УДК 101

Війна та гра в культурологічній концепції Й.Гейзінги

Ю.О. ЛОБОДА
Інститут філософії ім. Г.С. Сковороди НАН України, м. Київ, Україна,
E-mail: yuriy.loboda@gmail.com

Авторське резюме
У статті «Війна та гра в культурологічній концепції Й.Гейзінги» проаналізовано методологічні засади та результати дослідження Й.Гейзінги сутності феномена гри та співвідношення понять війни та гри поза межами їх метафоричного ототожнення. Було розкрито ключові пункти аналітики поняття гри, було визначено статус феномена гри в концепції Й.Гейзінги як визначального фактора генези та розвитку культури. Разом з цим, проведено критичний аналіз ідеї ототожнення війни та гри – Й.Гейзінга, незважаючи на те, що був сучасником двох світових воєн та істориком за фахом, проігнорував суттєві риси війни, що дозволило йому, всупереч даним історії, ототожнити війну та гру. Й.Гейзінга поширює елементи дії на всю її сутність, явища культури на всю людську діяльність, намагається уникнути дихотомії «серйозне-несерйозне», екстраполює висновки з одиничних фактів на цілі епохи. В цих умовах ототожнення війни та гри виявляється неадекватним, незважаючи на блискучу аналітику феномена гри як такої.
Ключові слова: війна, гра, змагання, історія, метод, етика, культура.

War and game in cultorologic conception of J.Huizinga

YU.O. LOBODA
The H.S. Skovoroda Institute of philosophy of National academy of sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine, E-mail: yuriy.loboda@gmail.com

Abstract
In the paper «War and game in cultorologic conception of J.Huizinga» was analyzed methodological groundings and results of J.Huizinga's research of the essence of phenomenon of game and correlation between the concepts of war and game outside the frameworks of their metaphorical equation. Were disclosed key points of the analytics of the concept of game, was defined status of phenomenon of game as determinative factor of genesis and development of culture. At the same time was critically analyzed the idea of equation of war and game – J.Huizinga despite of being contemporary of two world wars and specialized in history, ignored essential features of war which allowed him to identify war and game in contradiction with historical data. J.Huizinga expands elements of action to all its essence, cultural phenomena are extrapolated to all human activity, he tries to avoid dichotomy «serious-not serious», he broadcasts conclusions from single facts to whole epochs. In these conditions identification of war as game is not relevant in spite of brilliant analytics of phenomenon of game.
Key words: war, game, competition, history, method, ethics, culture.

Поняття війни та гри часто ототожнюють, не вказуючи, у чому саме ці поняття тотожні. Такі метафори зазвичай затемнюють сенс понять, аніж розкривають його; навіть за наявності дійсно дотичних елементів в їх структурах ототожнення не завжди є обґрунтованим.

У даному дослідженні робиться спроба роз'яснити питання: наскільки правомірне ототожнення війни та гри, за яких умов ця метафора відображає сутність цих понять, а за яких – приховує її; наскільки класичне дослідження Й.Гейзінги «Homo Ludens» спроможне прояснити складності співвідношення цих понять.

Найвідоміший дослідник ігрових форм культури Й.Гейзінга [1] залишається одним з найавторитетніших дослідників феноменв гри. Щоправда, він отримав порцію критики від колег по історичному цеху: Д.Фішер вказує на помилку «безладного плюралізму» («fallacy of indiscriminate pluralism») як протилежність «помилці редукції» [1, p. 175], що виникає, коли істориком перераховуються причини, чиї компоненти спеціально не визначаються або їхня вага не розрізняється. Узагальнюючий жанр історичних досліджень не завжди уникає такого роду помилок: «такі помилки зазвичай супроводжують праці, що присвячені наративному синтезу. Один приклад у прекрасному творі наративної майстерності – це «Присмерк Середньовіччя» Йогана Гейзінги, в якому речі, говорячи мовою автора, мають «всі види причин загальної природи – політичні, економічні, етнографічні, etc. etc.» [1, p. 177]. Якщо таку туманну експлікацію можна визначити як мовну фігуру, що притаманна історичному дослідженню як жанру, то критика британського історика Н.Дейвіса вже стосується дослідницької методології Й.Гейзінги: «Як і більшість західних істориків, він зосередив свої дослідження на одному закутку Західної Європи – в даному разі на Франції і Нідерландах; отже, тут не слід квапитись з поширенням його висновків на весь християнський світ. Але куди важливіше інше: зображаючи так яскраво дух середньовіччя, що хилилося до занепаду, можна не встерегтись від небезпеки й не помітити паростків змін та оновлення, які на той час вже проклюнулись. Ренесансні вчені не зіткнулись

