

УДК 304.2

ИГРА В МИРЕ ПОВСЕДНЕВНОСТИ: ЭРОЗИЯ ГРАНИЦ

Шоркин А. Д.

Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, г. Симферополь, Российская Федерация

E-mail: alexshorkin@mail.ru

В статье исследуются отношения миров игры и повседневности. В мире повседневности постулируются правила игр, устанавливаются границы их хронотопов, выделяются нужные для проведения игр ресурсы. В мире игры осуществляется инкультурация подрастающих поколений, ведется креативный поиск развивающих культуру новшеств. Результаты игр становятся фактами повседневности. Нет ни одной сферы культуры и человеческой деятельности, свободной от конструктивного вмешательства игрового начала. Инобытие мира игры органично вплетено в разветвленную сеть мира повседневности. Но условное и неутилитарное бытие игры отделено от прозы реальной жизни нужной рефлексивной дистанцией их ясного различия. Таков нормальный пограничный режим. Он пропускает через границу из мира повседневности нужные для организации игры ресурсы, обратным током из мира игры беспрепятственно поставляются ее результаты, которые нужны обыденной жизни. Издавна этот нормальный режим нарушался двумя способами: грубым вторжением в символическое и условное пространство игры прагматической реальности и, напротив, неоправданной экспансией игрового спекулятивного опыта в реальную жизнь. Вторжение соображений утилитарной целесообразности обесценивают процесс игры и так убивают ее. Сырые и гипотетические результаты игровых процессов, проникая в повседневность, способны дезориентировать и мистифицировать практический опыт. Прежде эти нарушения носили спорадический характер и осуждались. В культурной традиции между магическим миром игры и реальной жизнью установились отношения конструктивного дополнения. Но в последние десятилетия их все более сменяют способы и приемы взаимного деструктивного замещения. Граница подверглась обширной эрозии, что для культуры создает угрозу. Вторжение мира утилитарной реальности в инобытие игры, ранее спорадическое и наказуемое, стало перманентным и узаконенным. Оказалось, можно и выгодно играть в запрещенные на протяжении всей прежней человеческой истории «грязные» игры, обесценивая инобытие волшебного мира игры. Но когда игра гибнет, иссыхает и завершается культура.

Ключевые слова: мир игры, мир повседневности, рефлексия, гаджет.

С практиками повседневной жизни игры легко соединялись – бесконфликтно и конструктивно – с древнейших времен. Возможно, просто потому, что игра старше культуры, оттого, что она была филогенетически укоренена еще в пресоциальных формах организации стайных животных, которые предшествовали антропогенезу и влияли на его становление. Без игры котята не смогут впоследствии добывать мышей; медведица готовит подрастающее потомство к реалиям самостоятельной жизни, два-три года обучая медвежат посредством охотничьих игр. Культурные ритуалы, как убедительно показывает Конрад Лоренц, обнаруживают

«удивительные аналогии» с ритуалами филогенетического происхождения, присущими, например, уткам и красноносым ныркам, некоторым рыбам и курам [1, С. 136]. Триумфальный крик серых гусей – это «аналог» и предтеча, чуть ли не «упрощенная модель» человеческой дружбы и любви [1, С. 257]. С генезисом культуры значение игры как артефакта только выросло. Она осталась, прежде всего, эффективным средством инкультурации – обучения и воспитания детей, возвращения новых поколений. Кроме того, игра стала одной из важнейших форм символической жизни, эстетической и творческой деятельности, что в настоящее время общепринято и тривиально. Даже «ниспровергатель традиций» Ж. Деррида следует этой традиции, разделяя игры на игры повторения и игры различания.

Концепт *homo ludens* в XX веке только завершает идущую от Гераклита традицию уподобления зона играющему ребенку и платоновского императива жить, играя. Г.-Г. Гадамер развивает традицию И. Канта, Ф. Шиллера и немецких романтиков, полагая изящные искусства высшей ступенью, завершением человеческой игры, и бытие эстетического – игрой и представлением. Устоявшееся к настоящему времени словосочетание «игры воображения» как нельзя яснее подчеркивает тенденцию чрезмерного, чуть ли не абсолютного возвышения игры. Ведь без воображения нет ни человека, ни его свободы (Сартр), ни творческого созидания, – не только эстетического свойства, но также технического и любого другого. В спекулятивной метафизике игра даже полагается онтологическим принципом бытия Универсума (Шлегель), что восходит к оброненному вскользь замечанию Платона о человеке как выдуманной игрушке богов.

