

**ИСАК ПАСИ
НОМО LUDENS ЛИ Е
ЧОВЕКЪТ?**

chitanka.info

1

Йохан Хьойзинха започва своето блестящо изследване на играещия човек — *homo ludens*, без уговорки и предисловия, направо и почти драстично.

Играта е „първична човешка функция“, играта е „един от фундаменталните духовни елементи на живота“. Но играта е и главен културообразуващ фактор, тя е елемент на всяка култура и е толкова съществена, че прави всяка култура да протича като игра. „Културата в по-ранните ѝ фази се играе. Тя не се ражда *от* играта като жив плод, който се отделя от тялото на майката, а се развива в играта и като *игра*.“

Свикналият да борави с традиционни понятия в техния традиционен смисъл не може да не бъде шокиран, и то силно шокиран, от основната идея на *Homo ludens*. Как така същността на културата или най-малкото един много съществен неин елемент трябва да се търси и открие в играта? Как може и самият човек да се определя като играещ човек, *homo ludens*?

Не може да се каже, че идеята за изкуството и културата като игра принадлежи на Йохан Хьойзинха или че тя е порождение на ХХ век. Напротив, тази теория има и солидна, и авторитетна традиция, тя е една от най-щастливите находки на философията и на естетиката през XVIII и XIX век и с пълно право се поставя сред най-значителните теоретически открития на Кант и Шилер.

В *Антропология*, съчинението от старостта, но с идеи, идващи от лекционните курсове, четени през младостта, Кант, макар и да признава, че въображението „заимства материала за своите образи от чувствата“, го нарича „велик художник, дори вълшебник“. Такива фундаментални сфери на културата като красивото и възвишеното са игра на въображението и разсъдъка, игра на въображението и разума. Извън играта е невъзможна не само естетическата способност за съждение, но и самото изкуство, което в някаква степен се оказва игра на душевните способности. Тази игра според Кант е конструиращ

фактор не само в сравнително по-тясната естетическа област, но и в несъмнено по-широката област на културата изобщо. И пак в *Антропология*, и то тъкмо в раздела *За скуката и развлечението*, Кант пише: „Един начин за нашето удоволствие е същевременно *културата*: именно увеличение на способността да изпитваме още по-голямо удоволствие от този вид; също така е с науките и изящните изкуства.“ Хьойзинха отбелязва честата употреба на термина игра от Кант и фигурирането му в твърде различни негови контексти. Връзката между играта, въображението и удоволствието е в най-дълбоката основа на Кантовата философия, естетика, антропология.

Следвайки принципите на Кантовата философия и естетика, Шилер поставя още по-силен акцент върху *играта* и за него тя е не просто израз на *свобода*, но и на всичко, което не е нито субективно, нито обективно случайно, което не принуждава нито вътрешно, нито външно, което прави човека завършен и същевременно разкрива неговата двойствена природа. Играта е възплъщение и изражение на човешката природа такава, каквато е: материална и идеална, физическа и духовна, телесна и интелектуална. Играещият се придържа към определени правила, също както ако той би бил част от природата, но едновременно с това той разбира и нейната условност, защото сам принадлежи и на идеалната, духовната, интелектуалната сфера. Двойствената природа на човека се извява в двойствения характер на играта, който пък, от друга страна, става възможен благодарение на въображението, „приело“ неистинското за истинско. Пак от Шилер идва и идеята за играта като средство за възпитание на общителност, колективност, социалност — най-често играят двама и повече и най-често играта изисква и публика, пред която тя намира една вторична социална реализация. Оттук крайният и синтезиран извод на Шилер, превърнал се в крилата фраза: „Защото, за да го кажем най-последно, човекът играе само там, където е човек в пълното значение на думата, и е изцяло човек само там, където играе.“ И Хьойзинха се позовава на Шилеровите *Писма върху естетическото възпитание на човека*, откъдето е и тази крилата фраза.

