
Анти-Хейзинга: другая философия игры

© 2020 г. В.В. Костецкий

Санкт-Петербургская государственная консерватория им. Н.А. Римского-Корсакова, Санкт-Петербург, 190068, Театральная пл., д. 3; Санкт-Петербургский государственный академический Институт живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина при Российской академии художеств, Санкт-Петербург, 199034, Университетская набережная, д. 17.

E-mail: kostavictor@yandex.ru

Поступила: 08.04.2018

В статье демонстрируется ошибочность аналогий, на основе которых Й. Хейзинга строит концепцию игры как универсальной характеристики мира. Для позитивного изложения новой концепции понятие игры подвергается логическому и онтологическому анализу, привлекаются новые материалы из истории культуры, в частности, обосновывается значимость института гарема для формирования феномена игрового досуга и, соответственно, архетипа игры. Анализ экстагических практик в культуре позволяет отчетливо отличать игру от ее подобию.

Ключевые слова: Й. Хейзинга, игра, творчество, приключение, дурачество, досуг, модальность, деятельность, энтузиазм, экстаз, измененные состояния сознания, танец.

DOI: 10.21146/0042-8744-2020-2-196-204

Цитирование: *Костецкий В.В.* Анти-Хейзинга: другая философия игры // Вопросы философии. 2020. № 2. С. 196–204.

Anti-Huizinga: a different philosophy of the game

© 2020 Viktor V. Kostetckii

Saint Petersburg Conservatory named after N.A. Rimsky-Korsakov, 3 A, Teatralnaya sq., St. Petersburg, 190068, Russian Federation; St. Petersburg state academic Institute of painting, sculpture and architecture named after I.E. Repin at the Russian Academy of arts, 17, Universitetskaya Naberezhnaya, St. Petersburg, 199034, Russian Federation.

E-mail: kostavictor@yandex.ru

Received: 08.04.2018

The article demonstrates the fallacy of analogies on the basis of which J. Huizinga builds a concept of the game as universal in the world. For a positive presentation of the new concept, the concept of the game is subjected to logical and ontological analysis, new materials from the history of culture: in particular, the importance of the institute of the harem for the formation of the phenomenon of playing leisure and, accordingly, the archetype of the game. Analysis of ec-static practices in culture allows to clearly distinguish between the game and its various similarities.

Keywords: J. Huizinga, game, creativity, adventure, foolery, leisure, modality, activity, enthusiasm, ecstasy, altered states of consciousness, dance.

DOI: 10.21146/0042–8744–2020–2-196-204

Citation: Kostetckii, Viktor V. (2020) “Anti-Huizinga: a different philosophy of the game”, *Voprosy filosofii*, Vol. 2 (2020), pp. 196–204.

Было бы, конечно, странным приписывать открытие игры автору «Homo ludens», тем не менее следует признать, что Йохан Хейзинга открыл игру заново, причем не только для философии, но и для всего корпуса гуманитарных наук. После него число только диссертационных работ, посвященных игре, в области психологии, психиатрии, педагогики, лингвистики, социологии, искусствоведения вряд ли поддается счету. В результате естественным образом сложилась некая «философия игры», предзаданная парадигмой Хейзинги. Но Хейзинга, как известно, никакой «философии игры» не планировал, не пытался вникать в понятийные смыслы игры, в логические исследования, в психологию, в этнографию и даже, по большому счету, в историю культуры. Единственной целью работы «Человек играющий» служила идея универсальности игры: от резвящихся щенков и детей до бизнеса, музыки и Шекспира. Между тем, «парадигма Хейзинги» оказалась чрезвычайно влиятельной, в том числе в философии и культурологии.

