

### HOMO LUDENS

*Вечността е играещо дете*

Хераклит

*Човекът играе само там,*

*където е човек в пълното значение на ду-мата,*

*и е изцяло човек само там, където играе*

Фридрих Шилер

*Играта е съновидение с отворени очи*

Максимилиан Волошин

#### 1. Светът на играта

Ако техниката е плод на необходимостта, елемент на задължителния труд, то играта е друг тип активност. Тя въплъщава свободата. Играещ човек (Homo Ludens) е не само детето, играе по различен начин и възрастният. Йохан Хьойзинха, Известният холандски културолог и историк, видя в играта едно от най-великите "духовни влечения

на живота". Играта се наб-людава в труда, в любовта, във войните, в спорта въобще навсякъде. Тя е един от фундаменти на културата.

Играта е свобода в рамките на правила. В рамките на правилата, играейки, ние забравяме за тях. спазваме ги автоматично, те ни водят, но някак си ненатрапливо и остава удовол-ствието от свободната активност.

Играта е свобода, защото е самоцел. Тя е безкористна не служи за нищо, от нея няма полза. В момента, когато ползата се намеси в играта, тя придобива подчинен характер и губи спецификата си. Днес много игри стават професия, това се наблюдава в спорта, в хазарта, в различните видове състеза-ния. Игровото начало отстъпва пред стремежа за печалба. Играта става сериозна.

Именно несериозността е съществен белег на игрите. Игра-та е удоволствие, празник. Тя се противопоставя както на тя-гостната сериозност на труда за препитаване, така и на скуката на ежедневието. Но тя се противопоставя и на сериозното със-тезание. Войните не са игри. "Когато има война, казва Якоб. Буркхарт, няма нужда от турнири." И обратно - когато иг-раем на войници, никога не убиваме. Гледаме ли прекалено сериозно на играта, тя губи очарованието си. Ние я превръща-ме в нещо, правено "наистина". С това разрушаваме и самата игра. Известен е примерът с американецът, който провалил спектакъл на театър, защото взел всичко, изиграно на сцената, насериозно и за да помогне на Дездемона, застрелял актьора, играещ Яго. Играта изисква несериозност и известна услов-ност. Тя е реалност като че ли, т.е. реалност от типа на съни-щата и фантазиите.

И накрая, играта е проява на живота, на човешката жизне-ност. В нея има нещо от експресивността и буйността на жи-вотните, на необузданата кръв и жизненост. Не случайно свър-зваме играта с детството и младостта си. В този смисъл Фр. Ницше вижда в играта проява на Дионисиевото начало - буй-ното, жизнено и тайнствено начало, противоположно на разсъдливостта и умереността на Аполон.

Всичко това превръща играта не просто в един от многото видове дейности, а в съсредоточие на наслада, удоволствия, усет за свобода. Поради това още в края на XVIII в. и началото на XIX в. мислители като Фр. Шилер и К. Маркс мечтаят в бъдеще изнурителният труд постепенно да заприлича на игра. Homo faber да бъде и Homo ludens, да съчетае в синтеза на труд и игра необходимостта и свободата, което

означава да бъде активност, насочена не само в ползва на обществото, но и към себе си. Трудът-игра е вече постигнат при хора, които наричаме свободни - учените, художниците и поетите.

### 2. Детската игра

Ако и да играе всеки човек, то все пак игрите са радостта на детския живот. Чрез тях децата едновременно градят свой собствен свят и се приобщават към света на възрастните. На-чините за приближаване към света на големите са два: първо с рилите, които децата изиграват, подражавайки на мечтани професии, определящи местата на възрастните в обществото. Децата подчертано предпочитат по престижните роли. Малко са тези, които искат да бъдат обикновени редници и подчинени. Повечето предпочитат да са главнокомандващи и лидери. Това разпределение на ролите всъщност копира ценностните предпочитания на възрастните, йерархията на техните дейс-твителни роли.

На второ място децата се приближават към света на големите "копирайки техните действия. Когато карат влачетата, пластмасови автомобилчета и т.н., когато боравят с играчки, децата навлизат в света на трудовата практика, на работните навици на големите. Това се забелязва особено ясно в т.нар. конструктори (напр. игрите "Лего"), където децата сгло-бяват по модели онези предмети, с които си служат големите. Чрез конструирането за децата светът на възрастните става ра-ционален, т.е. съставен от правилно подредени части.