Отчасти оправданный панегирик игре (как атрибутивной и влиятельной компоненты культуры, как мощного и плодотворного истока ее развития и способа трансляции) за пределами дискурса метафизики, однако, строго ограничен тем обстоятельством, что пространство игры – это пространство инобытия, необыденности, которое отделено от бытия повседневности (хотя и сопряжено с ним). То, что «понарошку» надобно ясно отличать от того, что «взаправду». Й. Хейзинга справедливо и настойчиво подчеркивает, что игра непременно сопряжена с осознанием дистанции между «иным бытием» и «обыденной жизнью» [2, С. 43; 59]. Игра гибнет и жизнь поражается деструкциями, когда граница между ними становится рыхлой и неопределенной. К сожалению, исследовательская активность изучения этой проблематики заметно уступает привычному мейнстриму дискурса об игре. Цель статьи состоит в кратком анализе того, как работает эта «пограничная зона», каким образом она соединяет и разделяет хронотопы миров игры и повседневности, какие опасности влекут за собой современные нарушения «пограничного режима».

Границы игры, прежде всего, определяются процессом ее создания, который всегда осуществляется в повседневном мире. Люди вполне осознанно устанавливают правила игры, хорошо понимая их условность. В повседневном мире очерчиваются также пространственные зоны и временные интервалы, где могут проходить игры. Футбольный мяч вне боковой линии уже считается «вне игры». Половина времени матча столь же показательно именуется «тайм» и объективно фиксируется секундомером арбитра. Мать отпускает ребенка поиграть после еды и

до уроков, и только здесь, на детской площадке. Игра, таким образом, таймирована и локализована миром повседневности, ее хронотоп изначально открыт и очерчен не изнутри, а извне. Тонкие и сложные процессы инобытия самой игры не могут затрагивать заданных из мира повседневности ее правил и границ хронотопа. Когда дети меняют правила по ходу своей игры в «дочки-матери» или в «индейцев», они ее приостанавливают, выходят в обыденный мир, где и спорят о новых правилах. Игра может разладиться, если они не договорятся, «я с тобой больше не играю» – эта уже фраза мира повседневности, а не волшебного мира игры. Забытая кукла и сиротливо оставленный мяч, развалины Колизея – как мишка без лапы: все равно его не брошу, потому что он хороший. Игра нужна и может возобновиться, с ранее вовлеченных в игры вещей позолота символики инобытия долго, иногда столетиями, не стирается.

Полагаю, мы столь высоко ценим игру не только из-за ностальгии об ушедшем детстве или из уважения к прошлым достижениям культуры, а оттого, что нет ни одной сферы культуры и человеческой деятельности, свободной от конструктивного вмешательства игрового начала. Всякое новое сначала возникает в воображении, в его играх. «Игра в бисер» культурного наследия, согласно Г. Гессе, сопряжена с духовным наслаждением и развитием человека. Даже фундаментальная наука – это, во многом, интеллектуальная игра и захватывающее приключение, которая не преследует (как и эстетическая деятельность) прямых утилитарных целей. Но результат игры всегда оказывается фактом мира повседневности, будь то счет футбольного матча или более высокая степень развития личности, научное открытие или креативное достижение художника. Поскольку культура перманентно прирастает новыми поколениями и инновациями, игры вплетены в любую нить, в мельчайшую паутинку культурных сетей. Мир повседневности, таким образом, несет в своей топологии как истоки, так и результаты миров игры.

