

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ ХУДОЖЕСТВ

НАУЧНЫЕ ТРУДЫ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЙ
АКАДЕМИИ ХУДОЖЕСТВ

75

ВОПРОСЫ ТЕОРИИ КУЛЬТУРЫ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
октябрь / декабрь 2025

Сборник «Научные труды Санкт-Петербургской академии художеств» (ранее «Научные труды») печатается по решению редакционно-издательского совета ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина» (Санкт-Петербургской академии художеств), включен в Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук, согласно решению Президиума ВАК МО РФ от 08.02.2023. Зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС77-80275 от 09.02.2021. Распространяется через каталог агентства «Урал-Пресс», индекс 82328.

Учредитель и издатель сборника «Научные труды Санкт-Петербургской академии художеств» – Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина

The collection of essays *Nauchnye Trudy Sankt-Peterburgskoi Akademii Hudozhestv (Scientific Papers of St Petersburg Academy of Fine Arts)* is published quarterly according to the decision of the Editorial and Publishing Council of Federal State-Funded Educational Institution of Higher Education *St Petersburg Repin Academy of Fine Arts (St Petersburg Academy of Fine Arts)*. The collection of essays *Scientific Papers of St Petersburg Academy of Fine Arts* (previous name of the publication *Scientific Papers*) is included into the *List of the Main Reviewed Scientific Editions*, in which basic scientific results of PhD theses must be published, according to the decision of the Higher Certification Commission at the Ministry of Education of the Russian Federation dating 08.02.2023. The collection of essays *Scientific Papers of St Petersburg Academy of Fine Arts* is registered by the Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology and Mass Media. Registration certificate is ПИ № ФС77-80275 of 09.02.2021. The collection of essays is distributed via the Ural-Press Agency catalogue, index 82328.

Состав редакционно-издательского совета:

Ю. Г. Бобров, д-р искусствоведения, проф., акад. РАХ (председатель совета, главный редактор); **С. А. Елезова** (секретарь совета); **Н. Н. Акимова**, д-р филол. наук, доц.; **Е. В. Анисимов**, д-р ист. наук, проф.; **Н. Р. Ахмедова**, д-р искусствоведения, акад. АХ Узбекистана; **Е. К. Блинова**, д-р искусствоведения, проф.; **С. М. Грачева**, д-р искусствоведения, проф., чл.-кор. РАХ; **К. Г. Исупов**, д-р филос. наук, проф.; **А. А. Курпатова**, канд. искусствоведения, доц.; **Н. С. Кутейникова**, канд. искусствоведения, проф., акад. РАХ, заслуженный деятель искусств РФ; **В. А. Ляняшин**, д-р искусствоведения, проф., вице-президент РАХ, заслуженный деятель искусств РФ; **В. Г. Лисовский**, д-р искусствоведения, канд. техн. наук, проф.; **Ю. А. Никитин**, д-р архитектуры, доц.; **Н. О. Смелков**, доц.; **Т. С. Усубалиев**, народный художник Киргизской Республики, заслуженный деятель культуры Киргизской Республики, **А. Н. Фёдоров**, д-р искусствоведения, канд. архитектуры, канд. богословия, проф.; **М. А. Чаркина**, канд. искусствоведения.

Members of the Editorial and Publishing Council:

Yury Bobrov, DSc (Arts), Prof., Academician of the Russian Academy of Arts (Chairman of the Council, Editor-in-Chief); **Sofia Elezova** (Secretary of the Council); **Nigora Akhmedova**, DSc (Arts), Academician of the Academy of Arts of Uzbekistan; **Natalia Akimova**, DSc (Philology), Assoc. Prof.; **Evgeniy Anisimov**, DSc (History); **Elena Blinova**, DSc (Arts), Prof.; **Svetlana Gracheva**, DSc (Arts), Prof., Corresponding Member of the Russian Academy of Arts; **Konstantin Isupov**, DSc (Philosophy), Prof.; **Alla Kurpatova**, PhD (Arts), Assoc. Prof.; **Nina Kuteynikova**, PhD (Arts), Prof., Academician of the Russian Academy of Arts, Honored Art Worker of Russian Federation; **Vladimir Lenyashin**, DSc (Arts), Prof., Vice-President of the Russian Academy of Arts, Honored Art Worker of Russian Federation; **Vladimir Lisovskiy**, DSc (Arts), PhD (Engineering) Prof.; **Yury Nikitin**, DSc (Architecture), Assoc. Prof.; **Nikolai Smelkov**, Assoc. Prof.; **Taalibek Usubaliev**, People's Artist of the Kyrgyz Republic, Honored Worker of Culture of the Kyrgyz Republic; **Alexander Fedorov**, PhD (Theology), PhD (Architecture), DSc (Arts), Prof.; **Maria Charkina**, PhD (Arts).

В. В. Костецкий
Семь тезисов об игре

Статья продолжает ранее начатую автором тему «Анти-Хейзинга: другая философия игры». Основное внимание автор концентрирует на положениях, характерных для понятия игры, а не на образах ее проявления в различных сферах деятельности. При понятийном подходе игра выступает суррогатом культуры приключения на заре цивилизации. Одним из элементов в дворцовой культуре приключения является гарем, в пространстве которого досуг заполняется занятиями, которые стали восприниматься «игрой». По мере развития дворцовой культуры куртуазности игра обособилась в самостоятельную часть досуга. Способность игры занимать досуг культурным образом явилась основанием переноса игрового досуга в мир детства. Антиподом культуры игры является не серьезность, а дурачество. Теоретическое смешение игры с дурачеством служит причиной многих заблуждений, а также истоком ложной аргументации в оправдании «состояния постмодерна».

