

ЧЕЛОВЕК ИГРАЮЩИЙ: ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Исследуется игра в качестве экзистенциальной стратегии, или, иначе говоря, в качестве антропологической практики себя. Автор анализирует соотношение концептов «игра» и «личность» в традициях экзистенциальной и персоналистической философии, в частности, в работах С. Кьеркегора, А. Камю, Ж.-П. Сартра. Утверждается тезис о том, что принятие игры за онтологический принцип ориентации человека в действительности противоречит представлениям о личностном бытии в точном смысле слова.

Ключевые слова: человек, антропология, экзистенциализм, персонализм, игра.

Человек постмодерна существует в условиях отсутствия строгих экзистенциальных ориентиров, не располагая «единственно правильной» моделью поведения. Основным и, пожалуй, единственным способом ориентации в сущем для такого человека является не устойчивая система ценностей и норм, а ситуативное, игровое реагирование на действительность. При этом в антропологической теории (начиная с Сократа) традиционно утверждается тезис о том, что жизнь человека как такового неизбежно предполагает осознанный выбор личной экзистенциальной стратегии, которую человек реализует в собственных поведенческих актах. В данном случае экзистенциальная стратегия – это ориентация на те принципы, которые являются определяющими в жизни личности и которых она перманентно и тотально придерживается. Экзистенциальная стратегия есть система представлений личности о должном в отношении себя, которая реализуется в практике в целом; поэтому экзистенциальную стратегию иначе можно назвать *антропологической практикой себя*. Выбор личностной стратегии представляется неизбежным, поскольку даже отказ от какого-либо планирования собственного существования, т. е. попытка избежать поведенческой и биографической определенности, также является стратегией в том смысле, который был обозначен выше. По словам Ж.-П. Сартра, «я всегда могу выбирать, но я должен знать, что даже в том случае, если ничего не выбираю, тем самым я все-таки выбираю» [1, с. 338]. Ориентация на непосредственную жизнь (жизнь здесь и сейчас), отрицание какого-либо целеполагания, вообще отрицание каких бы то ни было ценностей и приоритетов – это уже некоторая стратегическая установка, которой следует человек. Таким образом, и принятие человеком положения о том, что «его жизнь в целом есть игра», утверждает игру именно в качестве экзистенциальной стратегии, сообразно которой планируется существование этого человека.

При учете того, что личностное бытие считается эталоном человеческого становления, возникает необходимость в соотношении концептов «человек играющий» и «личность» и выяснении того, является ли вообще *игровой* принцип существования человека способом бытия *личности*. Решение этой задачи предполагает обращение к антропологической традиции, сформированной в русле экзистенциальной и персоналистической философии.

Указанные направления философской мысли объединяет убеждение в том, что сущность не предшествует существованию, или, иначе, что «нужно исходить из субъекта» [1, с. 321]. Конкретный человек – это не частный случай общего понятия «человек», а «лишь то, что (он. – Е.С.) сам из себя делает»; «человек станет таким, каков его проект бытия» [1, с. 323]. Кроме того, человек, и только он, ответствен за свое бытие перед собой, другими людьми, обществом и Богом (в последнем пункте экзистенциализм и персонализм кардинально расходятся¹). Если выбранный личностью проект – это проект игры, то можно считать, что человек-игрок существует лишь настолько, насколько он осуществляет заданную игровую стратегию в своих поступках, ответственность за которые возложена исключительно на него.

Именно в поведении, которое есть совокупность поступков (действий), личность себя обнаруживает и *являет*. Характерный признак таких явлений в рамках феноменологического подхода – то, что они изъясляют себя абсолютно. Таким образом раскрывается и феноменальное *бытие* – как ряд связанных между собой явлений. При этом не следует забывать, что единичное действие – только один аспект бытия, и для его понимания необходимо выходить за пределы данного явления к целому ряду, членом которого оно является. Но «если сущность явления есть кажимость (видимость. – Е.С.), которая больше не противопоставляется какому-либо *бытию*, возникает законная проблема *бытия этой кажимости*» [3, с. 22].