К тому же распространенные надежды на свободный и независимый от мира повседневности «полет» воображения является, увы, самонадеянной иллюзией. Его предметом, во-первых, не может быть то, что молчаливо и безотчетно подразумевается: ни огромная бессознательная часть психики человека, ни потаенные глубины культуры. Во-вторых, с логической стороны, процесс воображения состоит в комбинировании (конечно, вполне свободном, ничем не ограниченном) элементов и смыслов тех образов, которые получены восприятием мира повседневности. Из фрагментов образов женщины и рыбы создается русалка, иная их комбинация и инверсия приводит к концепту, который, дабы избежать прямой эротической коннотации, именуется «царевной-лягушкой». Паровоз – это поставленная на колеса паровая машина, экскаватор – мощная загребущая рука. Тот факт, что без мира повседневности воображение невозможно, вовсе его не унижает. Механическая и случайная склейка элементов образов противостоит воображению как занятие вздорное и бесполезное, воображение ориентировано на поиск конструктивных смыслов и идеалов. Только утратив самую суть, самое главное, можно назвать ангела «человеком с крыльями», но исходные и нужные образы человека и крыльев, сопряженные с символикой земного и небесного, все же взяты из привычного мира повседневности. Подобные концепты воображения, как сказали

бы в XIX веке, действительно «ангельские», ибо в них глубины и перспективы культуры вдруг чудесным образом высвечиваются и угадываются посредством как будто незатейливого комбинирования чего-то привычного и обыденного.

Итак, границы хронотопа игры устанавливаются из мира повседневности. Результаты игры немедленно становятся фактами мира повседневности. Даже воображение начинает свой полет от обыденных образов. Инобытие мира игры органично вплетено в разветвленную сеть мира повседневности. Оно не отстранено от роста культуры, а вовлечено в него. Но условное и неутилитарное бытие игры отделено от прозы реальной жизни нужной рефлексивной дистанцией их ясного различия. Таков нормальный пограничный режим. Он пропускает через границу из мира повседневности нужные для организации игры ресурсы, обратным потоком из мира игры беспрепятственно поставляются ее результаты, которые нужны обыденной жизни.

Издавна этот нормальный режим нарушался двумя способами: грубым вторжением в символическое и условное пространство игры прагматической реальности и, напротив, неоправданной экспансией игрового спекулятивного опыта в реальную жизнь. В мире игры процесс гораздо важнее результата, поэтому вторжение в него соображений утилитарной целесообразности, примат практической результативности обесценивают процесс игры и так убивают ее. Сырые и гипотетические результаты игровых процессов, настырно проникая в повседневность, способны дезориентировать и мистифицировать практический опыт. Традиционным актором первого способа является шулер. Второго – утопист.

Шулер – это вовсе не игрок, а хищник под маской игрового партнера. Мавроди, как сказал бы прозревший (и протрезвевший) Леня Голубков, не партнер, а халявщик. За туза в рукаве пойманный за руку шулер часто расплачивался жизнью. Играть нужно «чисто», по правилам, нечестные игры предосудительны. «Fair play» отличает достойного игрока, традиционно негативное отношение к вторжению прагматической реальности очевидно: тогда начинаются «грязные игры». Инобытие игры не должно подменяться примитивной прагматикой.

Если «шулер» было оскорблением, то отнесение человека к «утопистам» означало лишь сожаление, иногда – мягкий укор (когда Сен-Симон растратил свое состояние на поддержку нежизнеспособных общин), иногда – насмешку и отторжение (как это случилось с утопией коммунизма). Впрочем, человечество пока не знает более привлекательного для людей социального обустройства, чем то, в котором «каждый по способности» и «каждому по потребности». Иное дело, как его достичь. «Утопия» как результат игры буквально означает «отсутствующее место», не существующий в реальности идеал. Томас Мор в отличие от революционеров не пытался подменить реальность – игрой.

Словом, спорадические нарушения «пограничного режима», имевшие место в прошлом, все же оставляли рефлексивный зазор между игрой и повседневностью достаточно внятным и строгим. Серьезная повседневность четко дистанцировалась от шутовского карнавала (Бахтин). Как говорится, «поиграли, и будет; делу – время, а потехе – час». Таким образом, в долгой культурной традиции между магическим

миром игры и реальной жизнью сложились отношения конструктивного дополнения. Остались ли они таковыми сегодня?

В 1988 году вышла книга Ж. Эллюля «Технологический блеф», в которой автор критикует блага современных изобретений, которые он «вынужден называть гаджетом». Интересно примечание, которое в этой связи делает В. П. Рачков, квалифицированный переводчик глав из данной книги на русский язык, поясняя читателю, что гаджет – это «забавная игрушка» [3, С. 274]. К настоящему времени под «гаджетом», однако, понимается привлекающее потребителя «расширение к девайсу», небольшой аксессуар к смартфону, ноутбуку или к иному современному автономному предмету техники. Прежний коннотат «гаджета» как пустой «безделушки» за двадцать лет оказался стертым, осуждение гаджетов сменилось снисходительным к ним отношением, а затем и поощрением.

