

РОЖЕ КАЙУА

ИГРЫ И ЛЮДИ



*ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ
МОСКВА*

УДК 316.7
ББК 60.5
К15

Серия «Эксклюзивная классика»

Roger Callois
LES JEUX ET LES HOMMES

Перевод с французского *С. Зенкина*

Серийное оформление *А. Фереца, Е. Фerez*

Дизайн обложки *В. Воронина*

Кайуа, Роже.

К15 Игры и люди / Роже Кайуа ; [перевод с французского С. Зенкина]. — Москва : Издательство АСТ, 2026. — 352 с. — (Эксклюзивная классика).
ISBN 978-5-17-187614-2

Монография «Игры и люди», вышедшая в 1958 году, стала одним из главных трудов Кайуа. Рассматривая игру как одну из частей культуры и одну из форм социального поведения человека, он развивает социологию игр и поддерживает тезис о том, что многие формы социального поведения проистекают из отношения человека к играм. Кайуа полагает, что игру можно считать одной из трех важнейших сфер культуры наряду со сферами сакрального и профанного. Игра — это виртуальная реальность, в которой можно смоделировать то, что невозможно в повседневной жизни.

УДК 316.7
ББК 60.5

© Éditions Gallimard, Paris, 1958
© Перевод. С. Зенкин, 2022
ISBN 978-5-17-187614-2 © Издание на русском языке AST Publishers, 2026

ВВЕДЕНИЕ

Существует бесчисленное множество игр: салонные игры, игры на ловкость, игры азартные, спортивные, игры на терпение, игры-конструкторы и т. д. Несмотря на такое почти бесконечное разнообразие, слово «игра» с примечательным постоянством ассоциируется у нас с одними и теми же идеями — раскованности, риска или умелости. А главное, игра непременно несет с собой атмосферу отдыха или развлечения. Игра успокаивает и забавляет. Она означает такую деятельность, где нет стеснения, но нет и последствий для реальной жизни. Она противостоит серьезности этой жизни и оттого считается чем-то легкомысленным. Она противостоит также и труду, как потерянное время — времени разумно используемому. В самом деле, игра ничего не производит: ни материальных благ, ни духовных творений. Она по сути своей бесплодна. В каждой новой партии, даже если ставкой служит вся их жизнь, игроки опять начинают с нуля, в тех же условиях, что и в самом начале.

Не составляют исключения и денежные игры, тотализаторы или лотереи: они не создают богатств, а лишь перемещают их из рук в руки.

Эта фундаментальная «пустота» игры — черта, которая более всего вредит ее репутации. Одновременно она позволяет с беспечностью предаваться игре и поддерживает ее изоляцию от продуктивных видов деятельности. То есть каждый изначально понимает, что игра — это всего лишь приятная прихоть и пустая забава, с каким бы тщанием в нее ни играли, какие бы наши способности она ни приводила в действие, какой бы строго упорядоченной она ни была. Это хорошо иллюстрирует следующая фраза Шатобриана: «В спекулятивной геометрии есть свои бесполезные игры, как и в других науках».

Представляется особенно показательным, что выдающиеся историки, в результате глубоких исследований, и весьма добросовестные психологи, в итоге систематических, многократно повторенных наблюдений, сочли нужным рассматривать дух игры как одну из важнейших движущих сил, воздействующих на развитие высших проявлений культуры общества, на моральное воспитание и интеллектуальный рост индивида. Незначительность игры, которой можно пренебречь, столь неправдоподобно контрастирует с огромной важностью результатов, которые вдруг оказываются с нею связаны, что начинаешь думать, нет ли здесь просто

парадокса, изошренного, но ни на чем не основанного.

Прежде чем рассматривать тезисы или предположения тех, кто восхваляет игру, мне представляется полезным подвергнуть анализу имплицитные представления, заложенные в понятии игры и проявляющиеся в различных не прямых употреблениях этого слова, когда оно применяется как метафора. Если игра действительно изначальная движущая сила цивилизации, то эти вторичные значения слова наверняка окажутся кое в чем поучительными.

