

Илья ГЕРАСИМОВ

Игра и сознание (к постановке проблемы)

Игра загадочней всего
И бескорыстнее на свете.
Она всегда — ни для чего,
Как ни над чем смеются дети.

З. Гиппиус

Занимаясь проблемой базовых типов сознания (традиционалистского, Нового времени), интерпретируя историю России последних двух столетий с точки зрения процесса трансформации и смены этих типов¹, я вплотную столкнулся с феноменом Игры². Игры — как специфической деятельности сознания в диапазоне от зарождения сознания в человеке до современных споров вокруг проекта Постмодерна (как контекста, а главное — новой модели сознания).

Основу для рассмотрения Игры именно как культурологической проблемы заложил почти шестьдесят лет назад Й. Хейзинга в книге «Человек играющий». Он увидел и описал, как в различных областях культуры проглядывает ее «игровое» происхождение, выделил наиболее устойчивые и общие признаки многоликого феномена под названием «Игра». Многогранное феноменологическое исследование Хейзинги и сегодня не потеряло научной актуальности и является необходимым фундаментом для последующих исследований³.

¹ См. Герасимов И. Российская ментальность и модернизация. «Общественные науки и современность», 1994, № 4.

² О феномене театральности и игровом характере культуры Серебряного века написано немало. Но речь идет в этом случае о весьма небольшой группе людей. Между тем сходные модели поведения и мышления (глубоко игровые по сути) обнаруживают гораздо более многочисленные представители нового российского либерально-филантропического масонства и не менее многочисленные члены политических партий. Более того, совершенно классические примеры игрового восприятия идей и реальности демонстрируют массы обращающихся к самообразованию крестьян и рабочих. Таким образом, речь идет уже не о «странностях» небольшой группы высокодуховных представителей элиты, а о наиболее фундаментальном, универсальном механизме мышления и поведения, т. е. о ментальности общества. К тому же подобный всплеск Игры (хотя и в более локальных масштабах, в рамках социально-культурной элиты) отмечался столетием раньше знаменовал собой наступление глубоких перемен в сознании и психологии пережившей его группы (см., например, Лотман Ю. М. Поэтика бытового поведения в русской литературе XVIII века; его же. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века. В кн. Лотмана Ю. М. Избранные статьи. Таллинн, 1992). В этом контексте возникла проблема поиска универсальных «метаисторических» функций Игры.

³ См. Хейзинга Й. *Homo Ludens*. М., 1992. Герасимов И. В. -аспирант исторического факультета Казанского университета.

Само исследование Хейзинги носит «конкретно-культурологический», едва ли не исторический характер, почти всегда в его рассуждениях под «игрой» подразумеваются конкретное событие, обычай, институт. Этот подход придает убедительность исходным гипотезам Хейзинги: Игра старше культуры, она «одна и та же» у животных и человека, в Игре впервые проглядывает и присутствует дух...

Однако эмпирически удастся проследить лишь сравнительно поздние исторические этапы процесса зарождения культуры — в форме игры. Вероятно, поэтому Хейзинга почти ничего не говорит о начале этого процесса, когда история еще не началась и вряд ли человек был человеком. Разумеется, надежных свидетельств того, «как все происходило», не существует. Но прослеженная Хейзингой (и не только им) история Игры в культуре отбрасывает свет и на начало культуры в Игре. Более того, в этой логике можно выдвинуть радикальный тезис: человек появился благодаря Игре. Речь идет о появлении неких специфических человеческих свойств, прежде всего сознания и праксиса.

Причем, разумеется, первичным фактором является все-таки сознание, ибо любая деятельность становится специфически человеческой лишь при условии осознания ее результатов — после, или замысла — до ее завершения. А само сознание... Ясно, что оно не возникает и не возникло в результате того или иного процесса эволюции природы (как закрытой системы). Оно — стало.