Освен Кант и Шилер — тези традиционни теоретически източници на всяка „нова“ игрова теория, *Homo ludens* с основание може да постави сред своите предшественици и Ницше, особено младия Ницше, автора на *Раждането на трагедията от духа на*

музиката. Музиката и трагедията, както и танцът са израз и осъществяване на Дионисовото начало (различно и противоположно на Аполоновото начало), сиреч на началото на играта, буйството, вакхическото, Орфическото, оргаистическото, действащото и жизненото като противоположно на аполоновско-съзерцателното, научно-схематизиращото, едностранчиво-интелектуалното. Тук следователно игрово-действащото се свързва пряко с формите на първичната култура и следователно тъкмо дионисовско-игровото се оказва по-силен културотворящ фактор.

Теорията на Хьойзинха може да бъде разбрана по-добре не само във връзка с философската и естетическата традиция на XVIII и XIX век (Кант, Шилер, Ницше), но и с философското и естетическото настояще на XX век, защото и този век предлага нещо в теорията на *homo ludens* и на културата *sub specie ludi* — и то не само като жалък епигон на велики предшественици.

Освалд Шпенглер, който рязко разделя културата от цивилизацията и вижда в цивилизацията епоха, през която започва гибелта на културата, представя тази гибел като израждане в спорт и политика. Превръщането на културата в спорт, сиреч в някаква форма на игра, е сигурен признак на упадък, декаданс и е достатъчно основание за най-мрачни настроения и най-песимистични прогнози за бъдещето на културата, на човечеството и на света.

За разлика от Шпенглер Хосе Ортега-и-Гасет не мисли, че културата се изражда в спорт. Ортега търси разликата между спорта и играта, между „спортист“ и „съзерцател“ (или може би „медитатор“), защото истинската игра предполага и истински свободно съзерцание, лишено от страст и пристрастие. Но все пак Ортега изтъква на първо място приликата между спортиста и съзерцателя, защото и двамата търсят целта на своята дейност в самата нея, а не в каквито и да било утилитарни съображения. В своето знаменито програмно естетическо есе *Дехуманизацията на изкуството*, като има предвид модерното изкуство, Ортега пише: „Новият стил, напротив, изисква да бъде свързан по-отблизо с триумфа на спортовете и игрите. Те са от един и същи род и имат еднакъв произход.“ А след като културата и преди всичко изкуството са предназначени за съзерцание, те — културата и изкуството, са най-напред игрова дейност, сама по себе си доставяща наслада. Изкуството е насочено към истинския съзерцател, както и

истинският съзидател намира своя абсолютен предмет в изкуството. Общуването със свършените форми на изкуството доставя истинска чиста наслада — истинска, защото е наслада за насладата, и чиста, защото е свободна от всякакви утилитарни примеси. И Ортега свързва активността, творческото начало в човека, с играта и вижда в играта висша форма на свобода, но за него това не е признак на упадък на културата и преход към цивилизация, а, напротив, радост от овладяването на света от свободния човек. Култът към играта у Ортега е толкова силен, че дори и такава могъща — най-могъщата — социална институция като държавата той извежда не просто от духа на спорта, а чрез някои косвени връзки от самия спорт. *Произходът на държавата от спорта* е заглавието на една от най-ефектните социологически статии на испанския философ.

Хьойзинха, макар и в общото русло на тези игрови теории, тъй или иначе свързващи културата с играта, се различава и от игровия песимизъм на Шпенглер, и от игровия оптимизъм на Ортега. Това личи особено в неговото отношение към спорта, ако все пак трябва да се приеме, че спортът е някаква форма на игра, че неговата публика на свой ред играе с играта, че спортът заема огромно място в модерния век, че отдавна е престанал да бъде само предмет на свободен избор на свободни, а е породил силни институции, символ на една институционализирана и масмедийна епоха, на които след това сам се е подчинил. За Хьойзинха спортът (който е игра) не е признак на упадък на културата (анти-Шпенглер), но спортът като игра нито е висша форма, нито е изобщо форма на истинската култура (анти-Ортега). „Постепенно спортът в съвременното общество се отдалечава от чисто игровата сфера и се превръща в елемент *sui generis*, който вече не е игра, но още не се е превърнал в напълно сериозна дейност. В съвременното общество спортът заема място извън действителния културен процес, който протича и се развива извън него.“ Според Хьойзинха днешният спорт е игра, профанирана до такава степен, в която в нея старият игров елемент е отрял. Така, съзнателно или не, Хьойзинха разполага своята теория между лудитския песимизъм на Шпенглер и лудитския оптимизъм на Ортега, за да търси там някъде по средата истинското място на културата *sub specie ludi* и на човека като *homo ludens*. Но намира ли ги наистина?

