



БЕСЕДЫ  
О КУЛЬТУРЕ /



JOHAN HUIZINGA

# HOMO LUDENS

Proeve eener bepaling  
van het spel-element der cultuur

Й О Х А Н Х Ё Й З И Н Г А

# НОМО ЛУДЕНС

Опыт определения  
игрового элемента культуры



Составление, предисловие и перевод: Д. В. Сильвестров  
Комментарии и указатель: Д. Э. Харитонович  
Издание 6-е, исправленное

Издательство



Иллюминатор

М О С К В А , М М Х Х I I I

# ИГРА КАК



Дмитрий Сильвестров

# НАДЕЖДА





В Эдемских нам не обитать садах.  
Подтав греху, отчаявшись, в слезах,  
Десницей Божьей изгнаны из рая.  
И человек с тех пор живёт, играя<sup>1</sup>,  
Тем самым преодолевая страх.

<sup>1</sup> «После изгнания из рая / Человек живёт, играя» (Лев Лосев).

<sup>2</sup> Хейзинга Й. *Осень Средневековья*. М.: Иллюминатор, 2023.

<sup>3</sup> Хейзинга Й. *Homo ludens. Статьи по истории культуры*. М.: Прогресс-Культура, 1995.

Хейзинга Й. *Homo ludens. Статьи по истории культуры*. М.: Айрис-пресс, 2003.

Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий*. СПб.: Азбука-классика, 2007.

Хейзинга Й. *Осень Средневековья, Homo ludens, Эссе*. М.: Азбука-Аттикус, 2019.

<sup>4</sup> Меж двумя войнами (фр.) — принятое в Европе (в 1940 г.) обозначение периода 1918–1939 гг. между Первой и Второй мировыми войнами. «So here I am, in the middle way, having had twenty years — / Twenty years largely wasted, the years of l'entre deux guerres». T. S. Eliot. Four Quartets. East Coker, V, 172–173 [«Вот, здесь я, на половине пути, уже двадцать лет — / Двадцать лет, пролетевших впустую, лет l'entre deux guerres»].— Т. С. Элиот. Четыре квартета. Ист Коукер.

Блестящий успех появившейся в 1919 г. *Осени Средневековья*<sup>2</sup> Йохана Хейзинги сопутствовал еще одной его книге. В 1938 г., незадолго до Мюнхенского соглашения и за год до того, как два чудовищных тоталитарных режима подпишут Пакт о ненападении, через неделю после которого началась Вторая мировая война, выходит еще одна книга Йохана Хейзинги, также снискавшая себе мировую славу. Это *Homo ludens*<sup>3</sup> [Человек играющий].

*Осень Средневековья* увидела свет сразу же после Великой войны 1914–1918 гг. Голландии тогда удалось остаться нейтральной. Тем ужаснее мог там восприниматься контраст с окружающей страну изувеченной, кровоточащей Европой. Книга о славном прошлом Бургундии возникла в драматическом противостоянии дьявольски бесчеловечному периоду европейской истории. Хейзинга был потрясен губительной для Европы недавней *игрой без правил*. Он жил с детства усвоенной верой в спасительную нерушимость окружающего *внеигрового пространства!* Верой, которую он, несмотря ни на что, стойчески сохранял до конца жизни.

В 1938 году мир стоит накануне еще более чудовищной мировой войны. Межеумочный период *l'entre deux guerres*<sup>4</sup> не только не принес желаемого умиротворения, но явно вынашивал новую, еще более чудовищную катастрофу. Меланхолическая метафора прекрасной, пышно увядающей осени Средневековья с каждым годом уходила все дальше в пестрое многоцветье того «века Бургундии», которому, однажды возникнув под пером нидерландского профессора истории, суждено было

теперь никогда не кончаться. Но действительность выглядела иначе.

В *Осени Средневековья* мы видим диковинный игровой сплав авторского текста и разнообразного материала цитат — при явном интересе автора к антропологии и социологии культуры, что неуклонно



вело Хёйзингу к следующему шагу, *Человеку играющему*. Обращаясь к *Осени Средневековья*, мы замечаем там обильный материал по сути игровых форм. Их охватывает и объясняет понятие *игры* в *Человеке играющем*, книге «об извечной примитивности (первозданности) человеческой культуры, которая никогда не уходит от своих первоначал, уходя же — роковым образом теряет себя»<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Михайлов А. В. *Й. Хёйзинга в историографии культуры*. См. *Осень Средневековья*. М.: Наука, 1988, с. 444.

Некоторые поклонники *Осени Средневековья* были озадачены появлением опуса, казалось, написанного совершенно в иной манере. И лишь со временем становилось все более ясно, насколько эти, казалось бы, две столь разные книги, по сути близки друг другу.