© Ю.О. Лобода, 2014

з жодними труднощами, шукаючи зародки своїх дисциплін на початку XIV ст. Отже, було б слушним припустити, що давнє співіснувало з новим... З огляду на це було б мудро відмовитись від такого образу, як середньовічний присмерк. Куди ближче до правди уявляти середньовіччя як період затяжної кризи, що її сучасники не знали як розв'язати» [3, с. 400]. Аналіз концепції Й. Гейзінги ускладнюється установкою автора, який не ставить собі мету прояснення питань: «Хай читач не шукає на цих сторінках докладних пояснень кожного слова.

Пишучи про загальні проблеми культури, дослідник не раз мусить на відчай душі забігати в такі царини, де він сам не дуже добре орієнтується. Одначе мені було аж ніяк не до снаги заздалегідь заповнити усі прогалини в своїх знаннях» [1, с. 6]; «Шляхом самого лише логічного осмислення речей він (людський дух) далеко не зайде» [1, с. 240]. Така установка не могла не відобразитись на всьому дослідженні Й.Гейзінги, як показує подальший аналіз.

Й.Гейзінга в своїй книзі «Homo Ludens» виділяє наступні суттєві риси феномена гри:

1. Гра є добровільною: «Отже, передовсім усяка гра є добровільною діяльністю. Гра за наказом — це вже не гра, а, в щонайкращому випадку, її силувана імітація. Вже завдяки самому цьому вільному характерові гра виходить за межі природного процесу» [2, с. 14]; «Таким чином ми маємо першу з основних ознак гри: вона вільна, вона - сама свобода» [2; с. 15];

2. Гра має свої правила: «Це радше вихід із рамок «справжнього» життя в тимчасову сферу діяльності, де панують її власні закони» [2, с. 15]; «Всередині ігрового простору панує особливий беззастережний лад. І тут ми відкриваємо ще одну, вельми позитивну рису гри: вона творить лад, вона сама є лад, порядок. У недовершений світ, у життєве сум'яття вона приносить тимчасову, обмежену довершеність. Вона вимагає абсолютного й непорушного ладу. Щонайменше відхилення від нього «псує гру», позбавляє її власного характеру й знецінює» [2, с. 17]; «У всякої гри свої правила. Вони визначають, що має силу всередині обмеженого грою тимчасового світочка. Правила гри беззастережно обов'язкові й не підлягають ніякому сумнівові» [2, с. 18];

3. Гра не є обов'язковою: «Так чи так, а для дорослої, дієздатної людини гра — це функція, без якої вона цілком може обійтися. Гра є така собі зайвина. Потреба в ній буває нагальною лише настільки, наскільки потребує радості від гри» [2, с. 14-15];

4. Гру можна зупинити в будь-який момент: «Гру можна відкласти чи в будь-який момент урвати. Вона ніколи не диктується фізичною необхідністю чи моральним обов'язком. Вона не може бути завданням. Відбувається вона на дозвіллі, у вільний час» [2, с. 15];

5. Гра не є способом задоволення життєвих потреб, її сенс міститься в ній самій: «Що ж до визначення формальних ознак гри, то всі дослідники наголошують на її незаінтересованості. Не бувши «звичайним» життям, вона зостається поза сферою безпосереднього задоволення бажань і потреб. Мало того — вона уриває цей процес задовольняння апетитів» [2, с. 15-16]; «А чи не суперечить незаінтересованості гри той факт, що вона необхідна, що служить культурі, що вона, власне, справді стає культурою? Ні - адже цілі, яким вона служить, самі лежать поза сферою прямого матеріального інтересу чи індивідуального задоволення біологічних потреб» [2, с. 16]; «Її перебіг і сенс містяться у ній самій» [2, с. 16];