Ключевые слова: приключение; гарем; игра; дурачество; измененные состояния сознания; экстазис; искусство; творчество

Костецкий Виктор Валентинович

Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина.

Доцент кафедры гуманитарных и философских наук.

Доктор философских наук, профессор.

199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 17.

E-mail: kostavictor@yandex.ru

Victor Kostetsky
Seven Theses about the Play

The article continues the theme of “Anti-Huizinga: another philosophy of the play”, which was previously started by the author. The main focus of the article is not on criticism, but on focusing on those positions that are characteristic of the concept of the play, rather than its images in various fields of activity. With a conceptual approach, the play acts as a surrogate for the culture of adventure at the origins of civilization. One of the elements in the palace culture of adventure is the harem, in the space of which leisure is filled with activities that have become perceived as a “play.” As the courtly culture of the palace developed, the play became an independent part of leisure. The ability of play to occupy leisure time in a cultural way was the basis for the transfer of play leisure to the world of childhood. The antipode to the culture of the play is not “seriousness”, but foolishness. The theoretical confusion of the play with foolishness is the cause of many misconceptions, as well as the source of false arguments in justifying the “state of postmodernity.”

Keywords: adventure; harem; play; fooling around; altered states of consciousness; ecstasy; art; creativity

Kostetsky Victor

St Petersburg Repin Academy of Fine Arts.
Associate Professor of the Department of Humanities and Philosophy.
Doctor of Philosophy, Professor.
Russia, 199034, St Petersburg, Universitetskaya nab., 17.
E-mail: kostavictor@yandex.ru

...Возникает вопрос, чем этот досуг
нужно восполнить. Разумеется, не игрой.

Аристотель

На игру как особое явление человеческой культуры обратил внимание Ф. Шиллер в связи с проблемой свободы (1795). По мысли Шиллера, человек с детства до старости несвободен как в своей телесности, так и в своей социальности. Единственным исключением из мира несвободы является игра в силу добровольности участия в ней и принятия правил игры. Никакой культурной перспективы игры на манер Й. Хейзинги во времена Ф. Шиллера не предвиделось. Даже в искусстве Г. Гегель игре отводил скромное место.

На рубеже XVIII–XIX вв. общая эволюция искусства Г. Гегелю представлялась очевидной, причем вне отношения к игре. Взяв за категориальную основу искусства пару категорий «содержание – форма», Гегель, как известно, в эволюции искусства выделил три стадии: символическая, классическая, романтическая. На примитивной стадии искусства форма и содержание произвольны в отношении друг друга подобно тому, как палка способна стать символической саблей или ружьем в детских играх. Классическая стадия характеризуется тем, что форма содержательна, а содержание оформлено – таким образом из формы и содержания в произведении искусства изымаются все случайные для него элементы. Переход к романтической стадии осуществляется за счет повышенного внимания к форме ради эффекта «задушевности». Романтическая «задушевность», исчерпав свои возможности, эволюционирует, с одной стороны, в декоративность формы, с другой – в религиозность содержания, что в итоге возвращает искусство к символизму в его примитивности именно с точки

зрения художественности. Эпидемия холеры оборвала жизнь Гегеля в 1831 г., так что он не застал всплеск буржуазных революций 1848 г. и парижскую выставку «Салона отверженных» 1863 г., положившую начало импрессионизму. Между тем эти события свидетельствовали о том, что романтизм в европейском искусстве не станет эволюционировать в сторону «задушевности» и «естественной религии», а свернет на путь игривости и игрового отношения к самому искусству, причем не в качестве самоиронии искусства. Например, игра «в живопись» примет вполне галерейный характер, а игры «в холсты и краски» постепенно сместятся в дурачество усилиями нефитов искусства.

Дурачество отнюдь не сводится к детским забавам: есть карнавал, клоунада, юродство, королевские шуты, праздники дурака. Дурачество и игра представляют собой разные исторические формы культуры, причем в качестве антиподов. В игре есть серьезный момент в виде неуклонного соблюдения принятых правил. Напротив, смысл дурачества – в разнообразных способах несоблюдения любых правил, как естественных («разумных»), так и условных («этикетных»). Место дурачества в культуре определено: это праздничный или приватный досуг, но никак не искусство, спорт, наука, религия, образование. Если учесть, что культура в своих исторических истоках основана не на ценностях, а на табуировании, то дурашливое преодоление запретов, норм, правил за пределами праздника является проявлением вандализма, не имея ни малейшего касательства к игре.

В середине XIX в. появились две новые науки: этнография и социология, и обе они объективно нуждались в понятии «ценность». Так называемые базовые ценности служили координатами, по которым распределялись эмпирические факты локальных культур. С другой стороны, понятие ценности оказалось на руку той философии, которая бежала прочь от «спекулятивного метода» Гегеля, вооружившись лозунгом «Назад к Канту!». В неокантианстве понятие «ценность» преобразилось в нечто интроспективное, личностное, индивидуальное, субъективное, а позднее и экзистенциальное. В прагматическом плане неокантианская трактовка

ценности позволяла как угодно сдвигать границы таких понятий как «норма», «правило», «канон», «идеал», «вкус», «истина». Под лозунгами типа «О вкусах не спорят», «Каждому свое» стирались границы понятий «искусство», «игра», «культура», «наркотики», «эротика». И чем прямолинейнее стирались границы понятий, тем весомее становилась мировоззренческая ценность «игры». В 1938 г. в трактате «Homo ludens» Й. Хейзинга объявил: «Игра старше культуры».