Прежде всего, в одном из своих самых распространенных употреблений, наиболее близких к прямому смыслу, слово «игра» означает не только называемую так специфическую деятельность, но также и набор фигур, символов или орудий, необходимых для этой деятельности или для работы какого-то сложного комплекса. Например, словом *jeu* [«игра»] французы называют карточную колоду, то есть набор карт, или же набор шахматных фигур, необходимых для игры в шахматы. Это полный, поддающийся пересчету комплект: достаточно одного недостающего или лишнего элемента, чтобы игра стала невозможной или неправильной, — если только удаление одного или нескольких элементов не объявлено заранее с каким-то определенным намерением; например, из карточной колоды удаляют джокера, а в шахматной игре дают фору, снимая с доски какую-либо фигуру, чтобы уравнять

силы двух игроков. Точно так же словом *jeu* можно назвать оснастку органа (совокупность его труб и клавиш) или рангоут судна [*jeu de voiles*] — полный комплект его различных парусов. Такая идея замкнутой, изначально полной и незыблемой целостности, задуманной так, чтобы она работала без всякого внешнего воздействия, кроме той энергии, что дала ей исходный толчок, несомненно, образует важное нововведение в мире, который по природе своей подвижен, чьи исходные элементы практически неисчислимы, да к тому же непрестанно превращаются друг в друга.

Слово «игра» обозначает также стиль, исполнительскую манеру музыканта или актера, то есть характерные особенности, которые отличают от других его способ играть на музыкальном инструменте или исполнять роль на сцене. Связанный нотами или текстом роли, он все же до некоторой степени волен выказывать свою личность неподражаемыми оттенками или вариациями.

Таким образом, слово «игра» сочетает в себе идеи пределов, свободы и изобретательности. В другом, соседнем смысловом регистре оно выражает своеобразное смешение или сопряжение взаимодополняющих представлений об удаче и умелости, о ресурсах, получаемых благодаря счастливому случаю, и об их более или менее разумном использовании — с целью извлечь максимальную выгоду. Первому представлению соответствует выражение

«иметь все козыри на руках» [*avoir beau jeu*], второму же — такие, как «вести точную игру» [*jouer serré*], «стараться переиграть» [*jouer au plus fin*]; наконец, есть и такие — скажем, «показывать свои карты» [*montrer son jeu*] или, наоборот, «скрывать свои козыри» [*dissimuler son jeu*], — которые отсылают к обоим представлениям вместе: в них слово «игра» означает и исходный капитал, и умелое развертывание продуманной стратегии.

К этим сложно переплетенным элементам добавляется еще и идея риска: оценка наличных ресурсов, расчет предвидимых возможностей начинают сопровождаться иным видом спекуляции — чем-то вроде пари, предполагающего сравнение принимаемого риска и предполагаемого результата. Отсюда выражения «ставить на кон» [*mettre en jeu*], «играть по-крупному» [*jouer gros jeu*], «рисковать всем оставшимся, карьерой, жизнью» [*jouer son reste, sa carrière, sa vie*] или же констатация, что «игра не стоит свеч», то есть что максимальный выигрыш, которого можно ожидать от партии, остается меньше, чем стоимость ее освещения.

Игра вновь предстает чрезвычайно сложным понятием, где связываются вместе фактическая данность, благоприятный или никудышный расклад карт, которым властвует случай и который игрок получает как бы в удачное или неудачное наследство и никак не может на него повлиять; умение наилучшим образом распорядиться этими нерав-

ными ресурсами, которые можно приумножить прозорливым расчетом или же бесплодно расточить по небрежности; наконец, выбор между осторожностью и дерзостью, который определяется последним параметром — тем, насколько игрок готов делать ставку на неподвластные ему факторы, а не на то, что он может контролировать.

Любая игра есть система правил. Ими определяется то, как «играют» [*de jeu*], а как «не играют», то есть что разрешается, а что запрещается. Эти конвенции одновременно произвольны, императивны и безапелляционны. Их ни под каким предлогом нельзя нарушать, иначе игра немедленно кончается и уничтожается самим фактом ее нарушения. Ибо игра поддерживается прежде всего желанием играть, то есть готовностью соблюдать правила. Следует «играть по правилам» [*jouer le jeu*] или не играть совсем. Но выражение «играть по правилам» употребляется и вдали от игровых ситуаций, даже главным образом вне таких ситуаций — говоря о многочисленных поступках или обменах, на которые мы пытаемся распространить подразумеваемые конвенции, сходные с игровыми.