Но с того самого момента, как его искра обрела прибежище в мозгу живого существа, началась История сознания, а вернее, освоения в себе сознания. На каком-то этапе этого процесса появились человек и культура, стали меняться и меняются до сих пор отношения человека и сознания... То есть с того момента, когда человека осенил дух и появилась возможность сознания, наши попытки проследить логику и последовательность духовных процессов по крайней мере не абсурдны.

Возможно, эти рассуждения могут показаться общим местом, но мне важно подчеркнуть: Игра ни в коем случае не должна претендовать на роль новой универсальной объясняющей модели (вроде «Труда» в марксизме), которая перебрасывает мостик между предельными состояниями «до сознания» и «уже с сознанием». Игра присуща как животным, так и человеку; существо играющее уже не является тупым биологическим механизмом, всецело детерминированным извне. Но то, что мы называем сознанием, является (в узком смысле слова) отличительной чертой именно людей. Игра тесно связана с его появлением и есть важнейшее условие, но не причина...

Если же мы предполагаем, что сознания когда-то «не было», а потом оно появилось (все равно как), необходимо задуматься: что испытывали те, в ком пробуждались неведомые ранее возможности? Кому открывался новый мир иной реальности? Как освоиться в нем? Как научиться жить сразу в двух мирах?..

Главной трудностью здесь является, очевидно, задача по координации бытия сразу в двух самостоятельных реальностях. Необходимо перекинуть между ними мостик, пользоваться сознанием в повседневной жизни или, напротив, совершать «чистый» акт сознания, думать, «не ломая мебель». Ибо можно предположить, что примитивная коммуникация (в том числе и духовная), мысленное «проникновение в объект» субъекта не «расстопорены», не разведены с физическими действиями. Мысль не расцеплена с рефлекторным сокращением мышц⁴! Поэтому насилие (физическое воздействие на объект) вполне может

⁴ Сама возможность такой «нерасстопоренности» моторной и ментальной деятельности допускается, например, Валерием Чалидзе. Он выдвинул предположение, что отвечающие за различные действия участки мозга пользуются единой знаковой системой для обработки информации, и разрушение «перегородки» между ними приводит к считыванию моторным участком кода участка ощущений (пчела передает маршрут «танцем» и т. д.). См. Ч а л и д з е В. Иерархический человек. Социобиологические заметки. М., 1991. Эта гипотеза хорошо коррелирует с результатами многолетней практики С. Грофа в области ЛСД-терапии: фармакологическое вмешательство

считаться архетипом и реальным прототипом рационального мышления. И прототворчество, самоутверждение в мире были возможны лишь через низведение, разрушение другого⁵.

Страшно представить себе, как существа, ощутившие в себе силу и желание произвести какие-то действия, не относящиеся к удовлетворению инстинктов (подстрахованных природными автоматизмами), принимают за дело совершенно всерьез. К счастью, в природе существует «ни для чего» (З. Гиппиус), не имеющая никакой специальной цели Игра, форма поведения живых существ, как бы специально созданная для вынашивания духа. В Игре мы видим самую последнюю границу Природы, не смеющей переступить пропасть, отделяющую ее от духа, но покорно ожидающей...

Во всяком случае Игра — первый вид деятельности самой для себя. Еще не ради истины, красоты, Бога. Но уже — и не ради слепого биологического инстинкта. Как указывал Хейзинга, Игра — вне этики, вне ценностных ориентиров. Это сближает ее с природой. Но она же и поднимает *существо играющее* над природной рутинной.

Игра — особая сфера деятельности, преломляющая любые попадающие в ее поле «настоящие» отношения и связи, питающая и подчас консервирующая их — ради самих себя. Так консервируются человеческие отношения в «играх» Э. Берна, мысль в упражнениях софистов, вера в изощренном культе. Если человека больше всего интересует не цель — другой человек, истина, Бог, — а процесс.

Вероятно, когда-то так и начиналось все, и эти предельные идеи выкристаллизовывались уже после того, как вырабатывались процедуры, по отношению к которым идея истины или Бога оказывалась вторичной.