Подражанието на действията (в боравенето с играчки) и копирането на ролите, които възрастните имат в живота, всъщност са основа на правилата на игрите. Така спазването на правилата е особен модел на законите на социалния живот.

Но този модел не е механично копие, в него има и фантазия. Играещите фантазират, въобразяват си, разменят местата и смесват реалното и нереалното. Малките деца си играят с куклите като със връстници, въпреки че са направени от пластмасата. Намерените пръчки стават пушки, а лъскавите стъкълца - съкровища. Фантазията и въображението превръщат играта в съпротива на рационалната реалност на живота, на техни-чески устройства и лишен от чудеса свят.

Но освен че създават свят-подобие, копиращ света на възрастните, игрите създават и собствен детски свят, в който малките деца живеят със самочувствие. В игрите те са равноправни партньори. Тук дори привилегированите участници не се из-висяват с ръста на възрастните над останалите. Детските иг-рачки, макар и наподобяващи вещите на "големите хора", са техен умален вариант, т.е. хармонично съответстват на умале-ния свят на децата. В този миниатюрен свят на малките става практически всичко това, което е налице при възрастните, но става някакси по-свободно, невластно и с желание.

Впрочем трябва да се каже, че днес този умален свят е един от многото продукти на съвременната индустрия. Сега възрастните измислят специални игри, съответстващи на духовния и физически ръст на малките деца. Те виждат\_в тях себе си, но като един изминал етап, част от своето минало развитие. Това е важно да се подчертае, защото например в Средновековието понятието за възраст не се свързва с развитието на човешката личност. Филип Ариес, известният френски историк, подчерта-ва, че тогава децата са един вид малки възрастни. Те нямат тъй специфичното както сега детско облекло и не играят раз-лични от възрастните игри.

### 3. Играчите и другите

При игра децата често сами говорят на играчките си и на някакви невидими за нас партньори. Това е така, защото играта съдържа винаги отношението към другите. В игрите мисълта на играчите се отнася към други лица, тя общува с други мисли. Строгото спазване на правилата на играта предполага, че те са правила и за много други хора. Признанието на правилата демонстрира готовност за разбирателство с други участници, независимо, че те могат да не бъдат налице. Мисълта на учас-тващия се умножава, дори тогава, когато той играе сам. Спор-тистът, който подобрява собствения си рекорд, сякаш приема предишното си постижение отчуждено - като постижение на някой, когото иска да победи. Максимализмът, задължител-ният успех, който целят всички игри, е всъщност един вид отнасяне на играещите към други състезатели, чиито постиже-ния те приемат като образци.

Играчът предполага и зрители, спрямо които неговият успех изглежда зачетен и много по-реален. Колкото повече зри-тели има един състезател, толкова по-значима му изглежда победата. Йохан Хьойзинха посочва, че дори този, който реди пасианс за собствената си участ, се радва двойно повече, ако някой е свидетел на случилата се подредба на картите. Зрите-лят е и наблюдател, но и гарант. Той свидетелства, че играта не е само шанс, а съдба.

Размножението на мисълта е особено видно в т.нар. коа-лиционни игри, т.е. в игрите, в които участниците се състезават по групи. Игрите по двойки на карти, игрите в колективните спортове - футбол, волейбол, хокей, са от този вид. Тук игра-чите се оглеждат непрестанно в стратегиите и ходовете на дру-гите. Насоката на техните мисли има предвид и насоката на мислене на противниците.

И накрая, всяка игра съдържа известна неопределеност. В математическата теория за игрите тази неопределеност се схва-ща като анализ на възможните стратегии за действие на игра-чите. Всеки вариант на играта е съвкупност от обстоятелства и ситуации (реакции) на действие между възможни противни-ци. Това също означава, че играчът трябва да има предвид отражението на действието му в мисленето на много възможни партньори и в определени ситуации.

Този аспект на играта - множеството проекции в мисълта, съответстващи на предвиждането на чуждите ходове, на пред-виждането на нови ситуации - прави от играчите не просто наблюдатели. Играта приучава играещите да се отнасят към света не просто като към даденост (свят от предмети с установени значения), а като свят-многообразие, свят-възможност, в който дори другото, изненадващото, е действително.