В работе Ф. Ницше «О пользе и вреде истории для жизни» есть образы «вредных историков» и среди них – «антиквариетов», которые стаскивают в домашние музеи случайные предметы. Хейзинга, подобно таким «антиквариетам», заполнял свою коллекцию игры всем, что только напоминало игру: и в этой «плюшкинской» методе относительно сбора информации не могла не проявиться пустота предвзятых, но красивых лозунгов. «Игра старше культуры» – спору нет, красивый тезис. Но аргументация его у Хейзинги не состоятельна, если не сказать, абсурдна: «...животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть... Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты уже присутствуют в игре животных. Достаточно понаблюдать хотя бы игру щенят...» [Хейзинга 1992, 10]. Автор то ли совсем игнорирует Канта и понятие антропоморфизма, то ли отождествляет себя посредством эмпатии со щенками. Откуда автору со «средствами культурологического мышления», о чем

заявлено во Введении, знать, играют ли щенки или их, прошу прощения за выражение, «колбасит» возрастной метаболизм? отождествление дурачества с игрой, а Хейзинга их принципиально не различает, наносит непоправимый вред самосознанию искусства: от живописи и музыки до искусства политики и педагогики. Дурачество, обусловленное метаболизмом, психотропными средствами, плохим воспитанием, комплексами неполноценности или тягой к «своему и новому», «к самовыражению», не имеет никакого отношения к игре как таковой. Хейзинга неслучайно избегал понятийного подхода к предмету своего исследования, поскольку в противном случае все тезисы его «теории» потеряли бы смысл сами собой.

Уточняя понятие игры, прежде всего следует обратить внимание на лингвистическую сторону проблемы. Мы говорим «магнитофон играет», но об игре тут речи нет. Мы говорим «щенки играют», но есть ли в этой деятельности игра, остается под вопросом. Мы говорим «пианист играет», но что в деятельности профессионального пианиста относится к игре, а что к труду, совсем не очевидно. На стадионе игра в футбол для футболистов может быть совсем не игрой. Мы говорим «волна играет», но из этого никак не следует распространение термина игра на явления природы. Конечно, игра, может, и существует в природе (как произвольное отклонение атомов у Эпикура), но признание этой возможности не следует из речевых оборотов повседневного общения.

Еще одним лингвистическим препятствием к осмыслению понятия игры является то обстоятельство, что семантика слова «игра» «застревает» между существительным и глаголом. Для языкового представления понятия игры необходимо создать специальную конструкцию типа «играть игру играючи» или «игра играется играючи». Наречие «играючи», соединяющее существительное с глаголом и выражающее образ действия, принимает на себя основную смысловую функцию «игры». Тот факт, что ни в одном языке мира нет адекватного слова для игры во всей полноте ее смыслов, хорошо осознавался автором «Человека играющего». Однако у Хейзинги речь шла только о том, что объем понятия «игра» в разных языках разбит на ряд слов с меньшим объемом и, соответственно, с частным содержанием. Впрочем, предположение о том, что предмет обсуждения (игра) в различных языках должен иметь одинаковую семантику, было бы просто неуместным. Поэтому обращение Хейзинги к обозначению игры в индийском, японском, китайском, арабском языках (в сравнении с греческим, латынью, немецким, французским, английским, испанским, итальянским) придает его трактату шарм, но не более того. Проблема языкового выражения понятия игры упирается не в семантику слов в различных языках, а в структуру языка в соответствии с известной гипотезой Сепира-Уорфа.

Когнитивный горизонт игры у Хейзинги ограничен исключительно набором представлений, в которых игра предстает в образах деятельности: вот щенки играют, а вот – дети; вот спорт, вот праздник, вот бизнес или политика. Поскольку между щенками и политикой нет ничего общего, кроме поведения, похожего на игровое, постольку голландский мыслитель объявляет игру особой деятельностью: «...она, так сказать, выходит вон из ряда обыкновенных видов деятельности...» [Хейзинга 1992, 51–52]. Этот вывод для Хейзинги очень важен, поскольку игра принимает таинственно-очевидный характер по типу средневековых учений о теплороде или эфире. Игру как «особую деятельность» можно добавить в любую деятельность, и та окрасится в игру. Или любую деятельность можно сделать причастной к игре, и та превратится в игру. Такая трактовка игры позволяет Хейзинге фетишизировать игру уже в самом начале своего исследования. Между тем, универсальность игры обусловлена как раз тем, что она не является деятельностью в разнообразных формах: игра – не деятельность. Игра, как мной уже отмечалось ранее [Костецкий 2002], есть вид модальности, что в логическом плане вполне можно выразить через специальные операторы модальности. Например, можно к членам суждения (субъекту, связке, предикату) приставить словечко «как бы» или «нарочно», и модальность суждения сменится на игровую. В случае с театральными ролями это очевидно. Если человек представляется словами