6. Гра має суто культурну функцію, орієнтовану на сферу духовності: «Вона прикрашає життя, надає йому повноти й таким чином є необхідністю - і для індивіда як суто життєва функція, і для суспільства - з огляду на закладений в ній смисл, на її значення, на її виражальну цінність, на зав'язувані нею духовні й соціальні зв'язки; одне слово, вона необхідна як культурна функція. її самовираження задовольняє всі види суспільних ідеалів. Тож місце їй у сфері більш піднесеній, ніж суто біологічні процеси живлення, відновлення роду й самозбереження»... [2, с. 16];

7. Гра обмежена у часі і просторі: «Гра вирізняється на тлі «звичайного» життя і місцем дії, і тривалістю... Вона «розігрується» в певних часових і просторових рамках... Гра починається і в певний момент закінчується. Вона дограється до того чи іншого кінця. А поки вона триває, в ній панує рух, зміна, черговість, поступовість, об'єднання і відокремлення» [2, с. 16]; «Ще дивовижніше, ніж обмеження часове, є обмеження гри в просторі. Всяка гра відбувається в межах свого ігрового простору, визначеного заздалегідь матеріальними чи ідеальними засобами, за домовленістю гравців чи як само собою зрозуміле» [2, с. 17];

8. Гра може залишати певний інформаційний слід в культурі: «Але з її часовою обмеженістю безпосередньо пов'язана ще одна цікава особливість: гра зразу ж набирає усталених форм як явище культури. Зіграна одного разу, вона залишається в пам'яті як дорогоцінна знахідка, як новий витвір духу. Гра передається далі, стає традицією» [2, с. 16-17];

9. Грі властива напруга: «Напруга означає непевність, залежність від випадку, прагнення розв'язати проблему й тим покінчити з нею. Гравець бажає, аби щось «вийшло», «вдалося», він хоче досягти своїми зусиллями «успіху»» [2, с. 17-18];

10. Гра – це віртуальний світ з власними правилами: «Своєю чергою ці правила є дуже важливою частиною поняття гри. У всякої гри свої правила. Вони визначають, що має силу всередині обмеженого грою тимчасового світо-

чка. Правила гри беззастережно обов'язкові й не підлягають ніякому сумнівові» [2, с. 18];

11. Гра – це винятковий, надбуденний стан, що може об'єднувати учасників: «Ігрові товариства мають загальну тенденцію ставати постійними, навіть коли гру вже зіграно. Звичайно, не кожна гра в крем'яхи чи партія бриджу веде до заснування клубу. Але почуття спільного перебування в певному винятковому становищі, поділяння чогось важливого, відокремлення від решти світу й відкидання звичайних норм, - це почуття зберігає свій чарівний вплив на гравців і поза часовими межами конкретної гри» [2, с. 19-20].

12. Гра – це змагання і створення образу: «Функція гри в її вищих формах, про які йде тут мова, здебільшого може бути виведена з двох найголовніших аспектів, у яких вона виявляється. Гра — це змагання за що-небудь або ж представлення чого-небудь. Обидві ці функції легко поєднуються таким чином, що гра представляє змагання за щось або ж стає змаганням, хто краще за інших щось представить» [2, с. 20-21].

Отже, резюмує Й.Гейзінга, «підсумовуючи формальні ознаки гри, ми можемо назвати її вільною діяльністю, яка, бувши «несерйозною», цілком свідомо стає поза «звичайним життям, але водночас дуже, а то й повністю захоплює гравця. Ця діяльність не спрямована на здобуття матеріального інтересу, нею займаються не заради зиску. Вона відбувається у своїх власних часових та просторових межах відповідно до певних установлених правил, у певному порядку. Вона сприяє утворенню суспільних угруповань, схильних оточувати себе таємницею і підкреслювати свою відмінність від звичайного світу маскуванням та іншими засобами» [2, с. 20].

Блискучий аналіз феномена гри як джерела і необхідного елемента культури нівелюється в подальшому дослідженні Й.Гейзінги. Дивно, але свідок двох світових воєн, історик, досліджуючи поняття війни в контексті ігрової концепції культури, залишає поза своєю увагою факти історії, не пов'язані з Середньовіччям, ритуалом та давніми легендами, створюючи протиріччя до результатів власного ж аналізу феномена гри. Автор полишає територію історичного знання і переходить на терени культурної антропології з посиланнями на філософів, але складається враження, що йому не вдалося завершити ні перше, ні друге: Й.Гейзінга продовжує апелювати до фактів історії, виставляючи одиничні явища як такі, що доводять істинність всієї концепції; звернення до філософських авторитетів виглядають догматичними.