2

Дефиницията, която Хьойзинха дава на играта, гласи: „Играта е действие, което протича в определено ограничено място, време и настроение. То се извършва в определен ред, спазващ дадени доброволно приети правила, извън сферата на материалната полезност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолираност независимо дали играта е свещена, или просто празнична, дали е игра свещена, или за забава. Действието се съпровожда от чувства на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и отмора.“

Играта е действие или занимание, извършвано доброволно, тя е самоцелна и предизвиква наслада от съзнанието, че се извършва нещо различно от всекидневния живот. Играта е такава активност, която има като своя непосредствена цел насладата, самонаслаждаването, а оттук и неизменно съпътстващото всяка игра съзнание, че „това се прави просто така“. Може и да няма изкуство за изкуството, наука за науката, религия за религията, но при всички случаи играта е за играта, макар и към нея да могат да се прибавят извънигрови компоненти като печалба (хазарт), слава (победа в състезание, поставяне на нови рекорди и т.н.). Играта има своята цел — насладата — в самата себе си и това ѝ дава предимство спрямо явления, чиито цели лежат извън тях и по отношение на които те самите са само средство, каквото е например трудът, който е само средство за припечелване и следователно за поддържане на съществуването. Играта не се върши по принуда, не преследва прагматични цели, нито е наложена от физическа необходимост или морално задължение. „Играта е преди всичко едно *свободно* действие.“ И когато се играе за удоволствие, както е например при младите животни или при децата, в това според Хьойзинха пак трябва да се търси тяхната свобода.

Играта е присъща и на животните — немислещите същества, следователно тя не може да има рационален характер или поне изцяло рационален характер. Но, от друга страна, след като лежи в

извънматериалната сфера, тя може да бъде само от духовно естество. Така че според Хьойзинха играта е нерационално-духовна, духовно-нерационална, а това означава, че играта е форма на активност, значеща форма, което вече я разкрива откъм социалната ѝ функция. Играта е не просто свободна активност, доставяща наслада, тя включва и движението от вещественото към мисловното, от действителното към въображаемото, при което винаги може да се открие и едно движение между шегата и сериозността. Така разширена, сферата на играта включва, поема в себе си най-малкото *езика* и *митологията*. Защото езикът е типичният пример на движението от вещественото към мисловното, а митологията — на движението от действителното към въображаемото. При това и в двете Хьойзинха открива и колебанието между шегата и сериозността, така присъщо на игровото действие.

Различните видове игра и нейните различни етапи съвсем не са равностойни и сами по себе си, и като фактор на културата. Играта на младите животни и на децата е много по-различна от по-висшите форми на игра, които са не само по-развити и по-диференцирани, но са и „предимно игри от социален характер“ и тъй или иначе боравят с определени образи и представи за действителността.

Социалният характер на висшата форма на играта не я поставя в обхвата на категориите истина и неистина, играта е ирелевантна спрямо познавателната сфера. Но онова, което поне донякъде я сближава с нея, е фантазията, способността да създава нови образи от образите и представите за действителността, с които тя си служи. Свободата на играта се изразява преди всичко в нейната фантазност. Всяка истинска игра предполага въображение и се осъществява с помощта на въображението, тоест върху същия градивен принцип, без който не е възможна нито една форма на културата. Защото не само митологията, религията и изкуството, но дори и науката се нуждаят от въображение за своето създаване и за своето функциониране. Въображението е не само свързващо звено между играта и културата, но и фактор, който обуславя интегрирането на играта в културата.

Но фантазността на играта не ѝ пречи да създава ред, организация в определеното пространство и за определеното време, в които тя протича. Така илюзорният свят на играта внася съгласуваност и хармония в хаоса на света, а това вече я приближава до културата,

която в първичното ѝ значение означава точно това — обработвам, преобразувам, „култивирам“.