Отчасти Ж. Эллюль дискредитирует собственную позицию, относя к гаджетам (то есть к увлекающим игрушкам) такие бесспорно удобные и практически полезные вещи, как, например, цифровой фотоаппарат или телевизор с плоским экраном. Разве прежний громоздкий «ящик» и долгая возня с проявителями и закрепителями были лучше? Рецепт отношения к техническому прогрессу, который предлагает автор, в итоге сводится к свободе выбора между привычным «да» и избавляющим от абсурда «нет» [3, С. 283]. Полагаю, это ложная альтернатива: доказываемая Ж. Эллюлем абсурдность современного мира гаджетов, по сути, демонстрирует необходимость общественного контроля над технологическими инновациями, а не рекомендуемый автором отказ от них и не критикуемое автором слепое увлечение ими. Однако истолкование гаджета как забавной игрушки, по моему мнению, является меткой метафорой тех радикальных и существенных изменений, которые в последние десятилетия произошли на пограничье миров игры и повседневности.

Как известно, тощая абстракция свободного рынка безнадежно устарела, современный рынок вовсе не складывается стихийным балансом спроса и предложения. Последние полвека производитель товаров до их массового производства сначала формирует спрос, используя для этого изоощренные техники суггестивных манипуляций. Потенциальных потребителей ловко вовлекают в игры «престижной» или «лучшей» вещи, обладание которой призвано повысить собственную самооценку и статус в глазах окружающих. Продаются больше впечатления, чем вещи, что с цинизмом (он всегда правдив) даже не пытаются скрывать. Видные представители экономической мысли констатируют устойчивый тренд роста «экономики впечатлений». В одном из интервью московский риелтор на вопрос о несообразно высокой цене продаваемого им жилья ответил: люди его покупают, чтобы показать, что они могут позволить себе то, чего не могут позволить себе другие. Цена бренда нередко достигает 80% цены товара. Сегодня для многих людей важно, «от кого» у вас галстук и сумочка, всякая одежда и вещьца, – хотя они этих Тиффани и Кутюр никогда и в глаза-то не видели. В этом больше инфантилизма, чем в детской привязанности к потрепанной кукле: она, по крайней мере, ассоциативно сопряжена с личным опытом общения ребенка, с притягательностью его воспоминаний. С позиций здравого смысла наручные часы

за десятки тысяч евро – это только «забавная игрушка» для взрослых. Насколько разумную потребность удовлетворяет их приобретение? Но подобные вопросы мало кто ставит, и уж, во всяком случае, не промоутеры. Во многих современных дискурсах «разумные потребности» – только реликт, а наше самоназвание *Homo sapiens sapiens* стало лишь архаичным заклинанием, в которое, увы, перестали верить.

Общепринят тезис, согласно которому реклама является «двигателем торговли». В сегодняшней России годовой рост рекламного рынка составляет примерно 10%. Бесспорно, товар должен привлекать покупателя, что во все времена люди понимали и принимали. Более того, сам человек в любых актах коммуникации – сродни торгующему купцу – всегда стремится выглядеть как можно лучше, достойнее, «показать товар лицом». Мы презентуем товар так, как презентуем себя. С расширением средств семиотического опосредования растет и его роль в культуре. Соответственно, растет и роль игры. Продвижение товаров на рынке всегда включало игровое начало: его привлекательную упаковку, манящие вывески, крики зазывал («реклама» этимологически и восходит к «кричать», «зазывать»). Цель рекламы – добиться «отклика», нужной реакции потребителя, состоящей в его интересе к предлагаемому товару. Но привлечь внимание еще не значит продать, потенциальный покупатель хочет, заметив предлагаемый товар, получить объективную информацию о нем. Вот здесь-то игры раньше и заканчивались. Не то, чтобы продавцы не пытались приукрасить товар и даже слегка приврать, но дезинформация полагалась мошенничеством (жулики надували лошадь и так «надували» покупателя), что прежде осуждалось как потребителями, так и честными поставщиками. Информация и дезинформация здесь решительно противопоставлялись.

