

Недетские игры.

«Как колесо вертелось счастья...»

Детским играм посвящено множество исследований, в которых показано, как важны они для развития ребенка¹. На связь игры и освоения полезных навыков обратили внимание еще авторы XIX в. начиная с Ф. Фребеля (1782–1852) с его педагогикой детско-го сада, К. Гросса (1861–1929) («Игра животных», 1896; «Игры людей», 1899) и Е. А. Покровского (1838–1895).

Играм же детей «изрядного возраста» всегда уделялось значительно меньшее внимание. В эстетической теории культуры Ф. Шиллера «игра» является центральным понятием, той категорией, с помощью которой преодолевается разрыв между «природой» и «культурой». Для Ф. Шиллера игра – это скорее метафора человеческой свободы, но никак не предмет исследования. До знаменитого труда Й. Хейзинги «*Homo ludens*» («Человек играющий», 1938) тема «взрослых» игр в культуре ограничивалась в основном историко-этнографическими описаниями развлечений и увеселений, упоминаемых лишь как часть общей панорамы быта и нравов той или иной эпохи. Исключения составляли сравнительно редкие пособия, обучающие таким сложным играм, как, например, шахматы или бильярд. Об азартных играх если и писали, то чаще всего с интонацией осуждения или назидания, мол, не играй, довольно глупостями тешиться, до добра не доведет. Светские авторы подчеркивали их губительность и разорительность, а духовные – их дьявольскую сущность.

Й. Хейзинга был первым, кто указал на важность «недетских» игр для жизнедеятельности культуры в целом: «Со-

стязание и представление не происходят из культуры как развлечение, а *предшествуют* культуре» [34, с. 62]. Распространяя понятие игры на мир животных и утверждая, что «животные играют точно так же, как люди», Й. Хейзинга считал игру превыше всего и видел в ней даже первоисточники культуры. «Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы его ни определяли... предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть» [34, с. 9].

Вслед за Й. Хейзингой французский социолог Р. Кайуа признает за игрой ее животворное начало, хотя и не считает ее главной и изначальной движущей силой цивилизации: «...вопрос о том, что чему предшествовало – игра или серьезная структура, – представляется достаточно праздным. Объяснять игру исходя из законов, обычаев... или, наоборот, объяснять юриспруденцию, литургию, правила стратегии... исходя из духа игры – две взаимодополнительных равно плодотворных операции...» [17, с. 93]. Важно, что игра – «единосушна культуре» [Там же, с. 92–95].

Игра – неизменный спутник и истории жизни человека, и истории человечества. Нет в мире человека, который никогда не играл бы. Детство проходит, одни игры сменяются другими, но человек не прекращает играть, развеивая в прах любые рациональные, биологически целесообразные объяснения игр, которые напрашиваются, когда детские игры в нежном возрасте пытаются сравнивать с играми животных.

Homo ludens пренебрегает наиважнейшим из условий, которым строго следуют игры животных: животные играют только в условиях полного комфорта

¹ Любой перечень будет неполным, ограничусь лишь следующими: Фребель Ф. «Детский сад», Эльконин Д.Б. «Психология игры», Леонтьев А.Н. «Психологические основы дошкольной игры» [21], Выготский Л.С. Собр. соч. [9, т. 3; т. 4].

и безопасности [26, с. 114]. А вот о людях подобного не скажешь. Люди могут играть в любой ситуации. Человек играет и в счастливые минуты, и на грани жизни и смерти, играет в сулящих все блага мира игорных домах и в тюремных камерах. Играли узники концентрационных лагерей – музей Холокоста хранит самодельные шахматы и нарды, порою они делались из хлебного мякиша, того самого хлеба, которого едва хватало на полугодное существование. Ф.М. Достоевский в своем «Мертвом доме» уделяет немало внимания описанию «майданов», когда каторжники ночи напролет упоенно режут в карты, проигрываясь до исподнего, и никакие наказания не могут пресечь этой забавы. Одна из первых работ молодого Д.С. Лихачева – «Картежные игры уголовников». Молодой исследователь описывает не только язык и традиции «шпанской» игры в буру и стос, противопоставляя ее «фраерской», но и психологическую потребность в ней: «Привычка к постоянному напряжению всей нервной системы, привычка рисковать делает особенно тяжелым однообразие тюремной жизни. Карты дают жулику необходимое, чисто физиологическое ощущение риска» [22, с. 44]. Играют, рискуя «намотать» дополнительный срок. Играют, рискуя жизнью. Игра может быть отдыхом, «глотком свободы», протестом против жесткой регламентированности жизни, формой осмысления окружающей действительности, суррогатной реализацией мечты...

На первый взгляд, игра беспечна и бесплодна, «фундаментальная “пустота” игры – черта, которая более всего вредит ее репутации» [17, с. 33]. В отличие от труда или искусства в игре не возникает ничего нового: не собирается урожай, не создаются шедевры, не растет капитал, игра не производит никаких новых благ и не создает богатства, максимум, что происходит – это перемещение собственности из одних рук в другие. В конце партии все начинается заново [17, с. 45].

Но все это только внешняя и сиюминутная трактовка игры.

Пусть игра бесполезна (бесплодна) в повседневном смысле, но раз она универсальна, неискоренима и прорастает на любой историко-культурной почве, значит, она необходима. Только эта необходимость не утилитарного порядка.

...правосудие, жребий, азартная игра, спор об заклад, вызов, поединок и «божий суд» как священные реалии [располагаются] внутри одной ... сферы.