«я – Гамлет», это не игра, но фраза «я – как бы Гамлет», уже игра. Если человек говорит: «Я женился», – это не игра, но если он говорит: «Я нарочно женился», – то без игрового отношения к браку здесь явно не обошлось. Операторы модальности могут иметь различный вид. Например, в математике таким оператором выступает словечко «допустим». В физике модальные компоненты порой включены в саму терминологию: например, «ток идет» (терминология физика Андре-Мари Ампера, кстати, автора «Размышлений на тему математической теории игр»), что следует переводить «как бы ток» и «как бы идет». В теориях физиков игровых моментов значительно больше, чем им бы хотелось.

Игру как модальность деятельности можно выразить через отрицание закона тождества, на чем в свое время настаивал Гегель, то есть «А не есть А»: «А как бы А, но не А» или «А еще А, но уже не А». В таком виде игровая модальность является всеобщей чертой бытия в его становлении и развитии. «Вещь не есть то, что она есть», – настаивал Гегель [Гегель 1972, 291]. В культуре повседневности игра, конечно, не функционирует в качестве игровой модальности, но отождествляется с видом деятельности. В таком случае, в зависимости от конкретных обстоятельств, необходимо уточнить анализ игровой ситуации с помощью понятий «полу-игра» и «анти-игра». Примером последней может служить ситуация «игры кошки с мышкой»: если кошка играет, то мышкой играют. Играть и быть сыгранным не есть одно и то же. В античной драматургии анти-игра называлась трагедией. Промежуточное положение между игрой и трагедией занимает условное понятие «полу-игра». В полу-игре смысловая частица «играючи» либо не соединяет существительное «игра» с глаголом «играть», либо отсутствует в связи с утратой смысла. В реальной жизни модусы игры могут незаметно сменять друг друга: например, карточная игра из игры может перейти в трагедию (анти-игра) или, напротив, в способ хорошего заработка (полу-игра).

Если от логического анализа игры перейти к онтологическому рассмотрению, то игра сместится в границы «обмана» и «самообмана». Об обмане можно сказать, если следовать «методу» Хейзинги, что обман точно старше культуры. Мимикрия, имитация, иллюзионизм в живой природе служат как самосохранению, так и способам добычи пищи. Культура, хронология возникновения которой приурочена к использованию огня и появления табу, не возникает через обман, но игра в культуре имеет отношение к обману и самообману. «Ах, обмануть меня не трудно, я сам обманываться рад!», – писал А. Пушкин; «Жизнь – обман с чарующей тоской», – вторил С. Есенин; «Не может ли Бог быть обманщиком?» – таким вопросом не без оснований задавался Р. Декарт – для А. Шопенгауэра ответ на этот вопрос был бы однозначно положительным. Во всяком случае, человек в этом мире и является обманутым, и не может не быть обманщиком, по крайней мере в отношении самого себя.

История культуры и история игры имеют разную хронологию. Игра появляется не в детских забавах и не с первобытной культуры. В жизни аборигенов, как хорошо известно из этнографических исследований, нет ни игр, ни игрушек, так же как нет разделения труда или противопоставления труда и досуга. Радостное участие детей в хозяйственной жизни взрослых является не игрой, а образом жизни. Родиной игры является совершенно другой образ жизни, при котором появляется «лишнее время» и потребность «убить время». Скука как мучительное состояние в условиях обеспеченного и безопасного существования, при котором «не знаешь куда себя деть», обусловлена спецификой возникновения цивилизаций: типом поселения, сословной организацией, системой ценностей. Культура первых цивилизаций концентрировалась в замкнутом пространстве «дворца», пределы которого женское население не покидало никогда. По мере того как военная дружина уходила на поиски приключений, женское население оказывалось обреченным на бесконечное ожидание в условиях стесненного пространства и вынужденного безделья. Проблема «убить время» решалась взрослыми женщинами путем искусственного создания азартных ситуаций: «прятки», «догонялки», «загадки», карты. В рамках стихийно возникшего игрового досуга, особенно в условиях гарема, сформировались сказка (волшебная), музыка (флейты) и танец (хореография поз). Никакого отношения «игры досуга» к дурачеству изначально