Им надлежит повиноваться тем более строго, что нечестный игрок не подвергается никаким официальным санкциям. Просто, перестав играть по правилам, он вернулся к природному состоянию и вновь сделал возможными любые бесчин-

ства, хитрости и запрещенные приемы, исключить которые по общему согласию как раз и было задачей конвенций. В данном случае игрой называется комплекс добровольных ограничений, принимаемых по собственной охоте и устанавливающих стабильный порядок, — иногда это целое молчаливое законодательство в незаконном мире.

Наконец, словом «игра» выражается идея широты, легкости движения, полезной, но не чрезмерной свободы — когда говорят о «зазоре» [*jeu*] в механическом соединении или о том, что судно «пляшет» [*joue*], стоя на якоре. Такая широта обеспечивает необходимую подвижность. Механизм может работать благодаря зазору между различными его частями. С другой стороны, этот зазор не должен быть слишком велик, иначе машина разболтается. Точно вычисленный зазор не дает ей ни заедать, ни сбиваться с правильного хода. Итак, «игра» означает некую свободу, которая должна сохраняться даже внутри строгого порядка, чтобы он мог обрести или сохранить эффективность. Собственно, и весь механизм может рассматриваться как своего рода «ход» [*jeu*] — в другом значении слова, которое определяется в словаре следующим образом: «регулярное и согласованное движение различных частей машины». Действительно, машина сложена, словно пазл, из деталей, задуманных так, чтобы сочетаться и действовать согласно друг с другом. А внутри этой игры, всецело осно-

ванной на точности, завязывается другая игра, которая сообщает ей жизнь и сама является уже игрой другого рода. Первая игра — это безукоризненная подгонка деталей, как в часах; вторая же — это гибкость и свобода движения.

Все эти разнообразные и богатые значения показывают, каким образом не сама игра, но выражаемые и развиваемые ею психологические установки действительно могут служить важными факторами цивилизации. В общем и целом эти различные смыслы включают в себя понятия целостности, правильности и свободы. Один из них соотносит наличие пределов с возможностью выдумки в этих пределах. Другой проводит различие между ресурсами, наследуемыми от судьбы, и искусством добиваться победы с помощью лишь тех ресурсов, которые принадлежат нам индивидуально-неотчуждаемо, которые зависят лишь от личного усердия и упорства. Третий образует оппозицию расчета и риска. Наконец, последний говорит нам об императивных законах игры, которые, однако, не подкрепляются никакими санкциями, кроме самого их разрушения, или же указывает на то, что в рамках самой плотной и точной экономии следует оставлять какую-то пустоту или возможность свободы.

Бывает, что границы смазываются, а правила размываются, а бывает и наоборот, что близки к исчезновению свобода и выдумка. Но «игра»

означает сохранение обоих полюсов и некоего отношения между ними. Она предлагает и распространяет абстрактные структуры, замкнуто-заповедные образы и области, где могут развиваться идеальные состязания. Такие структуры и состязания служат образцами для реальных учреждений и поступков. Конечно, они не могут прямо прилагаться к действительности, которая всегда смутна и неоднозначна, сложна и неисчислима. В ней людям нелегко совладать со своими интересами и страстями. В ней обычным делом являются насилие и предательство. Однако предлагаемые играми образцы — это попытки предвидеть тот упорядоченный мир, которым следует заменить природную анархию.

Такова в общих чертах аргументация, например, Хёйзинги, который выводит из духа игры большинство институтов, регулирующих жизнь общества, или дисциплин, способствующих его славе. В эту категорию бесспорно включается право: кодекс законов — это правила социальной игры, юриспруденция распространяет их на спорные случаи, а юридической процедурой определяется последовательность и порядок ходов. Принимаются специальные меры к тому, чтобы все происходило с четкостью, точностью, чистотой и беспристрастием игры. Судебные прения и вынесение приговора происходят в специальном месте, следуя неизменному церемониалу, и это отча-

сти напоминает, соответственно, выделение для игры особого сектора (замкнутой площадки, дорожки или арены, шахматной или шашечной доски и т. д.), абсолютную изоляцию, которой он должен отделяться от остального пространства на время партии или судебного слушания, наконец, действующие при этом жесткие, сугубо формальные правила.