Автор заявляє, що ототожнення війни та гри – це не проста метафора: «Відколи існують слова на означення бою і гри, чоловіки зазвичай називають війну грою. Ми вже ставили питання, чи можна це вважати за просту метафору, і дійшли негативного висновку. Мова, либонь, повсюди саме таким чином виражала ці поняття, відколи з'явилися слова для збройної боротьби й грання» [2, с. 105]. Чи можна ототожнити війну та гру поза межами метафори, яка дозволяє часткове ототожнення? З наведених Й.Гейзінгою ознак гри з ознаками поняття «війна» збігаються лише несуттєві риси: 1. Гра є добровільною, але стан війни є нав'язаним як мінімум для одного з учасників; 2. Гра має свої правила, але війна не знає ніяких правил. Й.Гейзінга, зачарований куртуазними ритуалами середньовічних лицарів, доходить навіть до вимоги визначення війни лише як офіційно проголошеного стану ворожості: «Поняття війни тільки тоді набуває чинності, коли особливий стан урочисто проголошеної загальної ворожості визнається відмінним від особистих сварок та міжродової кривавої помсти. Таке розрізнення враз переводить війну не тільки в агоністичну, але й в обрядову царину» [2, с. 112], Й. Гейзінга навіть говорить про обрядове джерело міжнародного права: «Навіть коли б усе це було просто фікцією, ці фантазування про війну як благородну гру честі й доброчесності все одно відіграли важливу роль у розвитку цивілізації, адже саме з них постала ідея лицарства, яка розвинулася врешті до поняття міжнародного права» [2, с. 113]; 3. Гра не є обов'язковою, але безліч правителів не бачили життя своїх народів та держав поза війною; 4. Гру можна зупинити в будь-який момент, але зупинка війни в будь-який момент мало залежить від волі однієї з сторін; 5. Гра не є способом задоволення життєвих потреб, її сенс міститься в ній самій, але мета війни зазвичай декларується поза межами. Й.Гейзінга пояснює причини війн просто - жадобою слави: «Хоча державні мужі, замислюючи війну, для себе можуть розглядати її як питання влади, у величезній більшості випадків її реальні мотиви слід шукати не так у «потребах» економічної експансії і т. д. й т. ін., як у гордості, марнославстві, у жаданні престижу й всіляких зовнішніх ознак зверхності. Від античної доби й до наших днів усі великі наступальні війни куди істотніше пояснюються загальнозрозумілою ідеєю слави, аніж якоюсь раціональною та інтелектуалістською теорією економічних сил і політичних динамізмів» [2, с. 106-107]. Безперечно, причини війн слід шукати в царині психопатології, але навряд чи можна зводити їх всіх лише до прагнення слави. Така операція редукції історика, що має розуміти складність феномена війни виглядає дивною; 6. Гра має суто культурну функцію, орієнтовану на сферу духовності, але війна – це акт насильства над духом, заперечення духовності; 7. Гра обмежена у часі і просторі, але війна може відбуватись як завгодно довго і де завгодно; 8. Гра може залишати певний інформаційний слід у культурі.