не имели. Более того, игры взрослого игрового досуга приносились в систему детского воспитания специально для того, чтобы вытеснить дурачество (по типу щенячьих резвостей) из форм общения детей. Игра в человеческом обществе оказывается не только не старше культуры, но довольно поздним явлением, причем не первобытной культуры, а цивилизации с ее дворцовыми строениями, приключенческим образом жизни военной дружины и социальным институтом гарема. С точки зрения культур-генеза игра как структурированная деятельность является ровесницей «общества знати» (Н. Элиас), роскоши, моды и младшей современницей письменности, градостроительства, domestikации растений и животных, ювелирной металлургии и выплавки цветного стекла. Игра целиком вписана в культурный контекст ранних дворцовых цивилизаций с учетом всех психологических особенностей той эпохи. После распада первых цивилизаций игра оказалась достоянием «этнографического материала» и заняла прочное место в так называемых «народных культурах». Даже в условиях народной культуры игра навсегда сохраняет следы происхождения из «общества знати».

В контексте своего генезиса игра есть искусственное воспроизведение приключения в условиях замкнутого и безопасного пространства. В качестве организующего игру элемента выступает случай. Поставить группу людей в иерархическом обществе в случайные положения уже есть приключение. Перед случаем все равны: и наложницы, и властелины, – случай демократичен и справедлив. С другой стороны, случай мистичен как гадание и выводит на религиозное общение. При приключенческом образе жизни (то есть особой форме досуга) формируется потребность встречи со случаем, чего, кстати, избегают при трудовом образе жизни. Посредством отношения к случаю игра поддерживает сословное разделение общества. При этом, с одной стороны, игра и играющие противостоят труду и трудящимся, а с другой – игра освобождает играющих от жесткой социальной иерархии игроков. Ощущение свободы в игре, которое так ценил Ф. Шиллер и отмечают все, кто берется писать об игре, имеет своей подосновой деспотическую организацию общества. В игре возникает не свобода вообще, а свобода от подспудной деспотии труда и иерархически организованной власти. В игре, ограниченной выбором «вариантов», нет «свободы для», есть только «свобода от», поэтому не стоит преувеличивать значимость свободы именно в игре. Игроки и по своей страсти, и по социальному положению суть люди несвободные. Свободные люди не нуждаются в игре, но нуждаются в приключениях, лишь иногда заменяя их игрой как суррогатом («симулякром») приключения. Типичными формами приключения свободных людей являются либо путешествия, либо рискованные формы деятельности, либо творчество. С формально-логической точки зрения приключение определяется через досуг, а игра через приключение. Образно говоря, игра есть женский (домашний) вариант приключения, а приключение, в свою очередь, есть мужской вариант игры – с дорогой, непредвиденными случайностями и готовностью к добровольной встрече со смертельной опасностью.

В содержательном плане игра связывает между собой две крайности: дурачество и творчество. Дурачество в культуре достаточно оформлено, например, в условиях «праздника дураков», в элементах карнавала, в ярмарочных балаганах, в пирушках, в юродстве, в содержании шутов. В триаде «дурачество – игра – творчество» возможны взаимопереходы, но это не означает, что они совершаются в пределах игры. Все члены этой триады суверенны и независимы друг от друга. В дурачестве можно найти игру, и в творчестве можно найти дурачество, но, тем не менее, они не должны смешиваться друг с другом – они по понятию разные. Типичным историческим примером взаимопереходов в пределах указанной триады может служить история дионисийства в Древней Греции. Оно возникает как дурачество на основе заимствования из чужеземных культур, затем переходит в игровые формы поведения в результате синкретизма с олимпийской мифологией и, наконец, достигает стадии творчества по мере развития театрального искусства. Римляне, заимствовав культ Диониса у греков, обратили его в дурачество в форме различных частных и городских вакханалий, выдаваемых за праздники. Особенность трактата «Человек играющий», которая заслуживает критики,

состоит в том, что его автор методично смешивает различные понятия в целях утверждения тезиса об универсальности игры, чем в открытую мифологизирует реальность. Хейзинга создал миф об универсальности игры, и этот миф не шел и не идет на пользу человечеству.