¹ С. С. Аванесов, например, определяет экзистенциализм как «апофатически определенный метод» в антропологии, «катафатической достройкой» которого является персонализм [2, с. 14].

Всегда ли видимость является выражением «истинного», подлинного бытия? Одно дело, когда речь идет о бытии стола или камня, мха или плесени, которые не способны сознательно скрывать свою природу; другое дело – бытие человека, имеющего возможность утаивать свое реальное состояние, совершенствовать актерское мастерство, *разыгрывая* проект себя.

В книге «Бытие и ничто» Жан-Поль Сартр приводит пример поведения, которое он называет игровым. Он пишет: «Рассмотрим вот этого официанта кафе. <...> Все его поведение нам кажется игрой. Он старается координировать свои движения, как если бы они были механизмами, связанными друг с другом; даже его мимика и его голос кажутся механическими; он показывает безжалостную быстроту и проворство вещей. Он играет, он забавляется. Но в кого, однако, он играет? Не нужно долго наблюдать, чтобы сделать об этом вывод: он играет *в бытие* официанта в кафе» [3, с. 93].

Соглашаясь со смыслом приведенного рассуждения, можно утверждать, что игра в бытие возможна тогда, когда нет общего измерения между внутренним состоянием человека и проявлением этого состояния, между подлинным и видимостью. Игровая роль – это то, что «я *имею в бытии* и совсем не являюсь» этим; «она является “представлением” для других и для меня самого» [3, с. 94]. Игрок знает, что его поведение – не то, что есть на самом деле; роль отделена от личности как объект от субъекта, как произведение искусства от создателя. Я, например, не могу быть Гамлетом, «я могу только *играть в бытие*» Гамлета, т. е. воображать себе и представлять для других, что я им являюсь [3, с. 94].

Таким образом, *играть* в экзистенциальном плане, значит *быть не собой, а кем-то* сознательно и преднамеренно; не просто *играть в бытие*, но *играть в бытие кого-то*. Конечно, такое актерство в жизни имеет свои положительные стороны, однако не в том случае, когда речь идет о личностном становлении.

С. Кьеркегор в «Болезни к смерти», выделяя различные типы отчаяния, указал на «*отчаяние, когда не желают быть собою, или отчаяние-слабость*» [4, с. 283], являющееся «отчаянием в непосредственном» [4, с. 286]. С его точки зрения, такого рода отчаяние состоит в стремлении «не желать быть собою, или еще хуже: не желать быть Я, или же самое худшее: желать быть другим, желать себе новое Я» [4, с. 286]. В «Страхе и трепете» по этому же поводу он писал, что «одни лишь низшие природы забывают о самих себе и становятся чем-то новым. <...> Более глубокие природы никогда не забывают о самих себе и никогда не становятся чем-то иным, чем они есть» [5, с. 43]. В ито-

ге, по Кьеркегору, и *игра* как попытка Я быть кем-то иным относится к последнему, самому худшему желанию личности.

С. Кьеркегор считается родоначальником экзистенциализма, но, поскольку его философия еще и религиозна, можно отнести этого датского мыслителя к основателям персонализма. В названном философско-религиозном направлении личность определяют как «живую активность самотворчества, коммуникации и единения с другими личностями, которая реализуется и познается в действии» [6, с. 461]. Кроме того, полагается, что личность входит в иерархию онтологических реальностей: по словам Н. А. Бердяева, «человек – одно из явлений этого мира и одна из вещей в природном круговороте вещей; и человек выходит из этого мира как образ и подобие абсолютного бытия и превышает все вещи порядка природы» [7, с. 30]. Другими словами, «Я – это осознанный синтез бесконечного и конечного, который относится к себе самому и целью которого является стать собой самим, – что совершенно невозможно для него иначе, как в отношении к Богу» [4, с. 267]. Личность понимается именно как существование, имеющее религиозное измерение. Наиболее акцентированно такое понимание личности дано в христианстве, которое предлагает идеальный ориентир подобия Богу в качестве цели персонального самосозидания.