Это предположение кажется вполне логичным в перспективе развертывания выдвинутых гипотез: Игра явилась (и является!) колыбелью духа. Главная и первичная проблема, решаемая в Игре, — координация сознания и физического действия, когда все внимание поглощается этим процессом, а не его результатами и целями. Впрочем, как и любой человеческой деятельности, Игре присущ осознаваемый обычно пафос: «Я есть!» Собственно, именно поэтому и существует настоящая Игра — ради самой Игры.

Итак, попадая в зону Игры, нейтрализуются, замыкаются сами на себе разрушительные в ином случае интенции предчеловека. Прямое физическое насилие преломляется и трансформируется в некое новое качество, однозначное воздействие превращается в противоречивое взаимодействие. Если угодно, на смену знаково определенной закрытой системе приходит открытая система, обладающая смыслопорождающими способностями.

Достижение общества (стада) в Игре — трансформация беспощадного голого насилия в соревнование в силе, замещение буквальной деструкции символической победой.

Именно это отстранение от агрессии как скрытого до того, «естественного», механизма достижения цели и является наиболее конструктивным свойством формирующегося на основе агрессии архетипа дискурса. Свойство это возникает только в рамках особой среды Игры, и его ближайшим следствием является

разрушает перегородки не только между зонами мозга, ответственными за различные виды активности (пациенты слышат цвет, пытаются «выйти в окно», «войти в солнце» и т. д.), но и между различными областями бессознательного (см., например, Гроф С. Области человеческого бессознательного. Опыт исследования с помощью ЛСД. М., 1994). Путем оперативного вмешательства те же результаты были получены французскими учеными в экспериментах с собаками (см. Ротенберг В. С, А р- шавский В. В. Поисковая активность и адаптация. М., 1984, с. 102).

⁵ Речь идет не столько о реальной практике, о «сущности» познания и творчества (в духе идей новоевропейской «философии силы» со времен Т. Гоббса или учения Г. Гегеля), сколько об архетипических корнях, о структурном и функциональном параллелизме. Сходную мысль высказывает А. Назаретян: «интеллект изначально формировался как *инструмент агрессии*» (Н а з а р е т я н А. Технология и психология: к концепции эволюционных кризисов. «Общественные науки и современность», 1993, № 3, с. 84).

простейшая рефлекслируемая когнитивная система. Древнейший агональный характер Игры имел важное значение в процессе становления сознания. Удар на удар — вот где ощущаются «вес» и «меткость» этого удара, до того как бы и недоступных для мысленного восприятия. Для начала — меткость и вес пока только удара...

Не будет преувеличением сказать, что Игра является *преддверием рефлексии*, или *способом первобытной рефлексии*, формой куда более древней и синкретичной, чем миф. Это, если можно так сказать, рациомоторная деятельность, вроде бега во сне: человек спит, бежит мысленно, но при этом и ногами дергает.

Хейзинга доказывает, что все сферы жизни примитивного общества можно охарактеризовать как Игру с неуловимой гранью между «взаправду» и «понарошку», когда одевший маску духа человек одновременно воспринимается сородичами и как самый настоящий дух, и как житель той же деревни. Фактически автор подводит к мысли о том, то в Игре реализуется способность к абстрактному мышлению дикаря через неизбежную персонификацию отвлеченных понятий и идей.

Я хочу подчеркнуть, что речь идет не просто об «этнографических» примитивных обществах, но о филогенезе, и более того — о начале сознательной деятельности людей (так же и в онтогенезе). Повторю: любое биологическое действие, автоматически преследующее определенную цель, попадая в сферу Игры, растождествляется со своей целью (ибо в Игре высшая цель — сама Игра). Выйдя за пределы владевшего им ранее безраздельно процесса, человек может со стороны взглянуть на его цель, на средства достижения ее (осознать их как самостоятельные категории).

