенок внутренне перевоплощается в того или иного персонажа. В примере Бахтина это «мальчик, играющий атамана разбойников». Он самодостаточен, он не нуждается в зрителе, разве что зрителем оказывается другой мальчик, изображающий путешественника (на которого предстоит напасть разбойнику)⁹. В игре детей порой в самом деле нет и не ожидается никаких зрителей, тем более внешних зрителей, которые, как показал Й. Хейзинга как раз на примере детской игры-воображения, способны своим значимым присутствием разрушить внутреннюю связность игры, а то и игру целиком¹⁰. Но Бахтин вроде бы разводит игру и представление. Игра – это деятельность играющих, а представление – художественное действие со своим эстетическим смыслом. Для Бахтина очевидно, что театральная игра невозможна без зрителя (хотя бы предполагаемого зрителя).

Но не только театральная. Вот и в рассматриваемых нами художественных произведениях мы видим, наряду с игроками, и других персонажей. Но они различны в своем отношении к изображенной игре и игрокам. Некоторые из них заняты своим делом или как будто бы заняты своим делом, и среди них есть такие, которые сами играют, но игра у них другая. Кто-то активно наблюдает за игрой, кто-то безучастен, а кто-то готов и включиться в нее, вопреки имеющимся правилам. Так, из двенадцати персонажей картины Лукаса как будто лишь четверо – двое игроков и двое наблюдателей – непосредственно соотнесены художником с игрой. Один из наблюдателей чуть ли ни играет. Он как бы ведет своей рукой руку женщины, взявшей туру, чтобы сделать решающий ход. Другой наблюдатель внимателен, но отстранен. Если принять версию, что перед нами предбрачная встреча двух семей, резонно предположить, что наблюдающие за игрой – отцы жениха и невесты. В пользу этого указывает близость цветов головных уборов: у женщины и почти участвующего в игре наблюдателя темные головные уборы, у незадачливого игрока и пожилого наблюдателя – терракотовые. Если присмотреться, цвет головных уборов стоящих по краям персонажей различается аналогичным образом: темный – у мужчины со стороны невесты и терракотовый – у мужчины со стороны жениха. Внешне, в изображении Лукаса, они не соотнесены с игрой. Но в метанарративном плане они – члены двух семей. Представители каждой семьи, в лице предположительных отцов жениха и невесты, вовлечены в игру и тем самым обеспечивают соотнесенность с игрой всех персонажей картины. Это тем более так, поскольку мы решили, что партия в шахматы – часть более общей игры – некой предбрачной церемонии, и самим фактом встречи и сбора все персонажи являются ее участниками.

⁸ Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности. С. 149.

⁹ Там же.

¹⁰ По рассказу друга Хейзинги, когда он, застав своего четырехлетнего сына за игрой в поезд (сынишка, изображая паровоз, деланно пыхтел, расположившись впереди выстроенного им ряда стульев-вагонов), поцеловал его, сын отреагировал: «Папа, не надо целовать паровоз, а то вагоны подумают, что все это не взаправду» (Хейзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. СПб., 2011. С. 32).

В продолжение этого обсуждения посмотрим кратко на другую работу Лукаса ван Лейдена, созданную почти одновременно с началом работы над «Игрой в шахматы» (или параллельно с ней) – картину «Игра в карты» (1508–1510).

Вокруг карточного стола собрались четверо – две женщины и два мужчины. Игра в разгаре; кому-то везет, кому-то не очень; кто-то спокоен, кто-то встревожен. Игра идет на деньги, и, как видим, это придает ей особенную страсть. И со страстью игры тесно соседствует эротическая страсть. Хотя при том, что страстью игры охвачены почти все, эротическую страсть не может скрыть лишь один из персонажей – крайний слева мужчина. Он взялся помогать даме в игре. Но в то время как левой рукой он разворачивает карты в ее руке, чтобы лучше их рассмотреть, правой рукой он нетерпеливо обнимает (скажем так) даму, и она не может не отвлечься на этот его жест. Помощники или советчики-«секунданты» расположились за каждым игроком. Двое из них активно включены в игру, двое кажутся апатичными. Они – и внимательные зрители, и участники. Последнее вряд ли предполагается правилами какой-либо карточной игры.