Как литературные произведения *Осень Средневековья* и *Ното ludens* на первый взгляд принадлежат к разным жанрам. Мозаичность *Осени Средневековья* делает ее похожей на puzzle, загадочную картинку, вдохновенно составленную из множества цветных элементов. Но в *Ното ludens* прием «детской игры» вырастает в глубоко осознанную целостную композицию, что, при всем внешнем отличии этой книги от *Осени Средневековья*, демонстрирует явную стилистическую преемственность. Обоим произведениям присущи классическая ясность стиля, музыкальный ритм в построении фраз, речевых периодов, всех элементов текста. Богатство и многоплановость лексики всецело подчиняются абсолютному слуху автора, художественный вкус которого не знает погрешностей. Язык Хёйзинги сдержан и четок, эмоционально ярок и выразителен. Внешне строго научное изложение то и дело вызывает разнообразные реминисценции, нередко приобретает тонкие оттенки иронии.

Хёйзинга, в *Осени* сделавший образ новым, важным элементом исторического исследования, предложил теперь новую метафору — на сей раз уже for all seasons. Индивидуальная и общественная жизнь, всё историческое и культурное развитие человечества описывается в терминах *игры*, как *игра*.



Для осмысления исторической роли культуры, спасающей человека от угрозы впадения в варварство, необходимо найти некое универсальное правило, некую универсальную сферу, скажем







*Опыт определения  
игрового элемента  
культуры*

Йохан Хёйзинга





\*[Человек играющий] – Homo ludens. *Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur.* H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., 1940 (J. Huizinga. *Verzamelde Werken*, VII. H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., Haarlem, 1950, p. 26–246).





ГРА СТАРШЕ КУЛЬТУРЫ, ибо понятие культуры, сколь не удовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть.

Да, можно со всей решительностью

заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют — точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне заметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: всё это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячьи игры и шалости — лишь один из самых простых видов того, как играют животные. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.

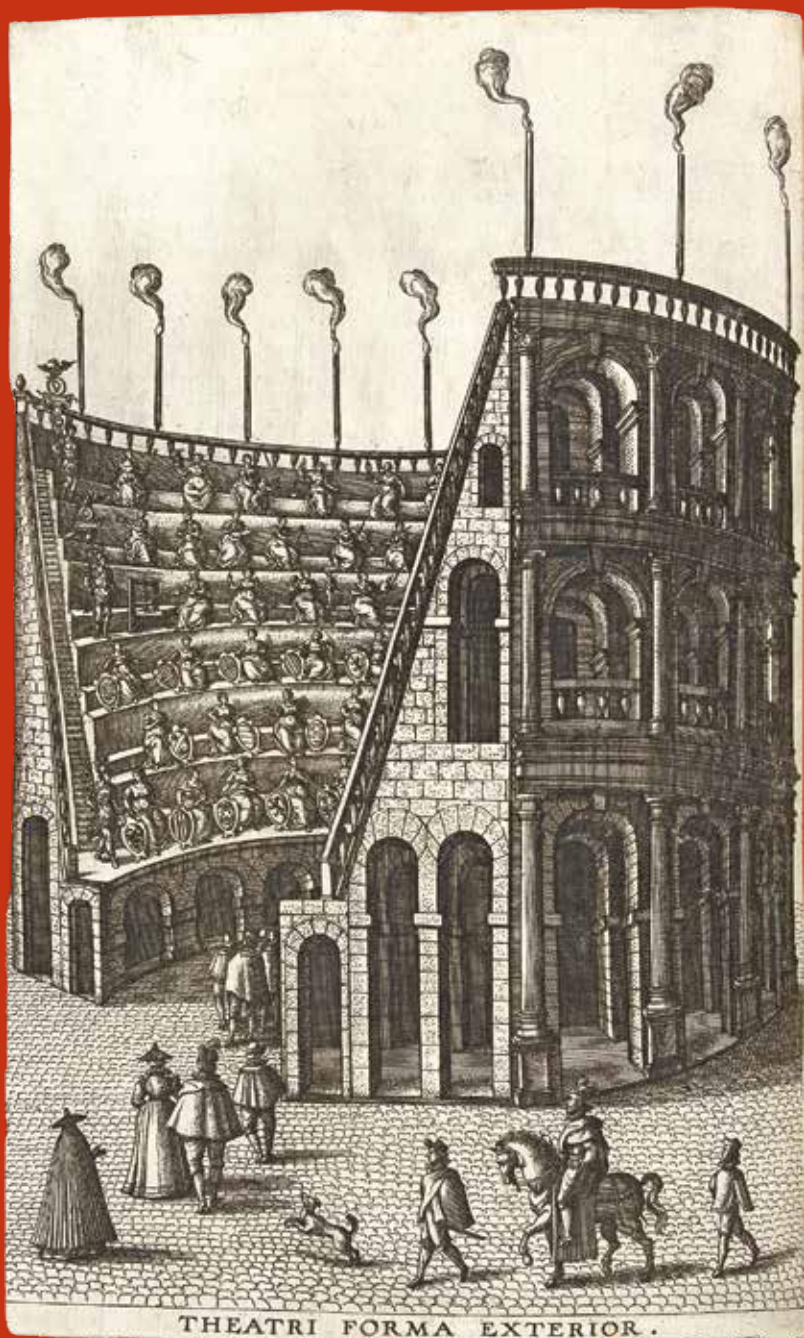
ХАРАКТЕР  
И ЗНАЧЕНИЕ  
ИГРЫ КАК  
ЯВЛЕНИЯ  
КУЛЬТУРЫ