Очевидно, что, не являясь пространством сколько-нибудь развитой духовной деятельности, Игра, тем не менее, создает для нее условия, позволяя человеку выйти из неизбежной бытийности в близкую ей, но все же другую реальность. Без этого была бы невозможна главная предпосылка праксиса — мысль об улучшении, усовершенствовании. Без Игры было бы невозможно существование «нового».

Еще одно главное *достижение Игры* — *активное применение мысли в жизни*. Переформулируя правила игры, человек перепрограммирует саму жизнь (пока лишь в рамках игры).

Для архаического мышления существует только «здесь и теперь». Традиционалистское сознание расширяет умозрительный горизонт временного промежутка, но также утверждает неизменность (в прошлом и будущем) нынешнего качества. Для того чтобы понять, какой подвиг совершило некогда сознание, вмести в себя состояние «нового» (ведь для архаического сознания нет даже прошлого и будущего, есть лишь «сейчас»; реальные объекты иной временной модальности переводятся в духов), обратимся к нескольким примерам.

Итак, инициация. Мальчик становится взрослым — но только через «смерть». Ведь иначе немисливо: был одним, стал другим. Человек всегда, от рождения, кто-то один... Мне кажется, что то место, которое инициация, эта грандиозная Игра, занимает в культуре,— свидетельство фундаментальности для архаического и традиционалистского сознания проблемы обретения прежним объектом нового качества. Учение о реинкарнации также осмысливает смену человеческих возрастов (помимо специфического пренатального опыта — детство, зрелость, старость), трех стратегий поведения, социальных навыков, ценностей...

Наглядно сохраняются пережитки рациомоторного мышления в свадебном обряде. Точно так же, как и в случае инициации, учения о переселении душ, в свадебном обряде дискретно описывается и осмысливается синкретичный, непрерывный процесс «живой» жизни. Женщина не становится женой, а исчезает как девушка. Это принципиально, в этом проявляется характерное для архаического сознания представление о созидании, сотворении.

Традиционалистское общество допускает «новое» лишь в рамках отработанных и освященных традицией ритуалов (сопровождающая новизну деструктивность переводится главным образом в символическую сферу). Но представим себе последствия, скажем, социального творчества людей, в чьем сознании оказались разрушены сакрализованные ритуалы и процедуры традиционализма и обнажился первоначальный, не освоенный культурой архаичный пласт. Не ограничиваясь пространством Игры (или все доступное пространство рассматривая как игровое), они начинают созидать новое, истребляя старое...

И сегодня еще любое новое событие сопровождается пережитками древнего игрового ритуала: вручение диплома, день рождения, Новый год и т. п. Он призван назначить новые правила жизни, завершив одну «игру» и начав другую. Ведь игра, в отличие от человека, вполне может быть «новой», поскольку она в некотором смысле его творение.

Вообще, Игра явилась первым поприщем творчества, даже в таком его прикладном виде, как труд. Труд, скорее всего, возник как осознанная необходимость ради организации Игры. Хочешь съехать с горы? Поднимись на нее. Устроить потlach (праздник)? Добудь и приготовь пищу. Вырежи маски для карнавала. Организуй деятельность, выходящую за рамки удовольствия непосредственных биологических потребностей... В любом случае о совершенствовании орудий вне осознания в Игре самого понятия «новое» речи идти не могло.

Усложнение социальной структуры стимулировалось тем, что кто-то (победители в сакральных атональных играх?) переложил на других утомительные заботы по подготовке Игры, чтобы самому в виде привилегии заниматься одной лишь Игрой (которая, как уже отмечалось, охватывала все области организованной жизни сообщества).

Египет, Вавилон, Греция. Огромные масштабы «непроизводительных» затрат трудовых ресурсов указывают на ценностные предпочтения этих культур. Не просто «свободное время» верхних слоев общества развивало эти культуры, но и их Игры.