Соответственно христианской антропологической доктрине, в жизни верующего человека нет места «игровому». Конечно, человек может играть, но этот путь не является путем становления личности и приближения к Богу – истинная вера не может существовать в «игре», которая, по сути, нивелирует все ценности. Сакральное как подлинное и священное есть граница игры. Культурные и религиозные практики также не являются игровыми, поскольку они суть реальная (а не условная), необходимая (а не возможная) и произвольно выбираемая) деятельность, направленная на действительное изменение жизни. Если в игре происходит удвоение мира (создание условного мира игры), то «религиозная раздвоенность мира – это объективная данность, не зависящая от субъекта. „Я“ в вере не творит второй мир, но признает его наличие» [8, с. 80]. Т. А. Апинян пишет, что «библейский Бог дает человеку правила человеческой игры – десять заповедей» [9, с. 72]. Однако сказать, что библейские заповеди – это лишь «правила человеческой игры», значит принципиально ошибиться и в отношении человека, и в отношении по-христиански понимаемого Бога, которого нельзя назвать ни игроком², ни рефери в игре людей.

Таким образом, на вопрос «*кем должен быть человек в своем бытии, чтобы он мог отрицать*

себя?» можно ответить, что он должен быть *игроком* и относиться к жизни как к игре.

В ответ на столь радикальное утверждение могли бы возразить, что «игра есть право на тотальный эксперимент, на свободу» [9, с. 58], что «игра – форма и метод запуска возможностей» человека [9, с. 61], что, лицедействуя, можно прожить не одну, а несколько жизней. Такую мысль мы встречаем, например, у Альбера Камю, который пишет, что «проникнуть во все жизни, пережить их во всем их многообразии – вот что значит играть» [10, с. 276]. Нерелигиозные экзистенциалисты определяют игру именно как *деятельность, в которой максимально проявляется свобода человека*. Принимая игру как проект своего бытия, человек волен выбирать, кем он хочет быть и по каким правилам поступать, волен отказываться от одного своего проекта и с таким же успехом начинать другой. Ж.-П. Сартр считает, что «как только человек постигает себя в качестве свободного и хочет использовать свою свободу... его деятельность становится игрой» [3, с. 584].

Такой проект предполагает отсутствие *определенности* личности. Однако Я есть и «необходимость, ибо является собою, и возможность, ибо должно собою стать» [4, с. 272]; в том же случае, когда возможности используются не для становления себя, а для создания нового Я, свобода носит совсем иной характер. Я, растворенному в возможности, «недостает, прежде всего, силы повиноваться, подчиняться необходимости, заключенной в нашем Я, тому, что можно назвать нашими внутренними границами» [4, с. 273]. Человек свободен в выборе того, что нужно изменять сообразно возможному, но такое *изменение не должно быть изменой* себе. По крайней мере, изменение предполагает наличие изменяющегося. Играя же, индивид теряет в череде осуществляемых проектов, среди которых нет единственного, предпочтительного, т. е. собственно личностного. Такая «свобода» в результате оказывается *не свободой для личности, а свободой от самого себя*. Играющий субъект «всеми силами души стремится быть ничем, то есть быть многими» [10, с. 278], в то время как личность единична и свободна в совершенствовании именно *своей* уникальности.