Социалният характер на висшата форма на играта не означава също така, че тя има морална функция — въпреки нейното духовно естество тя не може да се отнесе нито към доброто, нито към злото. Но независимостта на играта от морала не я прави сама по себе си неморална. Напротив, в дилемата *игра — сериозност* според Хьойзинха моралът е този, който определя избора и диктува решението. „Моралното съзнание е пробният камък, с който човек определя дали едно действие, желано от неговата воля, му е предписано като сериозно, или му е позволено като игра.“

Намираща се извън познавателната и моралната сфера, играта показва своята много по-голяма близост до естетическото. Но въпреки това според Хьойзинха игровото в никакъв случай не е синоним на естетическото. Ако се приеме, че естетическото е игрово, от това съвсем не следва, че всяко игрово е естетическо. Отношението между игровото и естетическото е отношение между цяло и част. Още Кант в *Критика на способността за съждение* сравнява *изкуството с играта* и твърди, че *свободното* изкуство може да успее само като игра, тоест „като занятие, което само по себе си е приятно“. Но Кант е съвсем далеч от мисълта да обявява всяка игра за естетическа. Според Хьойзинха играта прилича на красотата по това, че доставя радост и предизвиква очарование, ритъмът и хармонията са присъщи и на двете, така че „връзката между играта и красотата е здрава и многообразна“. Но нито тази връзка е „абсолютна“, нито пък приликата е „пълна“. Дори и в такова изкуство, каквото е например музиката, където е най-лесно игровото да се отъждестви с естетическото (известната теория на Ханслик за музикално-красивото като „движещи се звукови форми“). Хьойзинха предпочита да противопоставя „игровото и чисто естетическото съдържание“ и да търси в музиката преди всичко една игра според правила, нарушението на които разваля играта, сиреч музиката. А това според Хьойзинха показва, че именно игровото, а не естетическото, е изконно, извечно човешкото. И макар в пределите на художествената култура не само музиката и танцът, които са изцяло игрови, но и лириката, много художествени стилове, костюмите, перуките, модите да съдържат многобройни игрови компоненти, естетическият характер на играта по принцип не е доказан, тъй като тя

запазва своя първичен и самостоятелен облик. Играта е по-древна от самата култура, тя е преди появата на културата, преди всеки култ и всякакви обреди, не играта произлиза от културата, а културата от играта — тъй мисли Хьойзинха.

Сама по себе си играта няма познавателен, морален, а дори и естетически характер. Но такава в същността си, когато към нея се присъединяват други социални формации, с нея вече се свързват и познавателни, и морални, и религиозни, и юридически, и естетически реалности. „Когато играта става функция на културата, тогава понятията задължение, задача и дълг се свързват с нея.“ Нейният безкористен характер според Хьойзинха се запазва, но към нея се прибавят други и далеч не безкористни мотиви и действия.

Но и преди да стане културообразуващ фактор, играта сама по себе си, иманентно, има характер на култура и дори статут на култура. С това, че наладата е нейна главна цел и че тя съдържа тази цел в самата себе си, играта придобива невероятна притегателна сила, в нея се включват все нови и нови индивиди, все нови и нови поколения и в съзнанието на тези индивиди и поколения остават много игри и много техни компоненти. Така се създава традицията на играта, трайното в преживяването на играта, лесната възможност за нейното повторение, а с това вече тя се превръща в културен феномен, във „форма на културата“. Тази културна традиция на играта понякога се изразява в тенденция към институционализация на нейните участници в секти, общества, клубове, които, макар и да не са нейн задължителен компонент, все пак правят много и за самата нея — като игра, и за нейните участници — като играчи. Но дори и когато не се стига до пълна институционализация, играта може да съществува под прикритието и с подкрепата на някои полуинституционни форми, каквито са карнавалите, маскарадните шествия, които, макар и периодично, макар и по някакъв повод карат една човешка маса да играе други образи, ролите на маските и така да бъде същата, но още повече друга и именно в това друго е игровото на карнавала.