Итак, роль Игры в развитии сознания трудно переоценить. В Игре осуществляется первая попытка осмыслить мир (восстановить причинные связи, а точнее, задать их), попытка выработать некие правила и затем следовать им. В Игре рождается праксис и, постепенно обретая собственное обоснование и цели, вытесняет Игру в технологию. Раз начавшись, этот процесс протекает как цепная реакция: стоит Игре (скажем, в архитектуре) быть осознанной как Игра (под давлением интересов сугубо практических) и обрести прикладной характер, она исчезает, чтобы стихийно появиться в новом месте, пока ее вновь не превратят в средство.

Когда человек «убивает» прежнюю Игру, нарушая в погоне за обретенной целью важнейшее требование сохранения Игры — не нарушать правила, — он произвольно восстанавливает, возрождает Игру, поскольку, нарушая правила, делает вид, что их соблюдает (стиль модерн по сравнению с рококо).

Игра, переместившись в процесс, становится почти методом. Выйдя за ее рамки, люди осознают ее именно как «игру», начинают локализовывать в определенных областях культуры, сознательно использовать, наконец, играть в использование «непринужденной игры» (в постмодерне).

II

Постмодерн — другой полюс огромной временной длительности, охватывающей историю Игры и Сознания. В отличие от начального этапа постмодерн гораздо определеннее локализуется хронологически и вполне доступен для непосредственного изучения — с одной стороны. Но, с другой — постмодерн обладает пока лишь статусом «проекта», в отличие от такого вполне исторически репрезентативного феномена сознания, как, например, традиционализм.

Справедливая критика массовой экспансии Рацио в Новое время (приведшей в том числе и к появлению тоталитаризма) подводит апологетов анти-модерна к иллюзорной идее замены рационального дискурса новоевропейской личности утраченным «органичным» мышлением. Нюансы разнятся (тут и проекты соборности, и различные рецепты эзотерических учений, и призывы слиться с природой), но общим является ностальгия фактически по традиционализму, исчезнувшему на закате средневековья в качестве базисного типа европейского общественного и индивидуального сознания и существующему сегодня в чистом виде лишь в ряде обществ третьего мира.

Иллюзорны эти проекты возрождения традиционализма уже потому, что выдвигают их люди, чаще всего являющиеся типичными носителями дознания модерна, более того, самые последовательные его адепты. Ибо конституирующий принцип модерна — постоянно отталкиваться от «вчера», чтобы вечно быть на пороге «завтра», дабы не впасть в «традицию». Таким образом, единственная традиция модерна (о чем писал в свое время Ю. Хабермас⁶) — перманентное самоотрицание. Те, кто дошли до отрицания самого принципа модерна на словах, верно выполняют его глубинный императив...

А главное, попытки искусственно насадить традиционное сознание приводят к худшим последствиям, чем те, которых пытаются избежать интеллектуалы под лозунгами анти-модерна. Традиционалистское мышление тотально, но это естественная тотальность людей, объединенных общей культурой, едиными для всех сакральными ценностями и сознанием. Субъект, носитель традиционалистского сознания — не индивид, а само общество, образующее во времени традицию (реальное воплощение этого сознания).

Но до тех пор пока существует личность Нового времени, суверенный (в пределе) субъект и носитель нового сознания, все попытки возродить былую гармоничную тотальность будут приводить к установлению полицейской тоталитарности, что, между прочим, ставится в вину именно модерну.

Враждебность к модерну объясняется тем, что его проект (в идеале) требует от индивидуума почти невозможного: принять наиболее честную картину мира как открытой системы, в которой жизнь лишена собственной цели и смысла, порядок предстает изнанкой хаоса, а фундаментальным принципом бытия является нестабильность. В этом мире выпавшая из континуума «родового человечества» личность становится центром семиозиса и одна несет ответственность за свои решения, ведущие подчас к глобальным последствиям (раздавленная бабочка в знаменитом рассказе Р. Брэдли). Эта модель мира требует сознательного интеллектуального мужества (или подкрепленных глубокой верой адаптирующих культурных символов, по К. Юнгу), отказа от внутреннего комфорта.