Игрок в действительности стремится *не быть, а казаться* тем, кем не является на самом деле; играя, он «предельно четко разделяет себя играемое и настоящее» [8, с. 150], но последнее по каким-то причинам предпочитает скрывать. Гносеологическим следствием этого, т. е. принятия человеком

игры как экзистенциальной стратегии, являются существенные трудности в познании данного персонажа, так как для играющего субъекта нет тождества между действием и осознанием этого действия. По словам А. Камю, игрок (или актер) «своим повседневным лицедейством показывает, насколько видимость может создавать бытие» [10, с. 278]. С одной стороны, это так, поскольку, с точки зрения зрителя, «человек определяется разыгрываемыми им комедиями ничуть не меньше, чем искренними порывами души» [10, с. 229]. Играющий человек волен не сообщать другим о том, что он играет, и зрители (люди, которые невольно включены в чью-то игру) в этом случае принимают игровое и условное за подлинное, т. е. вводятся в заблуждение. В игре человек (не личность) «на реальный предмет начинает смотреть как на игрушку; точнее сказать, глазами игрока, задумавшего свою игру и подбирающего для нее подходящий инвентарь» [9, с. 60]. Люди, опосредованно включенные в чью-то игру, становятся марионетками, сами того не ведая. Но, с другой стороны, сам-то игрок понимает, что он творит жизнь как иллюзорную и эфемерную и не определяет себя своими комедиями, не идентифицирует себя с определенной ролью; в его игре нет места личности, есть лишь место эстету, актеру или художнику.

Игру в качестве одной из возможных человеческих практик «можно определить как способ *самообъективации субъекта через искусственно конструируемую реальность, осуществляемую в обязательном режиме дополнительности по отношению к реальности подлинной*» [8, с. 12.]. Но в том случае, если игра распространяется на *всю* область жизни, – что случается тогда, когда игра выступает в качестве единственного принципа существования человека, – всякое подлинное и искреннее проявление собственной жизни элиминируется, так как *все* оказывается вдруг не соответствующим внутреннему состоянию, а реальность становится виртуальной.

Нет необходимости думать, что игру следует в принципе исключить из жизни (см.: [11]). Если игра не выходит за свои пределы, т. е. является одной из существующих культурных практик, то она даже необходима как отдых и временное освобождение от жизненной серьезности или же как метод приобретения и реализации каких-либо навыков, если только игра при этом не претендует на подмену собой области не-игрового.

Таким образом, если игра признается в качестве единственно адекватного нынешней социо-культурной ситуации способа бытия человека, то сле-

² В отличие от христианства, игра является центральным понятием в индуизме. Термин «лила» (игра) используется для описания всей реальности как результата творческой игры Верховного Абсолюта (Брахмана) и, кроме этого, употребляется для обозначения приносящих духовное наслаждение трансцендентных деяний или игр Бога и Его преданных.

дует задуматься над тем, что предлагает нам такая современность. Поскольку игрок *свободен от себя* (а не для себя), так как он проживает множество жизней (но *не своих*) и стремится *быть кем-то* (а не *собой*), то можно утверждать, что *принятие игры в качестве экзистенциальной стратегии есть способ аннигиляции личности* и что поэтому

«современность» предлагает человеку явно неличностное бытие.

Работа выполнена при поддержке РФФ, проект «Построение неклассической антропологии. Новая онтология человека», грантовое соглашение № 14–18–03087.

Список литературы

1. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки богов. М.: Политиздат, 1989. С. 319–344.
2. Аванесов С. С. Вольная смерть. Ч. 1: Основания философской суицидологии. Томск: ТГУ, 2003. 396 с.
3. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. М.: ТЕРРА–Книжный клуб: Республика, 2002. 640 с.
4. Кьеркегор С. Болезнь к смерти // Кьеркегор С. Страх и трепет. М.: Республика, 1993. С. 249–350.
5. Кьеркегор С. Страх и трепет // Кьеркегор С. Страх и трепет. М.: Республика, 1993. С. 13–112.
6. Мунье Э. Манифест персонализма. М.: Республика, 1999. 559 с.
7. Феномен человека: Антология. М.: Высшая школа, 1993. 349 с.
8. Ретюнских Л. Т. Философия игры. 2-е изд. М.: Вузовская книга, 2005. 256 с.
9. Апинян Т. А. Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопр. философии. 2008. № 2. С. 58–73.
10. Камю А. Миф о Сизифе: Эссе об абсурде // Сумерки богов. М.: Политиздат, 1989. С. 222–318.
11. Смирнов С. А. Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры) // Кентавр. Методологический и игротехнический альманах. 1995. № 2. С. 21–28.