3

Връзката *игра* — *култура* според Хьойзинха не е генетическа. Културата не произхожда от играта, а възниква и се развива в играта, като игра. Самата „култура в първоначалния си стадий има характер на игра и се проявява под формата и в духа на играта“. И въпреки двусмислеността на често поднасяните от автора фрази като: „истинската, чистата игра е основа и фактор на културата“, „играта се превръща в култура“, схващането на Хьойзинха клони към негенетическия, а просто паралелния характер на връзката *игра* — *култура*, която възниква едва при по-висшите форми на социалната игра, в съгласуваните действия на отделната група или общество, или на две противостоящи групи.

Но в какво по-точно е игровото в различните форми на културата, участието на играта в тях, макар и само като „основен фактор“, а „не като същност“ на всяка културна дейност? Вярно — по основа — доловил ролята на играта като културен феномен, пък дори и като компонент на културата, Хьойзинха все пак не прави изключение от толкова разпространената в науката тенденция да се преувеличава значението и обхватът на изследваната категория именно защото се изследва тя, а не друга. Постепенно — глава след глава — Хьойзинха превръща играта в гигантски кит, подобен на библейския, който може да погълне всички и всичко и в чиито вътрешности се разпореждат митология и религия, изкуство и наука, правосъдие и война, спорт и мода. За да докаже своята теза, Хьойзинха привежда огромен филологически материал (ученият е започнал научната си кариера с изучаването на санскрит) и колосална историческа ерудиция (както може да се предполага за един от най-изтъкнатите европейски медиевисти), но дори и те не са в състояние да защитят теорията в мащабите, в които я представя Хьойзинха. В стремежа да открие игра във все повече и повече културни формации, да открие все повече и повече игров елемент в тях Хьойзинха се увлича до степен, при която открива игра в дейности, които съвсем не влизат в собственото му

определение за игра. Така в категориите *игра* и *играчи* попадат и хората извън законите, революционерите, членовете на таен клуб, изобщо много различно мислещи, които стават такива и са такива не поради свободна и безкористна игрова дейност, а защото преследват определени цели от прагматично, утилитарно естество, политически, икономически, религиозни и други задачи, които вече поради социалната им съобразеност не се подвеждат под чистото понятие за игра на самия Хьойзинха. „Мъдростта и науката са намирали своя израз в свещените състезания. Правото, преди да добие самостоятелност, е трябвало първоначално да се отдели от социалната игра. Регламентирането на въоръжената борба и нормите на аристократичния живот са се основавали на игрови форми.“ Не само поезията и изкуството, които по традиция се свързват с играта, но и такива области на културата като митологията, правораздаването, войната, науката, политиката и т.н. са според Хьойзинха по принцип игрови — поне в началните им фази.

В стремежа си да докаже игровия характер на митологията Хьойзинха си задава „законния въпрос“, доколко процесът на одухотворяване, без който не е възможна никоя митология, произлиза от „твърда вяра и убеждение“, за да му даде не чак толкова законния отговор, че по-скоро „всички тези фантазии от начало до край са една игра на ума“. Но в митологията, както и изобщо в религията, играта може да бъде последният градивен елемент. Без „твърда вяра и убеждение“ в буквално и стриктно разбраните мит и религия няма митологично и религиозно съзнание. И това е, което отличава митологията от поезията, религията от изкуството. Престанеш ли да вярваш, превърнеш ли вярата в игра, с митологията и религията (поне за теб — както е посочил това още Фойербах) вече е свършено.

Игрови моменти несъмнено могат да се открият и в правораздаването — и Хьойзинха упорито ги търси в съдебния ритуал, в красноречието, в словесния двубой, в схватката на аргументи и контрааргументи, в хазарта на съдебното решение. Но съдебният процес не е самоцелен като играта, той решава казуси, отдава права, приписва задължения, постановява наказания, решава жизнено практически отношения извън самия себе си „като такъв“ и в тази своя житейско практическа насоченост не е и не може да бъде игра.