Возможно, XX век войдет в историю цивилизаций как век, обманутый иллюзиями игры. Рождение синематографа, не случайно возникшего именно в комедийном жанре, как будто специально открывало путь игре. Джазовая музыка, экспрессивные танцы, сатирические журналы, фольклорный юмор типа анекдотов и частушек способствовали игровому настроению общества. Возрождение Олимпийских игр в 1896 г. дополнительно повысило статус игры. Последовавшее затем массовое развитие спорта инициировало «спортивно-праздничное чувство жизни». Спортивно-игровая психотехника успешно применялась в экономике, например в форме социалистического соревнования и первых пятилеток. При посредничестве спорта молодежь вовлекалась в игровые формы политических организаций. Факельные шествия «новых римлян» в Италии тоже были вроде игрой, но эта игра сопровождалась определенной агрессивной идеологией, культивировавшей вражду и побуждавшей к войне. После Второй мировой войны установка Запада на игру не только не исчезла, но, напротив, лишь усиливалась от десятилетия к десятилетию. В 1956 г. вышла книга Г. Маркузе «Эрос и цивилизация», в которой под предлогом анализа учения З. Фрейда была представлена заявка на переход цивилизации к игровой форме существования по примеру марксистского учения об «общественно-экономических формациях». Капитализм, как следует из рассуждений Маркузе, перейдет не к социализму или коммунизму, а к игровой организации всей социальной жизни. Индивид, обращенный в «хомо луденс», перестанет быть «одномерным человеком» труда, обретая взамен неиссякаемую многомерность игрового поведения в хозяйстве, в семье, религии, на-

уже, искусстве. «В подлинно человеческой цивилизации, – писал Маркузе, – человеческое существование будет скорее напоминать игру, чем труд, и человек будет жить скорее в сфере видимости, чем нужды» [6, с. 193]. Созревший к концу XX в. постмодернизм как «состояние общества» (Ж.-Ф. Лиотар), собственно, уже представлял игровую формацию цивилизации с ее всеобщим правом на любое экспериментирование под видом игры.

Между тем понятие «игра» в западной философии осталось неопределенным, причем неслучайно. При понятийном подходе к игре от рассуждений Й. Хейзинги или Г. Маркузе не остается камня на камне. Игра не старше культуры, игра не антипод серьезного, игра не всеобща; эротика несводима к игре, игровые формы организации труда не обращают труд в игру. Несколькими тезисами можно прояснить сказанное.

1. Не всё, что похоже на игру, есть игра.

Казалось бы, тезис тривиальный. Между тем самый яркий и убедительный образ игры у Й. Хейзинги представлен играющими щенками. Действительно, возня щенков похожа на игру, это факт. Но совсем не факт, что щенки именно играют, а, к примеру, не упражняются, не тренируются или, наконец, не избавляются от излишней энергии метаболизма. Точно так же в «игре кошки с мышкой» нет игры, тем более для мышки. Довольно удивительно читать в культурологическом вроде бы трактате о том, что возня щенков представляет собой игру, а игра в шахматы не есть игра, поскольку в ней много серьезного. «Уже шахматы захватывают окружающих, – пояснял Хейзинга, – хотя это занятие остается бесплодным в отношении культуры и, кроме того, не содержит видимых признаков красоты» [7, с. 63].

В вопросе о том, что есть игра, а что не есть игра, плохую услугу оказывает язык. Говорят, например, «магнитофон играет», хотя об игре речи нет. Говорят также «артист играет роль», хотя, если быть точным, артист исполняет роль. Точно так же музыканты не играют, а исполняют произведение. В игровых видах спорта спортсмены тоже не играют, а соревнуются, как и все спортсмены. Никто не говорит, например, что лыжник играет на лыжне, а боксеры играют между собой. В отношении природы тоже часто

используется образ игры: волна играет, радуга играет цветами. Языковые выражения с использованием слова игра нельзя объединить в качестве «фактов» с целью последующего обобщения событий. Как нельзя создать теорию людей под именем Петр. Точно так же под именем «игры» скрываются совершенно различные по природе события, объединенные лишь в силу антропоморфизма и стилистики языка.

2. В терминологическом отношении понятие «игра» тождественно выражению типа «игра играется играючи».

То, что понимается под игрой, грамматически распадается по частям речи. Так, слово «игра» – существительное, обозначающее вид мероприятия, а слово «играть» – глагол, обозначающий вид деятельности. Слово «играючи» – наречие, объединяющее существительное «игра» и глагол «играть» ради передачи смысла в понятии «игра». Игра как мероприятие без игривости ее участников превращается едва ли не в труд, в обязанность, службу. С другой стороны, и служебные обязанности можно исполнять играючи, не превращая при этом труд в игру.

3. Игра не является ни мероприятием, ни деятельностью, но является модальностью деятельности, превращая любое мероприятие в игру.

Существуют в языке слова и словосочетания, употребление которых придает любому тезису игровой характер. Таковы, например, слова «нарочно», «как бы», «как будто», «допустим». Почувствуйте, как говорится, разницу: «Я женился» и «Я как бы женился» или «Я как будто женился». В математике оператором игровой модальности является термин «допустим». В культуре модальность не сводится к модальным глаголам грамматики «хочу», «могу», «должен», но имеет множество конкретных форм рефлексивного отношения к делу. Например, понятие «дисциплина» тоже имеет модальное значение и применимо к любой деятельности. У военных модальное значение имеют команды «Смирно!» и «Вольно!». К модальности праздника имеет отношение слово «весело».