В концепции Хейзинги игра противостоит серьезному, причем серьезное трактуется как отсутствие игры. «Если теперь, отвлекаясь от языковедческого подхода, – пишет Хейзинга, – внимательнее всмотреться в дизъюнкцию “игра – серьезное”, то можно заметить, что ее элементы неравноценны. “Игра” в этой паре есть положительный термин, а “серьезное” – негативный... “серьезное” есть “не-игра”, и ничего более» [Хейзинга 1992, 59–60]. Хейзинга многократно повторяет мысль о том, что понятия игры и серьезного столь глобальны и заоблачны, что их невозможно определить, как невозможно определить и границы их взаимоотношений. Если не идти на поводу мифологизации игры у Хейзинги, то надо признать, что серьезное противостоит отнюдь не игре, а только дурачеству (в различных его формах), исходить же следует из того, что игра появляется в культуре через досуг, а досуг противопоставляется труду как трата собственной телесности в обмен на сохранение жизни. Соответственно, игра в противоположность труду предстает как деятельность, в которой телесность в ее физиологии и энергетике или не умалывается, или восстанавливается, или возрастает (психологи этому факту придают особое значение). Но компенсаторное значение игры – отнюдь не ее специфическая особенность, это общая черта любой здоровой досуговой деятельности, включая добровольную учебу, творчество, спорт, праздники. Общим в этих видах деятельности является не игра, к чему бесконечно склоняет Хейзинга, а досуг. Хейзинга в собственных интересах мифологизации игры переворачивает отношения игры и досуга таким образом, что досуг во всех его вариантах оказывается видом игры, поскольку в противном случае игра теряет универсальное, природно-космическое, значение. По той же причине он считает оппозицию «игра – труд» частным, специальным аспектом: «Игре, с нашей точки зрения, противостоит “серьезное”, а также, в более специальном аспекте, труд...» [Хейзинга 1992, 58]. Однако при историческом подходе игра не определяется вне оппозиции труда и досуга, причем досуга, закрепленного сословной организацией общества. Особое место здесь занимает ситуация «безделья», которое является не столько досугом, сколько тем же трудом в состоянии отсутствия работы. Аристократическое общество по своей природе деятельно, так что на упрек в «безделье» Екатерина II ответила: «Жить в обществе – не значит ничего не делать».

По отношению к телесности не все формы досуговой деятельности ведут себя одинаково, есть специфика и у игры. Физкультурная пробежка на дистанцию марафона довольно далеко отстоит от игры. Игра требует встречи со случаем, игра сужает объем понятия досуга до объема приключения. В арабских языках случай обозначался тем словом, от которого произошло слово «азарт». Азарт как аффективная реакция психики продуцируется предуготовленными случайностями игры, будут ли это футбольный гол или шахматный пат. Азарт возможен и в других видах досуга и приключения, но в игре он доведен до самозабвения, при котором время теряет длительность, а социальность утрачивает свою иерархическую организацию. Тем самым жизнь вне пут времени и социальности переходит из бытия-для-другого в бытие-для-себя. Потребность в аффекте, реализуемая в досуговой деятельности, обусловлена, прежде всего, двумя обстоятельствами.

Во-первых, в аффекте исчезает отчуждение между телесностью и духовностью человека. В повседневной жизни человек чаще всего говорит одно, думает другое, чувствует третье, делает четвертое. Расщепленное сознание в условиях цивилизации на речь, мышление, чувственность и поступок называется «воспитанностью» и добывается средствами родительского и школьного принуждения. Обратной стороной подобного рода воспитанности оказываются неискренность, лживость и, по выражению Д.Н. Овсянико-Куликовского, чувство «деревянности» собственного тела. Соответственно, в цивилизации должны формироваться средства компенсации расщепленного

сознания и одереженевшего тела. И действительно, в игровом азарте речь, мысль, чувство и поступок совпадают, порождая ощущение единства духа и тела, чувство целостности человека в состоянии бодрости и жизненного порыва. Подобное состояние греки маркировали словом «энтузиазм», а Кант, следуя Аристотелю в данном случае, считал, что энтузиазм есть «идея доброго в соединении с аффектом» [Кант 1979, 111]. Игра в этом смысле как нельзя лучше подпадает под идею доброго в сочетании с аффектом, то есть является частным случаем энтузиазма.