Игрови моменти могат да се открият и във войната — още в нейните подготвителни форми, тренировките, маневрите, парадите, турнирите. Макар и да е прав Буркхарт, който твърди, че „когато има война, няма нужда от турнир“, в турнирите и дуелите, които се водят при спазване на правила, могат да се видят и прототипове, и послетипове на войната. Игровото във войната Хьойзинха търси и в претенциите и на двете страни за право и справедливост, за изпълнение на свещен дълг, чест и възмездие, за други възвишени чувства като гордост, слава, престиж, в това, че в края на краищата всеки народ обявява водените от него войни за славни борби за съществуване. „Войната и всичко, което я предизвиква и придружава, винаги остават обвързани с демоничните окови на играта.“ Но въпреки всички тези игрови (доколкото те са игрови) компоненти на войната тя е всъщност и поначало неигрова дейност, която има целите си не в самата себе си, а извън себе си. Защото войната — и най-първобитната, стига да е война — не е заради самата война, не е само войнствен спорт, а носи свобода и робство, прехвърля територии и имот, поставя и ликвидира власт, руши и създава империи, прекроява географски карти и изобщо има най-прагматични цели.

Игрови моменти Хьойзинха търси в науката и мъдростта и ги открива в диалога, философския, както и в софистическата дейност, полемиката, загадките и гатанките, в спора изобщо и дори по-конкретно в спора между номиналистите и реалистите. Но и независимо от това, колко малък е относителният дял на тези компоненти в науката, все пак в научните полемики — като например за или против геоцентричната система, за или против Декарт, за или против Нютон — истината е, която ръководи сериозните участници поне ако не се намесват верско-църковни съображения, които още по-малко могат да се квалифицират като игрови.

Хьойзинха търси игра и в спектакълната страна на демокрацията — в предизборните кампании, в политическите диспути, в рекламата, лозунгите и дори в пропагандата, доведена до истерия, до масови истерични реакции, които са по-скоро фалшификация на действителния игрови дух. Но едва ли и всичко това попада под дефиницията за игра, защото и то не е самоцел и не крие насладата главно в самото себе си, а преследва най-практичните от възможно практическите цели — политика, власт, господство, облаги, слава и т.н.

Хьойзинха търси играта и игровото повече в началните форми на културата, при възникването ѝ, отколкото в крайните ѝ степени, при зрелостта и упадъка ѝ. Така за него играта става синоним на младото, виталното, творческото и една култура е толкова повече култура, колкото повече е игра, колкото повече се играе. „Цялата сфера на т.нар. примитивна култура... е игрово поле.“ С развитието на цивилизацията игровите черти изчезват или почти изчезват и тя става по-сериозно дело. „Право и война, производство, техника и знания видимо започват да губят контакт с играта.“ В по-първичните форми на правната култура „вземането на решения чрез оракул, божи съд или хвърляне на жребий, тоест чрез игра, представлява едно цяло с решението на съда“. Хьойзинха търси много по-силен игров елемент в първобитните, междуплеменните войни, които запазват някакви правила, идващи от съзнанието за равенство на страните. Но след като противникът се признае за непълноценен, което става винаги когато една цивилизация застане срещу противостоящите ѝ „варвари“, тогава отпадат всички изисквания за чест и свързаните с тях правила (игрови или не), за да остане единствено желанието за победа. В съвременната война е изчезнало игровото начало и затова тя е толкова по-осъдителна. „Колкото и човечеството да поставя граници на насилието и да задължава обществата да ги спазват, желанието за победа ръководи сражаващите се до такава степен, при която човешката злоба достига пълна свобода и си позволява всичко, което може да роди изобретателният човешки мозък.“

Според Хьойзинха, докато религията, науката, правото, войната и политиката в по-развитите форми на обществото постепенно загубват допира с играта, който те са имали в ранните етапи на културното развитие, поезията е родена в сферата на играта и завинаги остава в тази сфера, тя „се изразява в игровото пространство на ума, в един собствен свят, създаден от ума, където нещата имат друг облик, различен от ежедневието, и са свързани помежду си с връзки, различни от логическите“. Поезията никога не е изцяло сериозна, тя винаги е в областта на мечтите, възторга, опиянението и смеха, намира се на границата на необуздаността, шегата и развлечението. Но въпреки това, въпреки че поезията е най-близка до стихията на играта и сама възниква в нея, в по-зрелите си етапи и тя според Хьойзинха започва да губи игровия си характер. „Епосът губи своята връзка с