Війна створює сталий паттерн поведінки, що закріплюється в культурі, але, слідуючи твердженню Й.Гейзінги про те, що гра – джерело та необхідний елемент культури можна зазначити, що війна – лише один з факторів формування певного «сліду» в культурі поряд з безліччю інших факторів; в цьому випадку ці явища неспівмірні; 9. Грі властива напруга. Війні теж властива напруга, але значно більша – на межі людських можливостей. Випадок та невизначеність також суттєві для війни, але й тут виявляється неспівмірність війни та гри: в деяких іграх майстерність та досвід можуть гарантувати перемогу, війна ж абсолютно непередбачувана; 10. Гра – це віртуальний світ з власними правилами, але війна – це дійсність без жодних правил; 11. Гра – це винятковий, надбуденний стан, що може об'єднувати учасників. Війна може стати явищем повсякденності, але екзистенційні виміри війни значно глибші, ніж просто «надбуденний стан» гри. 12. Гра – це змагання і створення образу, але війна далека від агону, що визнає й сам Гейзінга: «Цілу низку форм збройної боротьби слід відразу ж визнати за неагоністичні: раптовий напад, засідку, розбійний набіг, каральну експедицію та загальне винищення населення, хоч вони й можуть бути складниками агоністичної війни. До того ж і політична мета війни-завоювання, поневолення, панування над іншим народом — теж лежить поза безпосередньою сферою змагання. Агоністичний елемент лише тоді вступає в дію, коли учасники конфлікту починають розглядати один одного як антагоністи, котрі борються за те, що кожен із них вважає за справедливу справу» [2, с. 106]. Дві світові війни, свідком яких був Гейзінга, були конфліктом народів, які боролися за своє існування, а не змагалися за ідеали чи ідеологію. Тотальні війни XX століття найкраще ілюструють тезу про те, що війна може мати агональний характер лише формально, але війна жодним чином не є змагання. Коли стоїть питання про тотальне знищення цілих народів або навіть всієї цивілізації, мова про змагання вже не йде.

Отже, війна та гра мають лише одну спільну суттєву ознаку – непередбачуваність; в цьому (і тільки в цьому) сенсі ототожнення війни та гри є правомірним: «Війна є гра. Гра з своєю більш чи менш інтелектуальною стратегією і повним або неповним використанням можливостей, що інакше, як у грі, не відкриються. Всі спроби знайти причини для кожного вчинку і кожної події мають мало сенсу - заднім числом всі розумні, історія теж. Історика має цікавити, які можливості було втрачено. А хто спроможний порахувати всі безглузді випадковості, які з кожним кроком підвищували рівень хаосу і некерованості на полях боїв і віддаляли від первісних розрахунків Шліффена?» [4, с. 139]; «Значення чи смисл історичної події ми природно ототожнюємо з сукупністю наслідків, які ця подія потягла за собою. Але такі катастрофічні події, як війна, мають логічно несумісні можливі наслідки, - тому що війна може закінчитися по-різному, виграшем — повним або частковим - або однієї, або іншої сторони. Бо війна є гра, змагання з невизначеним вислідом» [4, с. 169].

Більш детальному аналізу спільних суттєвих рис війни та гри значною мірою перешкоджає концепція тотальності гри, яку розвиває Й.Гейзінга: «Є така давня мудрість (трохи дешевенька, щоправда): хоч би що робила людина, все то - гра... Для мене ж цей висновок зовсім не є достатньою підставою, аби залишити поза увагою поняття гри як виразний і вельми важливий чинник усього, що діється в світі. Віддавна у мені визрівало переконання, що людська культура постала і розвивається в грі та як гра» [1, с. 5]. Починаючи з ігрових елементів культури, автор переходить до характеристики культури як гри в цілому, а потім – до визнання всіх людських дій як ігрових: «Досліджуючи нашу проблему, досі ми намагалися триматись такої концепції гри, яка виходить із позитивних і загальновизнаних ознак гри. Себто ми брали гру в її повсякденному безпосередньому розумінні й намагались уникнути філософічного «короткого замикання» розуму, який узявся б стверджувати, нібито всяка людська діяльність є гра. Але нині, наприкінці нашого дослідження, ця думка таки підстерегла нас і вимагає, щоб і її взяли до уваги» [2, с. 239]; «В глибині нашої душі ми усвідомлюємо, що жодне з наших висловлювань не є абсолютно остаточним. Отут, де наші судження втрачають певність, ми також уже не певні, чи світ справді серйозний. Замість давньої приказки: «Все є марнота марнот», навертається більш позитивний висновок, що «все є гра»» [2, с. 240]. Й.Гейзінга намагається знищити опозицію «серйозне/несерйозне», свідомо уникаючи аналітики «серйозного», редукуючи його сутність до простого заперечення гри: «Якщо тепер ми полишимо лінгвістичний підхід і пильніше придивимося до антитези «гра» — «серйозне», то помітимо, що її складові частини нерівноцінні: «гра» є позитивний елемент, а «серйозне» — негативний. Весь масштаб значення «серйозного» визначається і вичерпується запереченням «гри»: «серйозне» — це просто «не-гра» й нічого більше. І з другого боку: зміст уявлення про «гру» аж ніяк не визначиться ані не вичерпається тим, що ми назвемо її чимось «несерйозним» чи «неповажним». «Гра» — це річ у собі, щось самодостатнє. Поняття «гри» як таке є вищого порядку, ніж «серйозне». Адже «серйозне» намагається виключити «гру», тоді як «гра» цілком спроможна включати в себе й «серйозне» [2, с. 55-56]. Автор апелює до «Законів» Платона та «Книги приповістей Соломонових» [2, с. 240] в пошуках підтримки концепції тотальної