Во-вторых, в условиях цивилизации существует настоящая потребность выходить из так называемого нормального сознания в «измененные состояния сознания». В основе «измененных состояний сознания», исторически подготовленных трансовыми ритуалами первобытной культуры, лежит та или иная «техника экстаза» (М. Элиаде), то есть, буквально, «выхода-из-себя». В России эта проблема была подробно изучена еще в конце XIX в. Д.Н. Овсяннико-Куликовским (1853–1920) в работе «Опыт изучения вакхических культов индо-европейской древности в связи с ролью экстаза на ранних ступенях развития общественности» [Овсяннико-Куликовский, 1883]¹. Как следует из теории экстаза Овсяннико-Куликовского, игра в обществе не является обязательным элементом культуры в том случае, если социальная норма экстатических состояний исполняется другими средствами (религия, спорт, гражданская активность, творчество). В противном случае присутствие в культуре игровых форм деятельности является обязательным, а отсутствие игры чревато алкоголизмом, наркоманией, сексуальными девиациями, рукоприкладством: «Оскудение стихии экстаза нормального, вытекающего из самой сути психического воздействия, вызывает страдание, неудовольствие, неудовлетворенность, скуку и заставляет прибегать к суррогатам, например, к вину» [Там же, 229].

Социальная роль игры и ее место в культуре, собственно, и определяется отношением игры к экстазу, к существующим формам экстатичности. В работах Хейзинги нет и намек на эту тему. Между тем, без отношения игры к формам экстатичности понимание игры в искусстве останется более чем проблематичным. В свою очередь и игра по-разному обнаруживает себя в различных видах деятельности. Однако при всех различиях форм игры у них есть общая функция: подготовка экстатичности, феноменология которой наиболее ярко проявляется в самозабвении и вдохновенности. Игровое состояние сознания является промежуточным звеном между нормальным и измененным состоянием сознания, востребованным, например, как для музыки или театра, так и для боя или изобретения, и в силу этого игра выступает модальностью деятельности, но не самой деятельностью. Боги в греческой олимпийской религии всегда пребывали в игровом состоянии сознания. Именно по этой причине никаких особых игр богам не требовалось: они всё превращали в игру.

При анализе видов искусства возникает вопрос об их «игровой природе» уже хотя бы в силу лингвистических причин. Конечно, пианист не играет на инструменте, а исполняет произведение, равно как артист не играет роль, а исполняет ее. Но язык прав в том, что пианист переводит себя и публику в игровое состояние сознания. То же делают артист или танцовщица. Да, в танце нет игры как некоей «деятельности», но в танце есть максимальные возможности переводить себя и публику в игровое состояние сознания, без которого, собственно, увидеть в танце танец просто невозможно. Уже своими костюмами и исходными позами танец формирует игровое состояние сознания, после чего этому состоянию подчиняются все телодвижения. Неслучайно на балетных спектаклях всегда находятся скачущие зрители, для которых балетные па артистов не воспринимаются игрой, тем более игрой рук или ног.

Вопрос о связи танца с игрой является самым провокационным в теории игры по причине навязчивой самоочевидности этой связи. Танец есть искусство, но не все в искусстве сводится к игре. Для того чтобы выразить связь танца и игры, надо предварительно ответить на три вопроса: что есть искусство? что есть игра? что есть танец? Надо сказать, Хейзинга даже не ставит их. Культурный генезис танца представляет крайне непростой процесс. А по телодвижениям самим по себе невозможно

определить, чем они являются: ритуалом, дурачеством или искусством. Однако, по мнению Хейзинги, «взаимосвязь танца и игры не составляет проблемы» [Хейзинга 1992, 187], ведь «...танец есть сама Игра, более того, представляет собой одну из самых совершенных форм игры» [Там же, 186]. Связь игры и танца вводится автором «*Homo ludens*» через образ резвящихся щенков [Там же, 9–10] и закрепляется в образе брачных танцев птиц [Там же, 62]. Тавтология по поводу того, что танец есть игра, а игра есть танец, не позволяет Хейзинге анализировать не только танец, но и музыку (ему не удается даже начать свой разговор о музыке, ограничившись популярным пересказом Платона). Для придания значения такому разговору Хейзинга просто пишет слова «игра» и «танец» с большой буквы.