играта, когато престава да се декламира в празнично общество, а само служи за четиво. Лириката също престава да бъде игрова функция, когато преустанови своите връзки с музиката.“ А и изкуството на ХХ век повече е загубило, отколкото спечелило игров елемент. Изкуството е осъзнало собственото си значение, превърнало се е (според терминологията на Шилер) от наивно в сантиментално, а с това то „загубва нещо от свойството да бъде винаги дете“. Вече в осъзнаването на мисията си съвременният художник не е толкова играещ и потъва в сериозността.

Така според Хьойзинха, от една страна, културата е толкова повече култура, колкото е игра и се играе, но, от друга страна, напредъкът, развитието, прогресът на културата неизбежно водят до отслабването или до отпадането на игровото начало в нея. *Homo ludens* не предлага изход от тази антиномия и в това е може би най-дълбоката ѝ теоретическа уязвимост.

4

Застанал на игрова и единствено на игрова гледна точка, тъй или иначе обзет от един панлудизъм, който го кара да търси — там, където го има, и там, където го няма — „игровия елемент на културата“, а и не само на онова, което е прието да се нарича култура, Хьойзинха се изправя пред реални и трудни проблеми. Игровата концепция на *Homo ludens* предизвиква ако не критика, то най-малкото въпрос, отнасящ се до генетическия корен на играта. Защото, ако толкова много в живота на човека и в културата на човечеството се обяснява с играта, то с какво да се обясни самата игра, която има такава роля в живота на човека и в културата на човечеството.

Идеята за вродения характер на играта, за това, че тя е естествената същност на човека и човешкото съществуване, за някакъв вроден „инстинкт“ за състезание или „вроден стремеж към първенство“ тук малко може да помогне. Колкото и съзнателно да се пренебрегват и отбягват всякакви биологически, психологически, етнологически и социологически обяснения на играта, те все пак са неизбежни, ако трябва да се отговори на въпроса *що е игра?* и още повече *защо е играта?*, защо тя съществува, защо е необходима и защо става културообразуващ фактор. Обяснението, че тя е даденост, реалност, всъщност нищо не обяснява. Затова е и напълно разбираемо, че за Хьойзинха не е приемливо „остарялото учение, според което икономическите отношения представляват движещата сила на историята“.

„Обясненията“ на играта чрез играта сами се нуждаят от обяснение. Г. В. Плеханов във второто от своите знаменити *Писма без адрес* убедително доказва, че „в живота на обществото трудът е по-стар от играта“ и че самата „игра се поражда от стремежа отново да се изпита удоволствието, преживяно от употребата на силата в работа. И колкото е по-голям запасът от сила, толкова е по-голям и стремежът към игра, разбира се, при равни други условия.“ А това е показано още от Карл Бюхер, който в широкоизвестния си труд *Работа и ритъм*,

изследвайки връзката между танците, лириката и музиката (изкуствата, основани на ритъм) и след като привежда богат етнографски материал, стига „до извода, че работата, музиката и поезията в първобитната степен на развитие трябвало да бъдат слети в едно цяло, но че основният елемент на тази троичност е била работата“. Каквато и да е теорията на Бюхер — приемлива или неприемлива, последователна или непоследователна, тя все пак предлага някакво обяснение на самата игра и на нейния ритъм като резултат от икономическото общуване на човека с природата, необходимо за самото съществуване на човека. След възникването на човека като икономическо същество, *homo oeconomicus*, и самата игра от инстинктивна потребност на младото животно, подготвяща го за неговата бъдеща дейност, се превръща в друг вид, в социална потребност, жизнено необходима за неговата жизнена дейност.

Хьойзинха противопоставя *homo ludens* на *homo sapiens* и *homo faber*. Още в предговора към своето съчинение той пише: „Следователно на мнение съм, че *homo ludens*, играещият човек, представлява също толкова съществена функция като производството и заслужено трябва да заеме своето място до *Homo faber*.“ До, а не заедно и не в *homo faber*.