Мы видим, что игровые сцены, а за ними и игровые пространства как двух картин Лукаса, так и гравюры Мастера Е.С. разнятся по характеру отношений между игроками и другими персонажами сцен – от безучастности и отстраненности до полной приобщенности к игре.

В «Игре в шахматы» мы можем разглядеть и динамичную перемену в положении одного из персонажей. В этой картине лишь четверо из двенадцати находятся в движении. Состав этой четверки несколько иной, чем той, что описана выше. Вместо бесстрастного наблюдателя (со стороны жениха) в ней оказывается мужчина в венецианском, как принято считать¹², костюме. Он вроде бы не следит за игрой. Но это кажущееся впечатление. Скорее всего, он только что оторвал свой взор от шахматной доски; его глаза обращены к игроку, и, похоже, он сам весь устремлен к нему. Он из семьи невесты и движется с той стороны, где находятся другие ее члены. Деликатно отодвигая правой рукой вовлеченного в игру пожилого мужчину (и это единственное на картине телесное соприкосновение между персонажами), он хочет приблизиться к проигрываю-



Лукас ван Лейден. Игра в карты (1508–1509)¹¹. Дерево, масло. 55,2х60,9 см. Национальная галерея искусств. Вашингтон. Источник: Wikimedia Commons

¹¹ М.Й. Фридляндер атрибутирует эту работу 1520 г. (*Friedländer M.J.* Early Netherlandish Painting. Vol. X: Lucas van Leyden and Other Dutch Masters of His Time. Leyden: A.W. Sijthoff; Brussels, 1973. P. 84).

¹² См. ремарку на этот счет К. Тейлор: [*Taylor K.*] Lucas van Leyden's The Chessplayers – hats and trade // *Clothing the Low Countries: Researching and re-creating, Flemish and Netherlandish clothing from 1480–1620*. Пост 24.04.2012. URL: <https://dutchrenaissanceclothing.com/2012/08/lucas-van-leydens-the-chessplayers-hats-and-trade/> [дата обращения: 21.06.2018].

щему. Вряд ли чтобы помочь – исход игры уже ясен, но, наверное, чтобы подержать и тем самым нейтрализовать впечатление от поражения, нанесенного его семьей. Если победа одной стороны и поражение другой (обстоятельство всего лишь игры) разъединяет семьи, то это сочувствующее движение мужчины в венецианском костюме призвано объединить их (вопреки игре, «поверх» ее). Его взгляд, устремленный к неудачливому игроку, – единственный во всей картине, который связывает два клана.

В представленной Лукасом сцене это – еще одна примечательная для нас деталь, которая способна переменить первое впечатление зрителя относительно сюжета картины. По сути, «Игра в шахматы» в символической форме демонстрирует включенность игры в жизненное пространство и вместе с тем опосредованность жизненного пространства игрой.

В гравюре Мастера Е.С. уже есть намек на такое опосредствование. Но в отличие от «Игры в шахматы» – картины, изображение которой вполне может быть отнесено к бытовому жанру, шахматная игра в «Саде любви» сама выступает иносказанием – аллегорией тех куртуазных состязаний, которые разворачиваются на наших глазах по сторонам от шахматной партии. Если представить, что и у Лукаса шахматная партия выступает аллегорией предполагаемых (предвосхищаемых) отношений между игроками, то обнаружившаяся несостоятельность мужчины в проигранной им партии и растерянность, явно отразившаяся на его лице, могут указывать на более чем неблагоприятную перспективу будущего брака. Игра таким образом оказывается ключом к пониманию жизни. Но не в меньшей степени таковым предстает и внеигровое (хотя и опосредованное игрой) коммуникативное действие – порыв мужчины в венецианском костюме к проигравшему с целью (как мы предположили) поддержать его.

Последнее допущение возможно при условии признания еще большей сложности содержания картины Лукаса. Выше было вскользь отмечено наличие в ней нарратива, передаваемого собственно изображенной в произведении сценой, и метанарратива, вчитываемого в изображение на основе опыта созерцания и понимания произведений искусства, в частности, той эпохи, к которой относится творчество замечательного нидерландского художника. Такое переосмысление образного состава картины уже само по себе оказывается игрой, в которой рефлексивный зритель отрывается от данности сцены и наполняет ее неочевидными (в особенности для зрителя иной культурной среды и ценностных систем) смыслами. Эта игра продолжается в выходе за рамки здесь-и-сейчас открывающегося содержания картины – в некий *супер-нарратив*, сообщающий нам нечто об игре вообще. Именно на этом уровне Лукас оказывается конгениальным Хейзинге.