О том, как Хейзинга мыслит игру, может свидетельствовать и его отношение к шахматам: «...шахматы захватывают окружающих, хотя это занятие остается бесплодным в отношении культуры и, кроме того, не содержит в себе видимых признаков красоты» [Там же, 63]. Автор этого высказывания, очевидно, не видит в шахматах игру позиций, аналогичную игре поз в хореографии. В шахматах нет дурачества, без которого в Хейзинговой теории игры концы не сходятся с концами. По той же причине Хейзинга никогда не обращается и к математике.

Все сказанное дает право видеть в трактате Хейзинги не научное (культурологическое, философское) произведение, но блестящий образец классической риторики – «Похвальное слово Игре»: так писал Горгий в «Похвале Елене», Цицерон в «Речи в защиту Марка Целия Руфа», Лукиан в «Похвале родине». Не исключено, что Хейзинга создавал свой игровой миф из благородных побуждений, как путь человечества к новому образу жизни, однако реальность «массовой культуры» не оправдала его надежд.

Примечания

¹ Трактат Д.Н. Овсянико-Куликовского «Опыт изучения вакхических культов...» имел настолько малый тираж, что остался полностью неизвестным общественности. Например, Вяч. Иванов, защищая в 1923 г. в Баку диссертацию о дионисийстве, не знал об этой работе. Она была обнаружена мною в специальном хранилище Российской публичной библиотеки в Москве.

Источники и переводы – Primary Sources and Russian Translations:

Гегель 1972 – *Гегель Г.В.Ф.* Работы разных лет. Т. 1. М.: Мысль, 1972 [Hegel, Georg W.F. (1972) Works of different years, Vol. 1. Mysl (Russian translation)].

Кант 1979 – *Кант И.* Сочинения. Т. 3. М.: Мысль, 1979 [Kant, Immanuel (1979) Works, Vol. 3, Mysl, Moscow (Russian translation)].

Овсянико-Куликовский 1883 – *Овсянико-Куликовский Д.Н.* Опыт изучения вакхических культов индоевропейской древности в связи с ролью экстаза на ранних ступенях развития общественности. Ч. 1. Одесса, 1883 [Ovsyaniko-Kulikovskii, Dmitrii N. (1883) *Experience in the study of Bacchus cults of Indo-European antiquity in connection with the role of ecstasy in the early stages of public development*, Part 1, Odessa (in Russian)].

Хейзинга 1992 – *Хейзинга Й.* *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-академия, 1992 [Huizinga, Johan, *Homo ludens*. In the shadow of tomorrow (Russian translation 1992)].

Ссылки – References in Russian

Костецкий 2002 – *Костецкий В.В.* Метафизика игры: от представления к понятию // Известия российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2002, № 2. С. 22–35.

References

Kostetckii, Victor V. (2002) “The Metaphysics of the game: from image to concept”, *News of Russian state pedagogical University named after A. I. Herzen*, № 2 (2002), St. Petersburg, pp. 22–35 (in Russian).

Сведения об авторе

КОСТЕЦКИЙ Виктор Валентинович – доктор философских наук, профессор Санкт-петербургской государственной консерватории им. Н.А. Римского-Корсакова и Санкт-Петербургского государственного академического института им. И.Е. Репина при Российской академии художеств.

Author's Information

KOSTETCKII Victor V. – DSc in Philosophy, Professor of Saint Petersburg Conservatory named after N.A. Rimsky-Korsakov and St. Petersburg state academic Institute of painting, sculpture and architecture named after I.E. Repin at the Russian Academy of arts.