#### 4. Типове игри

Тази типология е непълна. Тя може да бъде допълвана с други типове игри. Тук подбираме само някои съществени различия в играенето, с намерението да видим в тях и особе-ност на различни общества и културни образци.

#### Античният агон

Играта е състезание. Вярно е, че духът на състезанието пронизва всички епохи. Антрополозите виждат в основата на състезанията борбата за отстояване на различни потребности и интереси на хората. Състезанието е твърде удачен образ за обяснение на почти всички конфликтни отношения в общест-вото - политически, икономически,

духовни. Но състезанието е и игра, форма на утвърждаване и престиж.

Древните гърци се състезават едва ли не във всички области на живота. Самите техни богове постоянно си устройват състезания. Сравнението и борбата създават истинския вкус към живота. В състезанията елините показват постоянно своите достойнства. Състезанията са постоянен стремеж към разкриване на качествата на човека, т.е. не са някакво мимолетно и случайно съперничество. Античността създава първите олимпиади, по време на които дори войните се прекратяват. Защото и войните са състезания, но взети прекалено насериозно.

Докато във войната преобладава унищожението на хора, на тела, истинското състезание няма такива цели. Напротив, то утвърждава телесността и нейните възможности. В състезанието телата трябва да разкрият своето умение, сила и способности. В това отношение спортът и гимнастиката са боготворени дейности. Те не само укрепват тялото, но и създават умели, образцови тела. В упражненията се култивира идеалът за телесност. Поради това в гимнастиката и състезанията се съчетават енергичността на природата и идейните образци. Самите игрови усилия са проява на телесна целеустременост, която Аристотел нарича ентелехия. В античните състезания не само се формира тялото на играещите. Демонстрират се качества и умения. Пластичността на физическото, природно тяло на човека тук е неотделима от създадените в обществото негови умения. Затова в състезанието се съчетават енергията и силата на жизненото тяло с модели на поведение, с красотата на движението. Това е особено ясно в скулптурите на атлетите.

От друга страна агоналното, състезателно начало на древногръцката култура се изразява в състезания не само на телата, но и на мисълта - във философските диспути, в споровете по време на правните процеси. Поради това състезателността характеризира всяко място, където хората се събират, за да премерят сили - физически и интелектуални. Не случайно първото значение на понятието "агон" за гърците има значението на "събрание", дума, изразяваща пластично човешко общжитие.

Философските игри

Проявите на първите философи носят характера на игра. Когато на едни философски аргументи се противопоставят други, когато света се разглежда по различен начин,

това в някакъв смисъл е разиграване на светогледи, на концепции за битието. В античната наука е налице както задълбоченото питане за първоначалата, така и остроумното, иронично-игрово обсъждане на проблемите. Така философските размисли се движат между сериозността и игровото забавление. Особено характерно е това при софистите. Тук философстването е игра, водена от стремежа да се обори противника на всяка цена. Това е показна дискусия при отчетливо съперничество. В арсенала на философските прийоми и методи за сразяване на интелектуалния противник се разчита на типично игрови умения. Това е умението да усложняваме или опростяваме противниковите аргументи, да използваме недостатъците на "врага", да преобръщаме ловко смисъла на казаното. Тук е налице и постоянната ирония, тънкият и не съвсем приличен присмех (да си спомним правилото на Горгий да се смее, когато противникът казва нещо сериозно и да приема насериозно това, което му се казва с насмешка). В интелектуалната игра се проявяват елементите на гатанката, на уловката, на философската дистанция. Както вече посочихме, това напомня културата на ловуването, защото тук присъстват и интелектуалният шанс, и ловкостта, заобикалянето и разузнаването на мислите на противника, та чак до въвлечането му в капани, в клопки и налучкване на слабите му места.

Но играенето е характерно и за по-късното философстване. Щом философията се разгръща в полемики и спорове относно основните въпроси за света и човека, то нейната връзка с игровостта и състезанието е неизбежна.