В настоящее время это нужное различие в значительной мере подверглось диффамации. Информацию часто вообще понимают формально, оценивают по числу «килобайт». И тогда выходит, что сонет или пьеса Шекспира содержат много меньше информации, чем «весит» любой порнофильм или файл «с котиками». Средства массовой информации, казалось бы, призваны объективно освещать факты, предлагать потребителю максимально широкий спектр их интерпретаций. Но они зачастую не только отсекают нежелательные для пропаганды интерпретации или вообще замалчивают факты, но, вопреки своему названию, иногда их просто выдумывают. Многие западные СМИ поражены вирусом «пост-правды» («post-truth» в англоязычной лексике стало недавно словом года), подменяющей факты и обесценивающей истину. Они больше дезинформируют, чем информируют. В слова теперь можно просто и безответственно играть, «демократами» продолжают себя с апломбом называть люди, которые, например, отказывают крымчанам в их праве использовать такой важнейший инструмент прямой демократии, как референдум. Чего стоили гарантии лидеров некоторых Западных стран, данные В. Януковичу? Привычным инструментом «демократов» и «демократической» прессы стали двойные стандарты. Всегда пристрастная правда легко и беспардонно выдается за беспристрастную истину, а заблуждение или намеренная ложь – за правду. «Highly likely» в риторике политических лидеров и на страницах «face news» считается

достаточным аргументом. Политические игры заглушают и отстраняют дискурс аналитики, игры в политкорректность становятся все более назойливыми и фальшивыми, а люди начинают скучать по честности.

Когда-то девица на смотринах могла припудрить прыщик на носу, но ее непорочность не могла быть «понарошку», и так же серьезно оговаривалось ее приданое, конкретно и правдиво. Теперь «припудривается» все. Мир игры и мир повседневности стали не только конструктивно дополнять друг друга, но в них оказались освоенными многие способы и разнообразные приемы взаимного деструктивного замещения. Граница между ними подверглась обширной эрозии, что для культуры составляет прямую и нешуточную угрозу.

Затраты на рекламу в современном мире впятеро превышают расходы на образование! Согласно новой американской поговорке, изобрести стоит доллар, сделать – десять, а продать – сто. Но, экономя на образовании, может случиться так, что изобретать будет некому, хорошо сделать не смогут, а продавать будет нечего. Не сразу, конечно, а по мере одичания. В религиозных контекстах «образование» значило формирование человека «по образу и подобию Бога». В атеистических дискурсивных практиках этот прежний единый и прямой этимологический смысл был заменен двуединой задачей «образования и воспитания» человека. Образование, состоящее в овладении нужными знаниями, умениями, навыками, старательно и в той или иной мере органично дополнялось, вплоть до последних десятилетий, задачей воспитания в человеке нравственного начала, моральных норм и эстетических воззрений. Сегодня с играми в образование про воспитание почти забыли, а главным считается овладение «компетенциями». Показательно, что среди значений этого понятия – наряду со знаниями, навыками и умениями – присутствует умение конкурировать, быть готовым к состязательности. Именно этот оттенок смысла, судя по изменению терминологии и ныне проводимым реформам в высшей и средней школах, возобладал над остальными коннотатами.

Образовательная парадигма, таким образом, как в России, так и в Западном мире существенно изменилась: главный тренд перемен состоит в ущемлении его воспитательной функции в пользу прагматики *competitions*. Важно не приобщение человека к достижениям культуры, накопленным за долгую историю, технического ли, эстетического или этического свойства, а его умение конкурировать на рынке услуг, продать свои компетенции. Некоторые чиновники и неофиты «цифры» искренне считают, что, например, основу курса «организация научных исследований» должен составлять «фандрайзинг», научающий магистра и аспиранта привлекать ресурсы (в том числе, денежные) для своих исследований, или что переход на он-лайн курсы – это привлекательная и неизбежная перспектива образования. В такой «цифровой экономике» и на ставках преподавателей можно сэкономить, и ученые, наконец, станут кормить самих себя. Он-лайн курсы, бесспорно, могут стать (что уже происходит) эффективным методическим пособием, наряду с привычными учебниками. Но опосредованная, цифровая коммуникация при всей ее несомненной полезности никогда не сможет полноценно заменить непосредственную, живую – будь-то отношения внутри семьи или отношения между наставником и учеником. Нельзя быть заочной матерью,

невозможно дистанционно взрастить спортсмена высокого класса, послушник без гуру своего пути не осилит. Иллюзорные надежды на этот счет могут существовать только в безответственном азарте мира игры, вторгшемся в реальность мира повседневности. Или в «грязных» прагматических играх, вторгшихся из мира повседневности в инобытие мира игры.