В политике, в промежутках между силовыми переворотами (*при которых больше не играют по правилам*), также существует правило перехода власти, которую получают противоположные партии, сменяя одна другую при одних и тех же условиях. Правящая команда ведет игру по правилам, то есть следуя установленному порядку и не злоупотребляя временной выгодой своего положения у власти, не пользуясь ею для того, чтобы уничтожить противника или отнять у него всякую возможность законными средствами прийти ей на смену. Иначе открывается путь к заговорам и мятежам. Тут уже все сводится к грубому силовому противоборству, не сдерживаемому больше хрупкими конвенциями, следствием которых было распространение на политическую борьбу ясных, беспристрастных и неоспоримых правил, вводящих соперничество в рамки.

Так же обстоит дело и в области эстетики. В живописи законы перспективы в значительной мере условны. Ими порождаются привычки, благода-

ря которым они начинают казаться естественными. Сходным образом и законы гармонии в музыке, и законы просодии и метрики в стихосложении, и иного рода ограничения, единства или каноны в скульптуре, хореографии или театре представляют собой различные более или менее эксплицитные и детальные системы законоуложений, которые одновременно и ведут, и сдерживают творца. Это словно законы игры, в которую он играет. С другой стороны, они вызывают к жизни общий и опознаваемый стиль, где примиряются и уравнивают друг друга разнородность вкусов, борьба с техническими трудностями и прихоти гения. В этих правилах есть нечто произвольное, и любому, кто сочтет их странными и стеснительными, не возбраняется отвергнуть их и писать картины без перспективы, слагать стихи без рифмы и метра, сочинять музыку, не пользуясь принятыми аккордами. Поступая так, он перестает играть по правилам и способствует разрушению игры, ибо правила эти, как и в игре, существуют лишь постольку, поскольку их соблюдают. Однако одновременно их отрицанием задаются критерии какого-то будущего совершенства, какой-то другой игры, чей еще не сложившийся кодекс когда-то и сам станет тираническим, начнет сковывать творческие дерзания и пуще прежнего претить кощунственным фантазиям. В любом разрыве с традицией, упраздняющем некий общепринятый запрет, уже очерчива-

ется другая система, столь же строгая и столь же произвольная.

Даже и сама война не является областью чистого насилия — она стремится быть областью упорядоченного насилия. Существуют конвенции, которыми военные действия ограничиваются во времени и пространстве. Эти действия начинаются с объявления войны, торжественно определяющего день и час, с которых вступает в действие новое состояние вещей. Они завершаются подписанием перемирия или акта капитуляции, которыми столь же точно определяется их конец. Другие ограничения не допускают военных операций против гражданского населения, против открытых городов, пытаются запретить применение определенных видов оружия, гарантируют гуманное обращение с ранеными и пленными. В эпоху так называемых куртуазных войн условной была даже стратегия. Марши и контрмарши расчислялись и выстраивались подобно шахматным комбинациям, и иные теоретики даже считали, что для победы нет необходимости в сражениях. Такие войны очевидно сродни своеобразной игре — игре смертельной, разрушительной, но идущей по правилам.

В этих примерах заметно влияние или отпечаток игрового принципа или по крайней мере конвергенция с характерными для него устремлениями. Здесь даже можно усматривать прогресс цивили-

лизации, поскольку та заключается в переходе от первозданно-грубого мира к миру управляемому, основанному на стройной и уравновешенной системе либо прав и обязанностей, либо привилегий и ответственности. Игра задает и подкрепляет это равновесие. Она постоянно являет нам образ чистой, автономной среды, где добровольно соблюдаемые всеми правила никому не приносят ни преимущества, ни ущерба. Она образует островок ясности и совершенства — правда, всегда ничтожно малый и неустойчивый, который всегда можно упразднить и который исчезает сам собой. Но, оставляя за своими пределами важнейшие вещи, это быстролетное время и редко встречающееся место все же обладают ценностью образца.

Состязательные игры развиваются в спорт, подражательно-иллюзионные игры предвещают собой театральные зрелища. Азартно-комбинаторные игры послужили основой для многих достижений в математике, от теории вероятности до топологии. Как мы видим, панорама культурной продуктивности игр поистине впечатляет. Не менее значительно и их воздействие на индивида. Психологи признают за ними важнейшую роль в процессе самоутверждения ребенка и формирования его характера. В своих играх он проявляет и тренирует силу, ловкость, расчетливость. Они делают его тело крепче и выносливее, его зрение — острее, его пальцы — чувствительнее, его ум — методичнее или