Спешилова Е. И., аспирант.

Национальный исследовательский Томский государственный университет.

Пр. Ленина, 36, Томск, Россия, 634050.

E-mail: Eliz_aveta_1@mail.ru

Материал поступил в редакцию 19.03.2015.

E. I. Speshilova

HOMO LUDENS: THE EXISTENTIAL PROJECT

In the article a play as existential strategy is researched. The correlation of the concepts of “play” and “person” in the anthropological tradition of existential and personalistic philosophy is analyzed. It is noted, that postmodern man exists in the absence of clear existential orientations without having the “right” model of behavior. The main and, perhaps, the only way of orientation in existence for such a person is situational, gaming response to reality. The author argues the thesis that the adoption of the game for the ontological principle of orientation in reality is contrary to the notion of personal existence in the strict sense.

Key words: *a man, anthropology, existentialism, personalism, play.*

References

1. Sartre Zh.-P. Ekzistentsializm – eto humanism [Existentialism is Humanism]. *Sumerki bogov – The Twilight of the Gods*. Moscow, Politizdat Publ., 1989. Pp. 319–344 (in Russian).
2. Avanesov S. S. *Vol'naya smert'. Chast' 1: Osnovaniya filosofskoy suitsidologii* [Free death. Part 1: Foundations of philosophical suicidology]. Tomsk, TGU Publ., 2003. 396 p. (in Russian).
3. Sartre Zh.-P. *Bytie i nichto* [Being and Nothingness]. Moscow, TERRA–Knizhnyi klub, Respublika Publ., 2002. 640 p. (in Russian).
4. Kerkegard S. *Bolezni' k smerti* [The Sickness unto Death]. *Strah i trepet – Fear and Trembling*. Moscow, Respublika Publ., 1993. Pp. 249–350 (in Russian).
5. Kerkegard S. *Strah i trepet* [Fear and Trembling]. *Strah i trepet – Fear and Trembling*. Moscow, Respublika Publ., 1993. Pp. 13–112 (in Russian).
6. Mun'er E. *Manifest personalizma* [The Personalist Manifesto]. Moscow, Respublika Publ., 1999. 559 p. (in Russian).
7. *Fenomen cheloveka: antologiya* [The phenomenon of man: anthology]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1993. 349 p. (in Russian).
8. Retyunskikh L. T. *Filosofiya igry* [Philosophy of the game]. Moscow, Vuzovskaya kniga Publ., 2005. 256 p. (in Russian).
9. Apinyan T. A. *Suschnostno-universal'noe opredelenie igry: fenomenologiya fantoma* [Essential and universal definition of a game: the phenomenology of phantom]. *Voprosy filosofii – Questions of philosophy*, 2008, no. 2, pp. 58–73 (in Russian).

10. Kamyu A. Mif o Sizife [The Myth of Sisyphus]. *Sumerki bogov – The Twilight of the Gods*. Moscow, Politizdat Publ., 1989. Pp. 222–318 (in Russian).
11. Smirnov S. A. Filosofiya igry (prolegomeny k postroeniyu ontologii igry) [Philosophy of the game (prolegomena to the construction of the game's ontology)]. *Kentavr. Metodologicheskij i igrotekhnicheskij almanakh – Centaur. Methodological and play-technical almanac*, 1995, no. 2, pp. 21–28 (in Russian).

National Research Tomsk State University.

Pr. Lenina, 36, Tomsk, Russia, 634050.

E-mail: Eliz_aveta_1@mail.ru