◆  
Питер ван дер  
Борхт Старший

Театр мира  
(экстерьер)

Офорт из серии  
Описание публичных  
поздравлений,  
зрелищ и игр  
по случаю прибытия  
светлейшего  
эригерцога Эрнста  
Австрийского  
в Антверпен  
в 1594 году.  
1594—1595.  
Рейксмузеум,  
Амстердам



свою роль. В этом, казалось бы, заключается повсеместное признание игрового характера культурной жизни. Тем не менее, если как следует вникнуть в это расхожее сравнение жизни с театральной игрою, нетрудно заметить, что оно, восходя к платоновским представлениям<sup>2\*</sup>, как кажется, обращено почти исключительно к области нравственного. Всё это было одной из вариаций на старую тему *vanitas*<sup>3\*</sup>, тяжким вздохом о бренности всего земного, не более. Действительное переплетение игры и культуры было здесь не осознано и не выражено. На сей раз мы хотели бы показать, что истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры.



В нашем сознании игра противостоит серьезности. Пока что это противопоставление остается столь же невыраженным, как и само понятие игры. Но если взглянуть чуть пристальней, то в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства. Мы можем сказать: игра — это несерьезность. Но помимо того, что такое суждение ничего не говорит о положительных свойствах игры, оно вообще весьма шатко. Стоит нам вместо «игра — это несерьезность» сказать «игра — это несерьезно», как наше противопоставление лишается смысла, ибо игра может быть чрезвычайно серьезной. Более того, мы тут же наталкиваемся на различные фундаментальные жизненные категории, которые также подпадают под определение несерьезного и всё же никак не соотносятся с понятием игры. Смех определенно противопоставляют серьезности, но с игрой он никоим образом прямо не связан. Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьезностью, без малейшей склонности к смеху. Примечательно, что как раз чисто физиологическая способность смеяться присуща исключительно человеку, тогда как, если говорить о смысле игры, то эта функция является у него общей с животными. Аристотелево *animal ridens* [животное смеющееся] характеризует человека, в противоположность животному, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*.

Всё, что касается смеха, касается и комического. Комическое равным образом подпадает под понятие несерьезного, оно



Здесь нам будет на руку то, что предмет нашего интереса, взаимосвязь игры и культуры, позволяет нам не подвергать рассмотрению все существующие формы игры. Мы можем ограничиться главным образом играми, социальными по характеру. Если угодно, их можно назвать более высокими формами игры. Их удобнее описывать, чем более примитивные игры младенцев или зверенышей, ибо они более развиты и разносторонни, их отличительные признаки более заметны и многогранны, тогда как при определении сущности примитивной игры мы почти тотчас наталкиваемся на невыводимое качество *игрового*, что мы полагаем недостаточным для логического анализа. Поэтому мы будем говорить о таких вещах, как единоборство и состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Среди признаков, которые мы постараемся перечислить, некоторые имеют отношение к игре вообще, другие характеризуют преимущественно социальные игры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что — вынужденное воспроизведение игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса. Она присоединяется к нему, она накладывается на него как некое украшение. Разумеется, свободу здесь следует понимать в том несколько вольном смысле, при котором не затрагиваются вопросы детерминизма. Можно предположить следующее рассуждение: мол, для детеныша животного или человеческого младенца этой свободы не существует; они должны играть, ибо к этому их побуждает инстинкт, а также из-за того, что в игре раскрываются их телесные и избирательные способности. Но вводя термин *инстинкт*, мы прячемся за некое неизвестное, а заранее принимая предположительную полезность игры, опираемся на *petitio principii*<sup>5\*</sup>. Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода.

Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра — то, без чего он мог бы и обойтись. Игра — по сути избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана



Луи-Леопольд  
Буальи

Портрет мальчика

Холст, масло.  
Ок. 1805.  
Метрополитен-  
музей, Нью-Йорк









## ГЛАВА ВТОРАЯ



Ы ГОВОРИМ ОБ ИГРЕ КАК О чем-то известном, мы делаем попытки проанализировать выражаемое этим словом понятие или, по крайней мере, к нему приблизиться, но при этом все мы прекрасно знаем, что для обозначения этого понятия употребляется

самое обиходное слово. Не исследующая наука, но творящий язык породил совместно и это слово, и это понятие. Именно язык, то есть многие и многие языки. Невозможно рассчитывать, что все они совершенно одинаковым образом назвали тождественное самому себе понятие игры одним-единственным словом, подобно тому как в каждом языке есть всего одно слово для обозначения руки или ноги. В данном случае всё не так просто.

КОНЦЕПЦИЯ И  
ВЫРАЖЕНИЕ  
ПОНЯТИЯ  
ИГРЫ В  
ЯЗЫКЕ

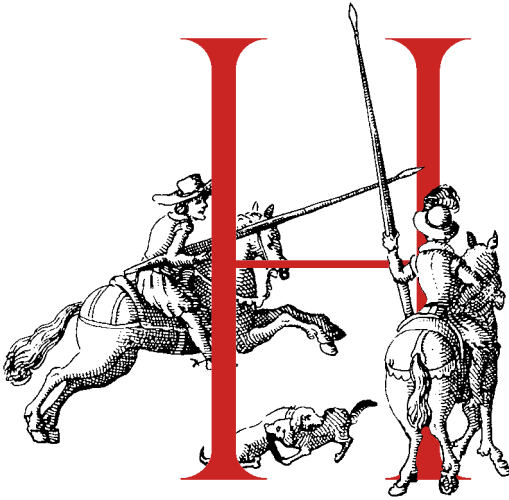
Мы вынуждены здесь исходить из того понятия игры, какое находится у нас в обиходе, то есть обозначается словами, соответствующими ему, с теми или иными различиями, в большинстве современных языков Европы. Нам казалось возможным описать это понятие следующим образом: игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным





V





АЗЫВАТЬ СРАЖЕНИЕ ИГРОЙ —

значит прибегать к выражению столь же древнему, как сами слова *игра* или *битва*. Но можно ли, строго говоря, назвать такое наименование переносным? Выше мы уже задавались подобным вопросом<sup>1</sup> и пришли к мнению, что ответ на него должен быть отрицательным: оба понятия — *сражение* и *игра* — и в самом деле, по видимости, нередко сливаются. Всякая схватка, если она ограничена определенными правилами, имеет — уже в силу самого этого ограничения — формальные признаки игры, особо напряженной, решительной, но в то же время и чрезвычайно наглядной. Подросшие щенки и мальчишки борются *для забавы*, по правилам, которые ограничивают применение силы. Но граница разрешенного в подобной игре вовсе не обязательно должна проходить перед кровопролитием и даже перед смертоубийством. Средневековый турнир был и остался, вне всякого сомнения, сражением напоказ, то есть игрой, но на самом раннем этапе он протекал совершенно

<sup>1</sup> См. с. 102–103.

ИГРА  
И РАТНОЕ  
ДЕЛО







# ГЛАВА СЕДЬМАЯ



СЯКИЙ, КТО ПРИМЕТСЯ ГОВОРИТЬ об истоках греческого любомудрия в их связи с древними сакральными играми-состояниями в мудрости, неминуемо будет то и дело попадать на или за грань, пролегающую между религиозно-философскими и поэтическими способами выражения. Поэтому

желательно было бы теперь поставить вопрос о сущности поэтического творения. В определенном смысле этот вопрос задает центральную тему рассуждения о связи между игрой и культурой. Ибо если богопочитание, наука, право, государственное управление и военное дело в высокоорганизованном обществе, судя по всему, постепенно выходят из того соприкосновения с игрой, которое, по всей видимости, на ранних стадиях культуры было им свойственно, поэтическое творчество, родившееся в сфере игры, всё еще чувствует себя в этой сфере как дома.  $\text{Poίησις}^*$  — функция игрового характера. Поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире, который дух творит для себя, где вещи имеют иное лицо, чем в «обычной жизни», и где их связывают между собой не логические, а иные связи. Если под *серьезным* понимать то, что позволяет связно выразить словом *бодрствующая*

ИГРА  
И ПОЭЗИЯ