4. В истории культуры игра возникает исключительно в качестве суррогата приключения.

Понятие игры настолько разрекламировано в гуманитарной литературе, что кажется естественным выдать приключение за вид игры. Между тем исторически это не верно. В истории культуры приключение возникает в специфических условиях, когда пребывание в домашних условиях становится невыносимым по причине скуки. Дорога зовет в путь, к неизвестности, случайностям. При встрече с опасными случайностями от скуки не остается следа. То, что порой легкомысленно называют приключением, является психотехникой возвращения к жизни от «смертельной скуки», возвращением к «философии жизни». Социальных условий, в которых зарождается скука, может быть множество; в историческом плане значение имеет феномен дворца – закрытой территории и замкнутого пространства. Часть населения дворца бежит в приключение, как правило, военное, часть замыкается в ожиданиях. Досуг в ожиданиях обращается в мучение, выходом из которого оказываются искусственные формы азарта в виде прятков, загадок, ловли мяча. Азарт разгорается вокруг искусственно организованного случайного события, которое и провоцирует феномен игры. Игре в обязательном порядке предшествуют досуг, скука, случай и азарт. Без мучительного опыта скуки в условиях затянувшегося досуга игра неуместна – она и не возникает. Если в условиях длительного досуга в замкнутом пространстве игра тем не менее не возникает, то ее место занимают дневной сон, состояние лени или, напротив, немотивированной агрессивности вплоть до рукоприкладства. Во дворцах уместны игры, в тюрьмах драки – те же суррогаты приключения.

5. Антиподом серьезности является не игра, а дурачество.

В речевых оборотах существует выражение «игра без правил», хотя игры без правил не бывает, это оксюморон. Напротив, дурачиться по правилам не получится: возникнет вид игры под названием «валять дурака». Дурачество организовано вокруг снятия пределов, включая разного рода ограничения, нормы и правила. Реакцией на дурачество является смех. Смех освобождает и возвращает в нормальное состояние сознания (не лишенное серьезности). Дурачество вне веселого смеха не возвращает в нормальное

состояние и ведет к безумию. Иное дело игра. В игре всегда есть моменты серьезности: в виде правил, условий победы или поражения, ограничения по месту и времени. Игра, подобно приключению, выделяет из потока жизни дискретный сегмент с четко обозначенным началом и завершением. Игра не снимает ограничений в самой жизни, но заменяет их на ограничения условные и принимаемые добровольно. В игре смех не является необходимой реакцией психики, иногда и вовсе не уместен. Смысл игры в имитации приключения, в повторении феноменологии приключения без самого приключения. Неслучайно искусство обильно наполнено феноменологией приключения с соответствующими элементами – погоней, преследованием, спасением, защитой, нападением, триумфом, катастрофой. Таковы музыка, литература (лирика, эпос, фольклор), театр, изобразительные искусства. Не менее выразительна феноменология приключения в спорте. В свою очередь, феноменология искусства и спорта заимствуется политикой и педагогикой, транспонируя феноменологию приключения в деловую активность. В метаморфозах игры дурачеству не место, что не исключает его уместность в других случаях.

6. Модальность игры требует смещения в «измененное состояние сознания».

Игровое состояние сознания предполагает смещение из нормального состояния сознания. В древнегреческом языке «смещение» выражалось специальным термином «экстасис» (εκστασις), от смысла которого осталось в современных языках лишь малая часть в форме «экстаза». В общем случае экстасис предполагает смещение психической активности под соответствующий вид деятельности: праздник, спор, спорт, война, труд, досуг, интим. Отсутствие способности к экстазису, смещению приводит к неадекватности человека и общества. Собственно говоря, все частные виды мероприятий и деятельности требуют «измененных состояний сознания» относительно некоего «нормального состояния сознания». Игровое состояние сознания предполагает особое настроение и иную координацию движений. Примером может служить восприятие балета.

Для искусства игровое состояние сознания является обязательным. Сигналом к смещению служит переход к сакральному пространству в виде сцены, рамы, дворца, концертного зала, галереи, площади. В «сакральных» пространствах галереи пешеходы становятся зрителями. Если смещения не происходит, пешеход остается пешеходом. Ответственность за отсутствие экстаиса несут как искусство, так и система образования.

7. Игровое состояние сознания безотносительно к обстоятельствам не является нормальным.

Термин *altered states of consciousness* 'измененные состояния сознания' появился в американской хирургии к концу XIX в. в связи с практикой анестезии, причем взамен условного термина «космическое сознание». Изменения сознания пациентов после общего наркоза происходили по-разному, но сопровождались восторгом «всеобщей любви» к миру, отчего и появился эпитет «космическое» в отношении сознания. Поскольку измененных состояний сознания может быть множество, требовалось как-то определить точку отсчета в качестве условно «нормального состояния сознания». Хирурги посчитали таковым способность пациента к точной координации механических движений своего тела в бытовых условиях. Понятно, что этот критерий является условным, поскольку существуют такие измененные состояния сознания, при которых точность координации механических движений тела повышается. Состояние сознания, определяемое как игровое, предполагает смещение (экстаис) под определенный вид игры; соответствующее смещение является нормальным в отношении конкретной игры. При перемене игры, например от шахмат к футболу или от бокса к театру, игровое сознание не будет пребывать в том же состоянии. Тем не менее игровая модальность при переходе от игры к игре будет сохраняться как некая константа. Другое дело, если игры закончились, а игровое состояние сознания осталось. В таком случае говорят, что «человек заигрался».