Вспомним характеристику сцены, изображенной на картине Лукаса, данную Я. Питерсом: неразговорчивая публика собралась вокруг обычной шахматной партии. Однако, если признать, не отрицая лукасовский реализм, церемониальный характер изображенной им игры, она, будучи обычной в качестве элемента стандартной церемонии, несомненно, необычна для той конкретной пары, которая встречается за шахматной партией. Эта игра – то ли «испытание», то ли символическое преддверие к вступлению в брак. Тем более игра необычна как аллегория иных отношений, в традиционной сим-

волике – куртуазных, у Лукаса – куртуазно-матримониальных отношений. *Необычность* – одна их важнейших характеристик, выделяемых Хёйзингой в игре: «Игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением»¹³. Он говорит о необычности игры, наряду с ее духовностью, свободой, самоценностью (эстетичностью), 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. «...Она, – говорит Хёйзинга, – стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей»¹⁴. Разумеется, отдельными индивидами формат игры может использоваться в прагматических целях как средство социальной адаптации, политического влияния, решения меркантильных задач (Хёйзинга упоминает такого рода моменты, как проявления неспецифического использования игры и игровых навыков). Но не в этом сущность и социокультурная функция игры, а в неповторимом ощущении *«инобытия»* в сравнении с *«обыденной жизнью»*¹⁵.

Еще одной важной характеристикой игры, согласно Хёйзинге, является 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»¹⁶, – 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 (а 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, несомненно, может быть

¹³ Хёйзинга Й. Homo Ludens. С. 32.

¹⁴ Там же. С. 33.

¹⁵ Там же. С. 59.

¹⁶ Там же. С. 34.

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”»¹⁷. Если предположить, что в службе для участвующих в ней нет ни грана «понарошки», она «всамделишна» во всем, она самая что ни на есть настоящая, то невозможно понять, каким образом храм оказывается у Хёйзинга в ряду такого рода мест, в которых разворачивается в разных своих формах игра.

Хёйзинга не был первым, кто сделал игру предметом теоретического анализа. Он не только признает, что об игре говорили и до него, но упоминает, кажется, всех предшествующих мыслителей, так или иначе высказывавшихся об игре. Однако особая теоретическая заслуга Хёйзинга состоит в том, что он представил игру как *базовую структуру* культуры. «...Подлинная культура, – говорит он, – не может существовать без некоего игрового содержания...»¹⁸. Это утверждение имеет важное продолжение, расширяющее присущий игре функционал: «...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 все 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»¹⁹.

В той мере, в какой игра обеспечивает своими средствами самоограничение и самообуздание культуры, она предстает *функцией* культуры, а именно нормативной функцией культуры. Однако игра не является исключительным или даже определяющим средством, обеспечивающим эту функцию культуры. 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. Не имея возможности остановиться на этом вопросе, отметим лишь, что типологическая дифференциация феномена игры потребует спецификации различных видов игры – игры-воображения, игры-представления, игры-состязания, игры-церемонии, игры-испытания, игры-тренинга и т. д., – причем в отдельных случаях столь тонкую, что общее рассуждение об игре вообще может оказаться просто тривиальным.

¹⁷ Хёйзинга Й. Homo Ludens. С. 32.

¹⁸ Там же. С. 291.

¹⁹ Там же. С. 291–292.

На примере приведенного выше перечня выделенных Хёйзингой локусов игры, 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 элементом культуры. Местами Хёйзинга так описывает игру, что она предстает игровым элементом культуры, и так описывает игровой элемент культуры, что он предстает в виде игры как таковой. Посредством чего культура выполняет нормативную функцию – посредством игры или игровых элементов, содержащихся в неигровых социокультурных формах, остается неясным.