А сега идва ред на поставения още в самото начало въпрос *homo ludens* ли е човекът?

Да, той е играещ и играта е определен компонент на неговата култура. Но играта и игровото не са противоположни или дори само обособено различни от знаенето и правенето, *homo ludens* не е антагонист или дори само по някакъв начин обособен от *homo sapiens* и *homo faber*. Напротив, за да бъде играещ и дори докато играе, човекът знае и може, познава и работи. *Homo ludens* се ражда в една велика, историческа съвместност с *homo faber* и *homo sapiens*. Защото, ако играта в смисъла на Хьойзинха предполага задължително спазване на правилата, за да бъде честна игра, *fair play*, това вече е невъзможно без познание и е само по себе си познание. Защото, ако играта — пак в смисъла на Хьойзинха — предполага една сътворена реалност, един свят, различен от всекидневния и във всеки случай различен от природата, доколкото и всяка култура е различна и в някакъв смисъл противопоставена на природата, това вече я сближава с труда, с *facere*, *agere*, макар и тя да се различава от труда по това, че има целите си в

самата себе си. *Homo ludens* по необходимост трябва да бъде и *homo sapiens*, и *homo faber*. И в това именно единство, човешко единство, човекът е човек — *homo*.

5

В социално отношение, като социален адрес теорията на Хьойзинха е ако не двусмислена, то най-малкото двузначна или по-точно двуадресна. И това е една особеност — вече и в посланието — на тази теория.

От една страна, в концепцията на Хьойзинха здраво присъстват хуманистични, демократични компоненти. Дори и политиката трябва да бъде игра, честна игра по правила, доверие, а следователно и култура, в която винаги има игров момент. Но това по необходимост превръща или трябва да превърне политиката в морал и Хьойзинха мечтае за политика, която е станала *етос*. „Политиката е впила корените си в примитивната почва на културата, играна в състезание. Тя може да се откъсне и извиси посредством един *етос*, който отхвърля отношението «приятел — враг» и не признава за висша норма претенциите на собствения народ.“ Защото според Хьойзинха в крайна сметка мирът, а не войната е сериозна дейност. През 1938 година, когато излиза *Homo ludens*, тоест в самото навечерие на Втората световна война, когато цялата фашистка военна машина е вече „на колела“ и само чака повод и знак, за да започне своя Drang към Изток и Запад, към Север и Юг, Хьойзинха пледира за честна политика, за игра по правила — за етос, демокрация и човечност.

Но, от друга страна, концепцията на Хьойзинха проявява и една тенденция към елитаризъм, и то към аристократически елитаризъм. И въпреки многобройните твърдения на автора за играта като общочовешко достойние, за колективно-народното в играта и за игровия елемент на културата като идващ непосредствено от човешката природа, идеята на Хьойзинха за враждебността на XIX век към игровото изобщо и на културата в особеност съдържа и един антидемократичен момент. Текстът на Хьойзинха е категоричен: „Идеалите на труда, образованието и демокрацията не оставяха място за вековното игрово начало.“

В границите на *Homo ludens* аристократическият елитаризъм е определено набелязан, без да е подробно и пълно очертан. Но аристократизмът на този игров елитаризъм се превръща в същност и стихия, когато излезе от културологическия трактат и се транскрибира в изящно изкуство, в литература, в един философски епос за съдбата на културата, какъвто е *Игра на стъклени перли* от Херман Хесе. И там, в езотеричния свят на чистата игра и медитация, в *Касталия*, обществото и ордена на играта, най-ясно се вижда какво става с културата, която е игра и само игра, откъсната от политиката, икономиката, правосъдието и живота, при който в непосилие и мъка пребивава бедният и отруден човек. Защото освен играта с пленителни абстракции човекът трябва да има въздух и хляб и културата трябва да бъде върната на света, вкоренена в света и слята със света. *Игра на стъклени перли* е изпратила своето послание — играта на стъклени перли трябва да се превърне в живот, истински, homo ludens трябва да бъде и homo faber.

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.