Мифологизация игры начинается обычно с того, что игра обь- является частью детства. Дескать, специфика мира детской культуры оборачивается естественным возникновением феномена игры.

В этом правдоподобном утверждении нет ни грана истины. В так называемой этнографами первобытной культуре нет ни детских игр, ни игрушек – есть посильное участие в общем труде и досуге. Соответственно, например, детская лопатка является не игрушкой, а детским инструментом. Есть фетиши, которые могут походить на игрушки, не имея к ним никакого отношения. В первобытной культуре нет детских сказок, поскольку и словесности в жанре сказки нет: есть мифы, общие для взрослых и детей. Вопреки мнению филологов середины XX в., сказка не имеет отношения ни к мифам, ни к ритуалам, зато имеет прямое отношение к игре, что осталось у филологов без внимания. В сказке, как и в игре, есть приключение и азарт. Верно и обратное, хотя это не столь очевидно: игра есть, можно сказать, ипостась так называемой волшебной сказки. В игре, как и в сказке, есть преследования, погони, ловля, спасение, победа, поражение, удача, триумф. Взаимосвязь игры и сказки исторически объясняется тем, что они из одного источника – восточного гарема, продукта дворцовой культуры [5]. Восточный дворец представляет собой замкнутое пространство при наличии пустого досуга, от которого мужчины спасаются военными походами (тем же «побегом из дому»), а женщины – изобретением игрового досуга, в который включаются загадки, прятки, карты, танцы, сказки, песни. С появлением гарема (продолжением того же военного приключения) в женском игровом досуге появляется «военная» компонента в форме погони, плена, побега, добычи, поединка, предательства, расплаты, геройства, справедливости. Можно однозначно утверждать, что игра, сказка, танец и музыка являются продуктами женской дворцовой культуры, не имея никакого отношения ни к ритуалам, ни к мифам, ни к детству. С медицинской точки зрения можно и так сказать, что игровой досуг возник в качестве психотехники спасения женского населения дворца от безумия при бездеятельном пребывании в замкнутом пространстве. Составляющими исходной игры служили, с одной стороны, случай, с другой – азарт (само слово имеет отношение к гарему).

Соотношение игры и творчества дает еще один повод к мифологизации игры. Творчество предполагает переход от нормального

состояния сознания к измененному, но будет ли измененное состояние сознания игровым, еще не факт. «Творчество» не свести, как «игру» или «дисциплину», к мероприятиям и поведению. Речевые обороты типа «художественное творчество», «техническое творчество», «творческое отношение к делу» позволяют понимать, о чем идет речь в повседневном общении, предполагая понятие «творчество» известным всякому. Как в шутке Демокрита: «Человек – это то, что мы все знаем». При логическом анализе понятие «творчество» будет восходить не к делу, а к отношению к делу, к той же модальности. Отношение к делу может быть «серьезным», «плевым», «по инструкции», «по традиции», «личным», «безличным», «творческим». Под влиянием христианской культуры в понятие «творчество» вложены акценты на личном и созидательном, причем вне всякого отношения к игре или игривости. Коннотация смыслов понятна: сотворить «благо», причем «из ничего». В соответствии с данной акцентуацией, антитезой творчеству будет созидание анти-блага путем порчи добротных вещей.

В творчестве нет акцентуации на игре; творчество направлено на созидание подобно труду. Напротив, в игре акцентуация на творчестве есть. И это понятно, если принять во внимание тот факт, что игра исторически есть суррогат приключения. Феномен приключения в том и состоял, чтобы покинуть знакомое пространство дома и выйти на дорогу в неизвестном направлении в надежде справиться с любыми случайностями, вплоть до смертельных. Элемент приключения вложен в любое творчество; метафоры «дома» и «дороги» в нем вполне узнаваемы. Потребность в творчестве представляет собой один из вариантов уже возникшей потребности в приключении. Вариантов реализации приключения может быть много: путешествие, игра, спорт, творчество, пьянки-гулянки. Нелучайно ради приключения эти и подобные им варианты легко объединяются в «образ жизни».

Сложнее определить место игры в искусстве. Во всяком случае, искусство не есть игра; оно не подпадает под категорию игры. Если говорить о том, под какую именно категорию подпадает искусство, то это будет «психотехника»: техника изменения психики

под определенное состояние сознания, включая нормальное. В социальном институте гарема психотехники были отработаны до такой степени совершенства, что возникли специальные названия – «танец», «сказка», «музыка». Они входили в игровой досуг дворцовых цивилизаций, укрепляя основы куртуазности. Культурный смысл куртуазности в том, что со временем игровой досуг женщин обращен уже не столько к самим женщинам, сколько к мужчинам, застрявшим в акцентуации войны, боя, военного похода. Искусство женского танца состояло не в том, чтобы танцевать, а в том, чтобы сменить эпическую акцентуацию мужчины на лирическую, с походной на домашнюю, с героической на эротическую. Искусством представлялось не умение танцевать, рассказывать, музицировать, а умение менять настроение зрителя или слушателя в нужном направлении, управлять психосоматикой конкретных лиц посредством танца, музыки, сказки, сказания.