Не удивительно, что фундаментальной коллизией Нового времени стало переживание трагического отчуждения Части от полноты Целого. Ближайшей природной моделью этого конфликта является нарушение с рождением симбиоза ребенка и матери, усиленно комментирующееся различными школами психоанализа. Эта травма — подтекст невротического состояния взрослых людей, и активизация этого состояния указывает на символический характер сюжета, олицетворяющего второе (духовное) рождение человека как личности.

Защитной реакцией страдающих «неврозом модерна» являются подмена мира как открытой системы детерминированной закрытой, пропаганда корпоративности во всех сферах жизни, организация социума в жесткую иерархию общин-общностей. Терапия этого состояния заключается в восстановлении символического восприятия действительности (но это, в лучшем случае, паллиатив) или в рефлексии, а затем и в смысловой интеграции бесприютного мира одинокой личности.

Культ безграничных возможностей Рацио, за который модерн подвергается

⁶ См. Хабермас Ю. Модерн — незавершенный проект. «Вопросы философии», 1992, № 4.

наиболее острой критике, строго говоря, так же ему чужд, как и любая другая монистическая вера.

Гораздо более серьезную альтернативу модерну демонстрирует постмодерн в своем отношении к Игре. Это связано с близостью постмодернистского проекта сознания и традиционализма.

Уже говорилось, что Игра как колыбель архаичного сознания близка и сознанию традиционалистскому. Ее способность консервировать отношения и связи, закливая процессы на самих себя, импонирует традиционалистскому мышлению, служит одним из столпов поддержания традиции. Более того, схожи базисные принципы функционирования Игры (Игра ради самой себя, в резко очерченном пространстве, в особом «игровом» времени, по четким правилам) и традиционалистского общества (главная его цель — поддержание сакрального порядка, самовоспроизводство; это сложная конструкция замкнутых корпораций, существующих в особом, цикличном времени, и, конечно же, всюду правила, правила...).

Неосознанно игровой характер традиционализма постмодерн принимает вполне осознанно. Он пытается Игру активно освоить, включить в себя, «запустить». Да вот беда: Игру нельзя использовать как средство. Она тут же испаряется, переходит в непросветленные рефлексией уголки жизни.

Рассудочные борцы с рациональностью стараются в духе самого что ни на есть оголтелого Рацио... сымитировать Игру! Тогда как Игра требует простодушия. Железный соловей, синтетическая роза — вот что такое, по сути дела, классическое произведение постмодерна «Имя розы» Умберто Эко⁸. Красноречив сам факт существования (не говоря уже о содержании!) его «Заметок на полях» романа. Спланированная игра в простодушное повествование переплетается с игрой в спланированность...

Истинно органичное общество играет в общую Игру.

Что же мы видим в нынешней ситуации кризиса модерна: люди играют в миллионы игр! Зачастую каждый — в свою собственную. Нет конвенционных правил. Игра идет в одни ворота, к концу Игры правила неоднократно могут измениться. Воистину, Игры стало даже слишком много, слишком многое стало Игрой.

Негативная сторона Игры не в том, что она «несерьезная» жизнь, а в том, что в ней замутнены, не разделены сознание и действие. Но изгонять ее из жизни бесполезно, да и не безопасно, ибо без Игры культура умирает.

Очевидно, что основные черты нашей цивилизации восходят корнями к Игре, более того, наша цивилизация создана по модели Игры как особой человеческой деятельности.

Предположительно альтернативным путем могло быть создание общества на чисто природном, «биологическом» фундаменте по модели воспроизводства, охоты и пр. — в сугубо утилитарном, функциональном плане. Это было бы общество жесткой иерархии, не поверяемой агональной борьбой (поскольку агон присущ миру животных, постольку и они возвышаются над поверхностью слепого природного детерминизма). Общество предельного утилитаризма, не терпящего ничего «излишнего»: искусства, «праздной мысли», юмора, игры... Общество крайней детерминированности и отсутствия свободы воли перед лицом «объективной реальности» и «объективной необходимости».