Словом, одни взрослые из прагматичного мира повседневности умело посадили других (по моему мнению, одураченных) взрослых в «песочницы» игрового пространства. Так раньше шулер организовал игру с посетителями таверны: а не перекинуться ли нам от скуки в картишки? Вторжение мира утилитарной реальности в инобытие игры, ранее спорадическое и наказуемое, теперь стало перманентным и узаконенным. Граница между ними подверглась эрозии, отношения конструктивного дополнения угрожающе сменяются деструктивным замещением: реальности – игрой, а игры – прагматической реальностью. «Гаджет» Ж. Эллюля не выжил в качестве концепта наносных излишеств, абсурдных и бесполезных в задаче удовлетворения реальных потребностей человека, – просто потому, что их нужное различие катастрофически истаяло. Оказалось, можно и выгодно играть в запрещенные на протяжении всей прежней человеческой истории «грязные» игры, обесценивая инобытие волшебного мира игры. Но когда игра гибнет, иссыхает и завершается культура.

Список литературы

1. Лоренц К. Так называемое зло. – М.: Культурная революция, 2008. – 616 с.
2. Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
3. Эллюль Ж. Технологический блеф / Это человек: Антология. – М.: Высш. шк., 1995. – С. 265–284.

Shorkin A. D. A Game in the World of Everyday Life: the Erosion of Boundaries // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Crimean Federal University. Philosophy. Political science. Culturology. – 2018. – Vol. 4 (70). – № 4. – P. 178–186.

The article considers the relationship of the game worlds and everyday life. In the world of everyday life the rules of games are postulated, the boundaries of their chronotopes are established, and the resources necessary for conducting games are allocated. In the world of the game, the inculturation of the younger generations is carried out; a creative search is being conducted for the innovations that develop culture. The results of the games become facts of everyday life. There is not a single sphere of culture and human activity free from the constructive intervention of the game principle. The otherness of the game world is organically interwoven into an extensive network of the world of everyday life. But the conditional and non-utilitarian existence of the game is separated from the real-life prose by the necessary reflective distance of their clear distinction. This is the normal border mode. It passes resources necessary for game organization across the border from the world of everyday life and by return current from the world of the game, the results of the everyday life are freely supplied. Long since this normal mode was broken in two ways: by a rough invasion into the symbolic and conditional space of the game of pragmatic reality and, on the contrary, by the unjustified expansion of the gaming speculative experience into real life. Considerations of utilitarian expediency's invasion devalue the process of the game and so kill it. The raw and hypothetical results of gaming processes, penetrating into everyday life, can disorient and mystify practical experience. Before, these violations were sporadic and condemned. In the cultural tradition a relationship of constructive addition were established between the magical world of the game and real life. But in recent decades, they have been increasingly replaced by methods and techniques of mutual destructive replacement. The border has undergone extensive erosion, which creates a threat to the culture. The invasion of the world of utilitarian reality into the otherness of the game, previously sporadic and punishable, has become permanent and legalized. It turned out that it is

possible and profitable to play “dirty” games forbidden throughout the entire human history, devaluing the otherness of the magic world of the game. But when the game dies, the culture dries out and ends.

Keywords: game world, everyday world, reflection, gadget.

References

1. Lorents K. Tak nazyvaemoe zlo [The so-called evil]. Moscow, Kul'turnaya revolyutsiya, 2008, 616 p.
2. Kheizinga I. Homo ludens. Chelovek igrayushchii [Homo ludens. The playing man]. St. Petersburg.: Izd-vo Ivana Limbakha, 2011, 416 p.
3. Ellyul' Zh. Tekhnologicheskii blef [Technological bluff]. Eto chelovek: Antologiya [This is a man: an anthology]. Moscow, Vyssh. shk., 1995, pp. 265–284.