Психотехника восточного гарема в форме «искусства» была заимствована античной цивилизацией. Гражданское поселение под названием «полис» – без дворцов и казарм – создало экономику, способствующую быстрому обогащению всех домовладений. Рост богатств угрожал полису превращением экосов (производящих домохозяйств) в дворцы, сопряженные с казармами и личной охраной, что противоречило общему настрою горожан. Задача исторической сохранности полиса для жителей полиса сводилась к тому, чтобы богатства не обращались в роскошь частной жизни. Способами решения этой задачи стали эпос, спортивные игры, театр, скульптура, живопись, музыка и городская парковая архитектура. Частные деньги большей частью вкладывались за пределами частных домовладений. В отношении античного искусства вполне уместно говорить о том, что в каждом искусстве столько искусства, сколько в нем педагогики и политики. О какой-либо значимости игры в отношении античного искусства говорить вряд ли уместно. С одной стороны, педагогика и политика требовали к себе исключительно серьезного и ответственного отношения; с другой – при реально приключенческом образе жизни потребность в игре вообще отсутствует. Становление полисов приходится на эпоху «Темных

веков» (после Троянской войны), когда шло освоение новых земель, строительство «новой жизни», когда энтузиазм зашкаливал. Сама психология азартных игр в культуре полиса воспринималась как варварство из дворцов – наряду с избытком царских пиров и употреблением крепких вин.

Метафора игры без прояснения понятия игры находит в речевом словоупотреблении самое широкое хождение. Действительно, например, почему бы не назвать математическое моделирование игрой? По отношению к театру и актерству упоминание игры настолько обратилось в штамп, что слово «театр» стало метафорой игры. Но в театре нет игры: исполнять роль не значит играть. Авторские актерские воплощения «действующих лиц» спектакля имеют отношение к творчеству, но не к игре. Точно так же многие спортивные мероприятия называются «играми», оставаясь соревнованиями. Даже у военных есть выражение «театр военных действий» с аллюзией к игре. Педагоги и психологи имеют привычку увязывать игру и творчество так тесно, будто они друг без друга не существуют. Метафора игры всем понятна; понятие игры ускользает от понимания. Понятие игры не восходит к знакомым образам типа играющих щенков или к штампам типа театра, а исторически производно от понятия «приключение», причем в качестве его суррогата.

К сожалению, суррогатная подоснова игры в философии оказалась изначально без внимания. Уже Ф. Шиллер явно идеализировал игру словами «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [8, с. 301]. В контексте «Писем об эстетическом воспитании» тезис оправдан более с педагогической точки зрения, чем с эстетической или, в более общем смысле, философской. Что же касается культурно-исторического подхода к игре, то тезис Шиллера просто не верен. Достаточно упомянуть хотя бы о том, что игра представляет собой феномен цивилизации, связанный с образованием пустого досуга в замкнутом пространстве. К сожалению, для детей цивилизации эта ситуация является обычной, чем и обусловлена практика занятия детей играми. В цивилизации

в силу разных причин возможности детей в области приключений настолько ограничены, что суррогатной форме приключения под видом игры отдается явное предпочтение.

В чем Шиллер прав, так это в том, что при отсутствии благоприятных условий эстетического воспитания игра способна компенсировать человечность в детях и взрослых. Что касается неблагоприятных условий эстетического воспитания, то на первое место надо поставить расщепленность сознания людей цивилизации на четыре части: думать одно, говорить другое, чувствовать третье, делать четвертое. Между прочим, в цивилизации это называется воспитанностью. При расщепленном указанным образом сознании эстетическое восприятие мира невозможно. Поэтому в цивилизации существуют мероприятия по восстановлению синкретизма расщепленного сознания, к которым относятся прежде всего праздники. В организации праздника задействованы многие элементы культуры, среди которых значительное место занимает игровой досуг. Что касается собственно детских игр цивилизации, то они прежде всего являются формой праздника. Вне феноменологии праздника детские игры играми не являются, а подпадают под категории соревнования, упражнения, тренировки, а порой и наказания.

В культуре праздника имеется, безусловно, и медицинская составляющая, в частности из области психиатрии. Трудовая жизнь в цивилизации способна вытеснить многих за пределы праздника и оставить на долгое время в состоянии расщепленного сознания. Последствия будут удручающими: собственное тело становится чужим, теряется смысл и ощущение жизни даже при наличии полного успеха в делах. Игровые психотехники под руководством психиатров, естественно, компенсируют отсутствие в жизни пациентов праздников, приключений, игрового досуга. Однако игра может не только выступать в роли психотерапии, но и представлять опасность психопатологическая в форме игромании. В игромании суррогатность игры в отношении приключения выходит на первый план; фантом приключения реализуется без всякой «дороги», не покидая пределов «дома».

В искусстве роль игры явно переоценивается посредством метафоры игры, вытесняющей понятие об артистизме. Между тем в театральном спектакле важен артистизм исполнения роли, а не игра, игривость, наигранность. То же самое касается музыки и танца. Как отмечал Гегель, «подлинно поэтическое выражение воздерживается как от чисто декламационной риторики, так и от подобной пышности и игры в стиле и слоге, как бы прекрасно ни сказывалась в этом вольная тяга к созиданию...» [3, с. 394]. В отличие от искусства в большинстве видов спорта артистичность не требуется, хотя тоже приветствуется. Природа артистизма имеет отношение к эстетике, а не к игре. От игры особой эстетичности вообще не требуется, поскольку на первом месте в игре азарт и аффект – важные составляющие праздника как способа восстановления расщепленного сознания. Что касается собственно артистизма, то его корни уходят не в искусство, а в Галантный век, который в цивилизации порой имеет место в разное время у разных народов.