Такое общество не могло бы существовать более или менее продолжительный срок или не было бы в нашем понимании «человеческим»: люди так жить долго не могут, а существуют так в природе — муравьи...

Но именно такое общество могло (и может) появиться, если из жизни и

⁷ Об этом замечательно говорит «неопозитивист» (по версия советских обществоведов) К. Поппер: «Подлинный рационализм предполагает осознание того обстоятельства, что не следует слишком полагаться на разум...» (Поппер К. Открытое общество и его враги. Т. 2. М., 1992, с. 262).

⁸ Эко У. Имя розы. М., 1989.

культуры будет изгнан или утерян элемент непосредственной Игры. Если бизнес — для накопления сокровищ, война — для тотального господства, ода — для величания.

Оказывается, Игра — необходимый компонент поддержания нашей человечности и сегодня (правда, в той же степени и вредный в избытке), и в особом интересе к Игре заключается наиболее конструктивный элемент проекта постмодерна.

Итак, с одной стороны, сегодня Игра уходит из традиционных областей ее обитания — из спорта, например. Где уж тут бескорыстный агон! С другой стороны, она проникает в самые что ни на есть суровые сферы: бизнес и политику. Да еще какая Игра!

В чем же специфика этого феномена, сохранившего по сей день статус важнейшего цивилизационного фактора? С чем связаны периодические всплески интереса к Игре и концентрации Игры в культуре?

Наиболее перспективный путь решения этой проблемы лежит, на мой взгляд, в русле синергетической объясняющей парадигмы и близкой ей теории информационной энтропии. При этом необходимо учитывать специфическую семантику понятия «энтропия» (именно информационная энтропия, сохраняющая для многих специфические коннотации)⁹, оценивая нижеследующие утверждения.

Судя по ее способности порождать новое, Игра, очевидно, имеет близкое отношение к энтропийным процессам; в то же время она немыслима без правил, локализована во времени и пространстве и характеризуется большой устойчивостью, т. е. в значительной степени обладает упорядочивающими, структурирующими функциями. Не случайно, видимо, она то взрывается «игрой страстей», то завораживает рутинной цикличностью.

Вероятно, Игра — вполне реальная ситуация, «место» рождения порядка из хаоса, уникальный процесс (теоретически осмысленный И. Пригожиным, Г. Хакеном и др. в последние два десятилетия), который на практике, оказывается, переживал и может пережить каждый из нас.

При помощи Игры в заупорядоченный природный мир прорывается частица трансцендентного бытия, и человек осознает окружающий его хаос как порядок (или наоборот?), учится подчинять порядок природный собственному порядку.

С этой точки зрения Игра предстает не только важным фактором филогенеза, но и как «*weighty actok*» («весомый деятель») конкретно-исторического процесса, и даже как чуткий тест духовного состояния общества.

Обращение к Игре как универсальному способу бытия знаменует собой фундаментальный разрыв (далеко не только эпистемологический, в смысле М. Фуко) между традиционализмом и становящимся сознанием модерна. И если этот процесс охватил первоначально (в XVIII веке) высшие слои российского общества, постепенно пропитывая его сверху вниз. По динамике и накалу Игры можно судить более детально о данном процессе, поскольку он проявляется в бытовом поведении, языке и т. д.— от масонских лож XVIII века через «базаровщину» как стиль дискурса к тотальной Игре начала XX века. У каждого слоя, в каждую эпоху своя Игра. Очень о многом свидетельствуют игры в «сознательного рабочего» или более изощренные — в «поэта ■— часть своего поэтического текста», феерически развернувшиеся в российском обществе начала XX века. Но... это тема отдельного исследования.

⁹ См., например, Седов Е. А. Одна формула и весь мир. М., 1982, с. 52, 105; его же. Информационно-энтропийные свойства социальных систем. «Общественные науки и современность», 1993, № 5.