гри. Єдине, що за Й.Гейзінгою може бути протиставлене грі – це етика: «Чи ж означає це, що війна є досі гра — навіть для тих, хто зазнав агресії, кого переслідують, хто бореться за свої права, за свободу? Тут наш невідступний сумнів щодо того, чи війна насправді є гра, а чи серйозне, дістає недвозначну відповідь. Бо саме моральний зміст всякої дії робить її серйозною. Коли бій має етичну цінність, він перестає бути грою. Виходу із цієї прикрої дилеми немає лише для тих, хто не визнає об'єктивної цінності й законності етичних норм. І тому формула Карла Шмітта, що війна - це «настання серйозного випадку», є коректна, але в розумінні, дуже відмінному від його тлумачення. Він дотримується погляду агресора, не зв'язаного етичними міркуваннями. Зостається фактом, що політика і війна глибоко закорінені в первісному ґрунті культури, що розігрується у змаганні та як змагання. Тільки через етос, який підноситься над протиставленням «друг - ворог» і визнає мету, вищу за егоїстичні інтереси індивіда, групи чи нації, політичне суспільство спроможеться вийти за рамки війни як «гри» й досягти істинної серйозності» [2, с. 238].

Й.Гейзінга не наводить аргументів, що б могли прояснити цю тезу. Залишається незрозумілим, які саме етичні аспекти війни дозволяють назвати її «серйозною справою»; як саме автор пропонує уникати складностей, які з необхідністю несе з собою сама природа моралі для визначення етичних вимірів війни і, насамкінець – якщо автор постійно в своєму дослідженні плутає часткове і ціле, що дозволяє йому, знаходячи ігрові аспекти певних суспільних явищ називати їх такими, що є ігровими у своїй сутності – що може завадити ототожнити гру та війну за ознакою серйозності обох, віднайшовши етичні аспекти в обох випадках?

Й.Гейзінга поширює елементи дії на всю її сутність, явища культури на всю людську діяльність, намагається уникнути дихотомії «серйозне-несерйозне», екстраполює висновки з одиничних фактів на цілі епохи. В цих умовах ототожнення війни та гри виявляється неадекватним, незважаючи на блискучу аналітику феномена гри як такої.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

1. Fischer D.H. Historians' Fallacies. Toward a Logic of Historical Thought. – New York, Hagerstown, San Francisco, London: Harper Colophon Books, 1970. – 338 p.
2. Гейзінга Й. Homo Ludens. – Київ: Основи, 1994. – 250 с.
3. Дейвіс Н. Європа. Історія. – Київ: Основи, 2001. – 1463 с.
4. Попович М. Червоне століття. – Київ: АрТек, 2007. – 887 с.

Стаття надійшла до редакції 12.08.2014

REFERENCES:

1. Fischer D.H. Historians' Fallacies. Toward a Logic of Historical Thought. – New York, Hagerstown, San Francisco, London: Harper Colophon Books, 1970. 338 p.
2. *Heizinha Y*. Homo Ludens. Kyiv: *Osnovy,* 1994. 250 p.
3. *Deivis N*. Yevropa. Istoriia (Europe. History). Kyiv: *Osnovy,* 2001. 1463 p.
4. *Popovych M*. Chervone stolittia (Red Century). Kyiv: *ArTek,* 2007. 887 p.

Лобода Юрій Олександрович – докторант
Інститут філософії ім. Г.С. Сковороди НАН України
Адреса: 01001, Київ, Трьохсвятительська, 4
E-mail: yuriy.loboda@gmail.com

Loboda Yurii Oleksandrovych – doctoral candidate
The H.S. Skovoroda Institute of philosophy of National academy of sciences of Ukraine
Address: 4, Tryokhsviatitelska str., Kyiv, 01001
E-mail: yuriy.loboda@gmail.com