Эстетика артистизма восходит не к артистам, не к театральности, не к танцам и музыке, а к галантным формам общения, в которых и формируется так называемый хороший вкус. Артистизм рождается галантностью кавалеров и скромной эротикой дам: в жестах, осанке, голосе, в шутках и взглядах. Искусство на службе Галантного века лишь дублирует артистизм «приличного общества», мимикрируя под жесткие требования «хорошего вкуса». В эпоху галантной культуры понятия игривости и артистичности начинают пересекаться, если не совпадать полностью. Возникший синкретизм артистизма и игривости по окончании Галантного века еще долгое время удерживается в сознании людей совсем иной культуры. Игра трактуется интеллигентствующей частью общества за пределами Галантного века как некий модус изящества, как сокровенность всего эстетического. И это ложь. В игре как таковой нет сакральности. В христианстве неслучайно фигурирует выражение «игрища поганые» (*raganus* – сельский, необразованный). Действительно, по своему происхождению игра не предполагает какого-либо образования; в ее основе простые ходы, случайные последствия которых вызывают страсти и аффекты.

Напротив, при объединении игры с артистизмом сакрализация игры становится неизбежной. Сельскими жителями и «высшее общество» с его дворцовой культурой воспринимается как трансцендентальное и сакральное. Трансцендентализм еще более усиливается при обращении к богам. В мифологии и даже космологии боги воюют, пируют, играют, демонстрируя игровой образ существования. В результате рождают, рождаются, живут и умирают, но всё понарошку. Сакрализация игры имеет важное значение в религиозной картине мира с выходом на креационизм. В прологе сотворения мира есть мотив приключения в том же значении побега из дома, когда боги пресыщаются домашней жизнью, в которой и жизнь, и смерть – всё понарошку. Как известно, затянувшийся «конфетно-букетный» период любви становится невыносимым. В мифологии неслучайно сотворение мира инициировано Эросом. Изначально эротика имеет отношение не к сексу, а к чувству плоти в ее эстетическом восприятии в качестве «очей очарования». Золото очаровательно не в силу цены, а своим удивительным весом, цветом, блеском. Эстетика космоса и природы заключена в их «ненаглядности»: глаз не оторвать от звездного неба, грации животных, прелести цветов. Всё это мужчина открывает для себя в женщине. Теория сотворения мира не столь беспочвенна, сколь это представляется в современной научной картине мира. Креационизм вовсе не отрицает существование мира до сотворения мира: только мир «до того» не был плотским, конкретным. Страстные читатели приключенческих романов живут феноменологией событий без самих событий в их плотском исполнении. Напротив, любители самих приключений любят мир именно в его природном бытии хотя бы глазами путешественников, моряков, военных.

Прагматика игры к пониманию сути игры прямого отношения не имеет: игра и ее применение – это разные темы исследования. В прагматическом отношении игра представляется каким-либо мероприятием: часть досуга, часть праздника, часть военной операции, часть интима. Соответственно, и функции игры в разных мероприятиях могут быть сколь угодно различными: убить время, доказать превосходство, развлечься, обмануть, испытать судьбу,

обогащаться, увильнуть от исполнения обязанностей. Однако всеобщность игры с точки зрения ее прагматики не является поводом для распространения ее на все времена: как и деньги, игра появляется в определенных исторических условиях и уместна или неуместна при конкретных обстоятельствах. Даже в мире досуга Аристотель отводил игре весьма скромное место: «...возникает вопрос, чем этот досуг нужно заполнить. Разумеется, не игрой, ибо в таком случае она неизбежно оказалась бы конечной целью нашей жизни» [2, с. 630].

Искусство нуждается не в игре, но в «игровом состоянии сознания», в смещении (экстасисе) сознания из обыденного, трудового, военного в эстетическое состояние артистизма. Вне игрового состояния сознания балет, например, выглядит просто нелепо. Сигналами к смещению сознания являются разного рода «сакральные пространства» или сакрализующие его предметы: рама, сцена, подиум, арена, зал, ограда, сад, парк, экран, костюм. Перевод внимания с окружающего мира внутрь сакральных пространств искусства идентичен архетипу приключения: бежать из дому по дороге в неизвестность. В искусстве есть приключение, и оно должно там быть. Именно по этой причине в искусстве нет потребности в игре – суррогате приключения.

В отличие от творчества игра не направлена на созидание вещей. Созидающая функция игры обращена не к творчеству, а к ритуалу. Целью ритуалов, обрядов, традиций является созидание не вещей, а состояний сознания самих участников ритуальной деятельности – не зрителей. Аналогичным образом игра созидает игровое состояние сознания, смещая все прочие состояния. Игра на зрителя – уже не игра, а исполнение: так в театре, на стадионе, в цирке. Игра на себя («игра в себе») совмещает ритуал и приключение. Первобытная культура с ее ритуальностью и культура цивилизации с ее «приключением» объединяются в игре, несмотря на их противоречивость. Приключение требует новизны, ритуал – повторения; при их объединении возникает основа игромании: игра, повторяясь, не надоедает. Возможно, в этом и состоит главная прелесть игры. При совмещении искусства с игрой маниакальность

игры переходит на искусство, порождая пресловутое «искусство для искусства».