Напряжение между игрой и игровым элементом культуры столь сильно, что впору ставить вопрос о разделении *игры* и *игрового элемента культуры* в качестве предметов теоретического рассмотрения. Игровой элемент указывает на наличие отдельных характеристик игры в том или ином социокультурном явлении. Это такие характеристики, как, например, состязательность и соперничество, стремление к доминированию (в игре это стремление полностью реализуется в победе, выигрыше), имитативность и «невсамделишность» действий, двусмысленность, нормативность (и одновременно кажущаяся ее произвольность), разнопозиционность присутствующих в ситуации игры²⁰ и т. д. Игровой элемент может обнаруживаться также в преследовании деятелем в институционализированной (социально значимой деятельности) ситуативных интересов, слабо связанных, а то и не связанных вовсе с институтом, в рамках которого и по поводу которого осуществляются действия (с целями, устойчиво ассоциируемыми – обществом, референтными или заинтересованными лицами – с данной социально значимой деятельностью). Наличие в некоем социокультурном феномене игрового элемента не делает этот феномен игрой, хотя анализ того, каким образом игровые элементы проявляются в тех иных неигровых феноменах, может способствовать пониманию природы игры и ее функционала.

В качестве одной из характеристик игры Хёйзинга называл ее феноменальную и функциональную локализованность. В этом плане игровой элемент радикально отличен от игры присущей ему феноменальной и функциональной дисперсностью.

Различие между игрой и игровым элементом хорошо просматривается в картине Лукаса «Игра в шахматы». На уровне художественного нарратива мы имеем дело с игрой – игрой в шахматы. Но хотя картина названа «Игра в шахматы» и посвящена именно этому, нам не понять ее без учета метанарратива, который обнаруживается в просматриваемом за ситуацией, изображенной художником, конкретно-историческом и социокультурном контексте. В этом плане игра в шахматы оказывается моментом, причем не определяющим, церемонии, которая необычна для участников, но обычна в силу существующей традиции, представляет собой обычай. Церемония – действие, осуществляющееся на полном серьезе, имеющее в виду реальные жизненные цели, и присутствующие в церемонии игровые элементы не превращают саму церемонию в игру.

²⁰ В игре разнопозиционность доходит до различия типа «актеры»/«исполнители» – «зрители»/«слушатели».

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 элементами в функциональном плане, они оказываются действительными характеристиками в субстанциональном плане. В отличие от игры, участники неигровых событий и ситуаций, пусть и содержащих игровые элементы, могут восприниматься в качестве игроков даже тогда, когда сами себя игроками не чувствуют (к примеру, в случае, как выше мы видели, с судебным присутствием) и рассматривают происходящие события и возникающие ситуации как часть реальной жизни. Это главное, что отличает игровые элементы от игры: события и ситуации, содержащие игровые элементы, не отделены от общего процесса жизни, но представляют ее проявления.

Йохан 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 элемента культуры, чтобы сохранить за дискурсом игры смысловую определенность и точность.

Список литературы

Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности // *Бахтин М.М.* Собр. соч. Т. 1. М.: Рус. словари; Яз. славян. культуры, 2003. С. 69–264.

Васильева Н. Нидерландская живопись XVI в. М.: Белый город, 2008. 128 с.

Свирида И.И. Метаморфозы в пространстве культуры. М.: Индрик, 2009. 404 с.

Хёйзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

Friedländer M.J. Early Netherlandish Painting. Vol. X: Lucas van Leyden and Other Dutch Masters of His Time. Leyden: A.W. Sijthoff; Brussels: La Connaissance, 1973. 109 p. + 127 plates.

Moxey K.P.F. Master E.S. and the folly of love // *Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art.* 1980. Vol. 11. No. 3/4. P. 125–148.

Murray H.J.R. A History of Chess, Oxford: Oxford University Press, 1913. 900 p.

Peeters J. Lucas van Leyden // On Familiar Things. Пост 25.09.2008. URL: <http://onfamiliarthings.blogspot.com/2008/09/lucas-van-leyden.html> (дата обращения: 21.06.2018).

Taylor K. Lucas van Leyden's The Chessplayers – hats and trade // *Clothing the Low Countries: Researching and re-creating, Flemish and Netherlandish clothing from 1480–1620.* Пост 24.04.2012. URL: <https://dutchrenaissanceclothing.com/2012/08/lucas-van-leydens-the-chessplayers-hats-and-trade/> (дата обращения: 21.06.2018).

Veldman I.M. The formative years of Lucas van Leyden (1506–08): visual sources and the question of patronage // *Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art.* 2012. Vol. 36. No. 1/2. P. 5–34.