### Средновековният турнир и рицарството

Сякаш най-впечатляваща черта на средновековните турнири е умелостта в боравенето с оръжията при рицарските схватки. Но ако погледнем по-задълбочено, ние схващаме тези турнири и като един вид празник, спектакъл, театрално действие. Тази форма на провеждане на турнирите не е случайна. В турнирното състезание съучастват и благородниците, зрители-те от знатно потекло. Турнирната борба е свещена, тя не е просто преплитане на оръжия и възможности, а е борба на различни каузи. Именно тези каузи, а не оръжията, вдъхновяват и участниците, и зрителите.

В средновековното рицарско състезание се включват редица морални елементи. Тук не се касае просто за надмощие на тялото, а за надмощие на дълга към княза, на честта, добродетелта, достойнството. Средновековните турнири изразяват идеята за благородната игра. Рицарите премерват колкото телесни сили, толкова и духовни добродетели. Това се дължи на факта, че военното дворянство, от което произлизат тези участници, не защитава никакви икономически интереси, а само своите

господари-благодетели. Така играта придобива символически характер - защитава се статус, чест, достойнство, ранг. Ето защо и в тези турнири истинската победа не е равнозначна на унищожаване на нечие тяло, а е победа на верността към някого. Дали този, който е защитен, ще бъде князът с неговия свещен авторитет или любимата жена (да си припомним двете за защита честта на любимата), тук не е от значение.

Защото се защитава по принцип едно морално оценено, достойно по йерархията си битие. Така играта става не само състезание на тела, а морално сериозен акт.

### Утилитарната игра

Това понятие не изразява напълно същността на игровото начало на човешката култура. Както знаем, играта по начало не е прагматична. Но в нея открай време се наблюдават и отделни практически интереси. Игрите често компенсират недостатъчни качества или статукво на хората. Чрез тях играчите се опитват да постигнат онова, като в сериозния живот не успяват да направят. Това е видно и в детските игри, където децата съвсем сериозно се въплъщават във възрастни. Но най-вече това се забелязва в т.нар. хазартни игри.

Хазартът се основава на шанс. Но той има прагматична насоченост - печалбата, материалния успех. На случая, на шанса в хазарта се придава онова значение, което не може да бъде постигнато в ежедневието. В дълготрайните дейности успехът е труден, докато хазартният успех е внезапен и бърз. Шансът съкращава времето на успеха. Той превръща изведнъж бедният в богат, а неуспелия в щастливец.

Няма основание да се счита, че играта за печалба не е истинска игра. По начало всяка игра цели някакъв успех. В хазартните игри обаче тази цел е изявена. Тук участниците не са мотивирани просто от стремежа да се поразвлекат и поиграят, а от стремежа да сполучат. Тук играта доминира не само с процеса, но и с резултата. По-точно насладата е двойна - и от играенето, и от печалбата. С този тип игри човекът постига не просто телесно и духовно, но и материално превъзходство над другите. При игрите на рулетка, карти, ротативка или тото човек се надява на резултата, независимо, че и тук в играенето се включва смелостта за риск, присъщата на всяка неопределеност, несигурност и напрежение. Това, което всеки иска да постигне в труда си - справедливото възнаграждение, в хазартните игри се постига бързо и с по-голямо удоволствие. Тук фактът, че има случайност или шанс, просто означава, че човек може

да превърне и шанса си в работещ инструмент. Така в хазарта хората се противопоставят на мнението, че само с постоянство, усърдие и пестеливост могат да успеят в живота. От тази гледна точка алчният човек, който цени всяка натрупана стотинка в портфейла си, никога не играе хазартни игри. Днес в игрите - макар и по различен - начин се засилва утилитарният момент. Те се превръщат в средство за съществуване, в професия и със своята сериозност постепенно губят игровия си характер.

И в състезанията на телата, и в тези на духа, и в приумиците на хазарта, и в добродетелните игри можем да търсим скрити утилитарни мотиви. Това обаче, което ги обединява, е преживяването на свободата, на неопределеността. Игрите са условни. Тъкмо затова игровата реалност напомня за света на изкуството. Първите форми на словесно изиграване на битието са поезията и драмата. Не е случайно, че музиката е постоянно разиграване на чувства чрез звуци (в славянските езици "играя" означава същевременно и "свиря на някакъв инструмент"), и че благодарение на игровостта е възможен театърът - представлението, което отразява в актьорските изпълнения най-същностните колизии и превъплъщения на човешкото битие.