Мифологизация игры в европейской культуре была инициирована литераторами на рубеже XVIII–XIX вв., когда эпоха сентиментализма сменилась эпохой романтизма. Рыцарские романы, романтическая поэзия, фольклорные изыскания сказок, поверий, былин порождали настроения, близкие психологии детских игр. Открытый Ж.-Ж. Руссо «мир детства» в эпоху романтической литературы стал восприниматься естественной родиной игры. Тот исторический факт, что детский игровой досуг возник из игрового досуга взрослых, а не наоборот, остался у литераторов без внимания. Дальнейшая инициатива в мифологизации игры перешла от литераторов к психологам, особенно в свете дарвиновской «борьбы за существование». Детские игры психологи объединили с «играми щенков», выставив на первый план проблемы адаптации и физиологической разрядки. Странный симбиоз литературных, физиологических и психологических идей относительно игры в XX в. обернулся в Европе готовой идеологией в области философии и всего гуманитарного знания. В XXI в. игра вступила в ассоциации с мифом, символом, ритуалом, диалогом, иронией, сном, авангардом, постмодернизмом и «другими». «Игра, – пишет специалист по „философии игры“, – имеет высокий интеллектуальный смысл, поскольку более, чем любой другой способ философствования, выражает дух становления, изменчивости и неизменности...» [1, с. 345]. Конечно, и мылу можно придать высокий интеллектуальный смысл в ассоциации с гигиеной, здоровьем, продолжительностью жизни, фармацевцией. Однако у игры в культуре есть собственный исторический смысл – его бы не растерять в философии по примеру литераторов и психологов.

Современному гуманитарному знанию свойственна мифологизация таких понятий, как игра, символ, знак, язык, ритуал, для нее характерен архаичный способ ассоциирования референта со всем, что только имеет какой-то смысл. Так, Й. Хейзинга ассоциирует игру с политикой, экономикой, войной, спортом, с поведением животных и птиц. Подобным образом Ч. Пирс ассоциирует знаки с сигналами,

схемами, математической скорописью, рисунками, словами, знаменаниями, причинно-следственными отношениями. В истории философии был период, когда слово и мысль не различались именно по причине ассоциации референтов: это софисты и философы Ионии (Фалес, Анаксимандр, Гераклит). В метафорическом образе воды у Фалеса нет референта: есть смыслы по ассоциации с жизнью, рекой, океаном, текучестью, божественностью. У Гераклита «война» или «борьба» есть «царь всего». Используя метафоры «отца», «матери», «царя», можно построить много осмысленных выражений типа «Игра – царь всего» или «Знак – мать языка». Иония – узкая полоса побережья западной оконечности Малой Азии – соседствовала с роскошными царствами Мидаса (Фригия) и Крёза (Персия), где пышный слог был нормой культурного общения. Неудивительно, что возвышенность слога дворцовой культуры соседей сказалась на мышлении ионийских философов. В такие понятия ионийцев, как «вода», «воздух», «апейрон», «огонь» не вложены смыслы строения, состава, структуры, которые внесли в миропонимание только Левкипп и Демокрит. Аристотель в собственных произведениях положил конец ассоциативным связям в референтах. Например, «слово» у Аристотеля не ассоциировано со «знаком»; «знак», в свою очередь, не расплывается по текстам, рисункам, знаменаниям и прочему. Знак у Аристотеля как понятие, а не образ в фантазмах ассоциаций соотносительен с письмом и чтением, и потому существует только два вида знаков: для памяти и умозаключения. Логика понятий не идет по пути формального обобщения с верой и надеждой открыть истину на манер Й. Хейзинги или Ч. Пирса [4]. Логика понятия «игра» идет вглубь истории, к культуре приключения на заре замкнутых дворцовых цивилизаций.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Апинян Т. А.* Игра в пространстве серьёзного. Игра, миф, ритуал и другие. СПб. : СПбГУ, 2003.
2. *Аристотель.* Сочинения: в 4 т. М. : Мысль, 1984. Т. 4.
3. *Гегель Г.* Эстетика : в 4 т. М. : Искусство, 1971. Т. 3.
4. *Костецкий В. В.* Потаенные страницы истории западной Философии. СПб. : Алетей, 2024.

5. *Костецкий В. В.* Экстатичность культуры и проблемы эстетики. СПб. : Алетейя, 2022.
6. *Маркузе Г.* Эрос и цивилизация. Киев : Port-Royal, 1995.
7. *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М. : Прогресс, 1992.
8. *Шиллер Ф.* Сочинения : в 7 т. Т. 6. М. : Художественная литература, 1957.

REFERENCES

1. Apinyan, T. A. *Play in the Space of the Serious. Play, Myth, Ritual and Others.* St Petersburg, SPbGU, 2003. (In Russian).
2. Aristotle. *Sochineniia.* 4 vols. Moscow, Mysl', 1984, vol. 4. (In Russian).
3. Hegel, G. *Aesthetics.* 4 vols. Moscow, Iskusstvo, 1971, vol. 3. (In Russian).
4. Kostetsky, V. V. *Hidden Pages of the History of Western Philosophy.* St Petersburg, Aleteiia, 2024. (In Russian).
5. Kostetsky, V. V. The Ecstatic Nature of Culture and the Problems of Aesthetics. St Petersburg, Aleteiia, 2022. (In Russian).
6. Marcuse, G. *Eros and Civilization.* Kiev, Port-Royal, 1995. (In Russian).
7. Huizinga, J. *Homo Ludens. In the Shadow of Tomorrow.* Moscow, Progress, 1992. (In Russian).
8. Schiller, F. *Sochineniia.* 7 vols. Moscow, 1957, vol. 6. (In Russian).