Lukas van Leyden, J. Huizinga, And the Space of Play

Ruben G. Апресян

Institute of Philosophy, RAS. 12/1 Goncharnaya Str., Moscow, 109240, Russian Federation; e-mail: <mailto:apressyan@iph.ras.ru>

Lukas van Leyden, a Dutch artist of the early 16th century, was born in Leyden and spent there almost all his life and the 20th century Dutch scholar of the history of culture Johan Huizinga was a Professor of Leyden University for more than three decades. What they have in common is not only the city of Leyden, to which they belong, but their interest in the play. Huizinga proposed a theoretical account of the phenomenon of play in *Homo Ludens*, a book, which has remained to be the most fundamental in the field till our days and Lukas depicted a play in a number of his art works. The paper is intended to effect a semantic analysis of Lukas' painting, *Chess Players* (in parallel with some other play depicting art works), and critical reflection on some key passages of Huizinga's book. The painting, *Chess Players*, is reviewed against the assumption of presence a matrimonial oriented meta-narrative in it. A correlation of the painting's narrative (given in a plot) and meta-narrative (the painting's assumed content) leads to a super-narrative, which allows to figure out in Lukas' work a kind of "conceptualization" of a phenomenon of the play, which is peculiarly interesting in regard to the features of the play in Huizinga's theory of play and a notion of 'play-element in culture', which he coined. Huizinga proposed an influential idea, according to which the play has a normative function in culture. So far, this function does not belong to the play only, one should specify it in the context of the play, better on a basis of deeper differentiation of various plays performing the normative function in diverse ways. This deals with such kinds of play as play-competition, play-ceremony, play-examination, play-training, and so forth. Additionally, a discrimination of the play as sociocultural phenomenon and phenomena which contain play-element is needed. A set of the play features, which Huizinga figured out, and their relevance to play-elements in culture should be accepted as a basis of such discrimination.

Keywords: play, play-element in culture, J. Huizinga, Lukas van Leyden, *Chessplayers*, Master E.S., *Love Garden*, M.M. Bakhtin

References

Bakhtin, M.M. «Avtor i geroj v ehsteticheskoy deyatel'nosti» [The author and the hero in aesthetical activity], in: Bakhtin, M.M. *Works*. Vol. 1. Moscow: Russkie slovari; Yazyki slavyanskoy kul'tury Publ., 2003, pp. 69–264. (In Russian)

Friedländer, M.J. *Early Netherlandish Painting. Vol. X. Lucas van Leyden and Other Dutch Masters of His Time*. Leyden: A.W. Sijthoff; Brussels: La Connaissance, 1973. 109 pp. + 127 plates.

Huizinga, J. *Homo ludens. Opyt opredeleniya igrovogo ehlementa kul'tury* [Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture] / Transl. into Russian by D.V. Silvestrov; Comments by D.E. Kharitonovitch. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publ., 2011. 416 pp. (In Russian)

Moxey, K.P.F. "Master E. S. and the folly of love", *Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art*, 1980, Vol. 11, No. 3/4, pp. 125–148.

Murray, H.J.R. *A History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913. 900 pp.

Peeters, J. "Lucas van Leyden", in: *On Familiar Things*. Posted on 25.09.2008. [<http://onfamiliarthings.blogspot.com/2008/09/lucas-van-leyden.html>, accessed on 21.06.2018].

Svirida, I.I. *Metamorfozy v prostranstve kul'tury* [Transformations in the space of culture]. Moscow: Indrik Publ, 2009. 404 pp. (In Russian)

Taylor, K. "Lucas van Leyden's The Chessplayers – hats and trade", in: *Clothing the Low Countries: Researching and re-creating, Flemish and Netherlandish clothing from 1480–1620*. Posted on 24.04.2012. [<https://dutchrenaissanceclothing.com/2012/08/lucas-van-leydens-the-chessplayers-hats-and-trade/>, accessed on 21.06.2018].

Vasilieva, N. *Niderlandskaya zhivopis' in the 16th veke* [The Nietherland painting in the 16th century]. Moscow: Belyj Gorod Publ, 2008. 128 pp. (In Russian)

Veldman, I.M. "The formative years of Lucas van Leyden (1506–08): visual sources and the question of patronage", *Simiolus: Netherlands Quarterly for the History of Art*, 2012, Vol. 36, No. 1/2, pp. 5–34.