Й. Хейзинга

В глубокую древность уходит своими корнями представление о сакральных истоках игры, о том, что через игру высшие силы могут подать знак и приоткрыть завесу над будущим. С незапамятных времен и по сей день игра, особенно у взрослых, – это всегда разговор с судьбой.

Если разум бессилен, если нет рационального решения и невозможно понять, что правильно, а что нет, остается только вопрошать богов или духов: посоветуйте, подскажите, хоть намекните... А как спросить, как вступить с ними в диалог? Надо начать играть. Игра – вот один из надежных, тысячелетиями практикуемых всеми народами мира способов взаимодействия с высшими силами.

У древних германцев ни одно серьезное решение, а уж тем более решение государственной важности, не могло быть принято без метания костей. Римляне всякий раз, когда требовалось принять ответственное решение, проводили ауспиции (птицегадания): «Дела высших властителей вершатся более их ауспициями и замыслами, чем оружием и руками» [30, с. 226]. Когда речь шла о начале военных действий, совершить птицегадание должен был сам император. В гимнах «Ригведы» и в древнейших песнях «Эдды» боги и герои, играя в кости и шары, загадывая каверзные вопросы, создают мир и принимают судьбоносные решения. Ставкой в ритуальных состязаниях по отгадыванию загадок (особенно загадок на философские и религиозные темы) оказывается не только судьба участников, но и благоденствие целого народа [1, с. 155–170; 34, с. 126–138].

Игры и гадания как способ заглянуть в будущее – одна из устойчивых кросс-культурных универсалий. Вариации игр-гаданий бесконечны – гадания по предметам (кто что вытянет из общей кучи, того такая судьба и ждет), карточные гадания, гадания по лодыжкам, гадания с волчком [27, с. 643–732]. Загадывали о замужестве, о суженом-ряженом, о детях, о здоровье, о долгой жизни, о богатстве, об урожае.

Не только игры-гадания, к которым адресовался обычно вполне конкретный



об авторе



М.В. Тендрякова, старший научный сотрудник Центра азиатских и тихоокеанских исследований Института этнологии и антропологии РАН, доцент Учебно-научного центра социальной антропологии РГГУ, кандидат исторических наук

вопрос, но и самые обычные состязательные или азартные игры несли в себе некий судьбоносный посыл. Игровая составляющая календарных праздников и свадеб была не праздным развлечением, но самостоятельным магическим действием. Уж насколько строг был устав жизни у старообрядцев, никакого веселья, на обычных деревенских посиделках пляски не позволялись – «смеяться не в пору грешно», а на Рождество, Троицу, Пасху запрет на веселье и игры снимался [27, с. 172]. В любом традиционном обществе была пора, когда играть было просто необходимо. Иначе это будет грех, как и работа в праздник.

Разнообразные игры с пасхальными яйцами (битье, катание, угадывание, где спрятано) были неотъемлемой составляющей Пасхальной недели. В «орлянку» принято было играть всю неделю до Красной горки. Игра в лодыжки в Рождество, на Масленицу напрямую связывалась со здоровьем и приплодом скота [27, с. 653]. Еще на Масленицу играли в мяч. Победители пользовались всеобщим почетом, а побежденных высмеивали и называли уничижительными прозвищами целый год, так что накал страстей во время игры был невероятным [6, с. 124]. Даже азартные игры (карты, кости), так часто осуждаемые и гонимые и церковью и общественными нравами, изначально практиковались в определенные календарные периоды, приурочиваясь к праздничным дням, что указывает на их обрядовую природу [27, с. 649]. Все эти игры сами по себе гаданиями не были, но то, как игроку сопутствовала в них удача, напрямую проецировалось на его жизнь. Выигрывает, значит «поймал удачу», и она будет с ним в ближайшее время, проигрался – удача отвернулась. Однако слишком удачливый игрок вызывал настороженность, как и любой персонаж, которого подозревали в тесном контакте с потусторонними силами. Кто знает, какие именно силы – добрые или злые, темные или светлые – помогают ему все время выигрывать и за что ему такая милость?

Но выигрыш или проигрыш «проливает свет» не только на судьбу участников игры, но и на более глобальную расстановку сил. Именно поэтому в особо важных случаях, а также в ситуациях сложных, неопределенных, когда неясно

было, на чьей стороне правда, обращались к игровой форме разрешения противоречия.

Распространенной игровой, символической формой разрешения военного конфликта и спора о победе было единоборство представителей враждующих армий [34, с. 106–117, 196]. «Поединок богатырей» был хорошо известен многим народам и в Европе, и в Азии. Во все школьные учебники по отечественной истории вошло упоминание о легендарном поединке между богатырями Пересветом и Челубеем перед самым началом Куликовской битвы. Никто не выиграл, оба получили смертельные ранения, то же и битва армий – подорвала силы противников, но явной победы ни одной стороной одержано не было.

В юридической практике средневековой Европы во время разбора тяжб в неясных случаях обращались к судебному поединку: истцу и ответчику предлагали скрестить оружие в честном бою – кто победит, тот и прав [Там же]. Удивительно точно дух и смысл таких поединков передает В. Скотт, описывая турнир, когда благородный рыцарь Айвенго вступает за ставшую жертвой грязного навета красавицу Ревекку. Защищая честь дамы, Айвенго должен сразиться с явно превосходящим его по силе и опыту храмовником Буагильбером, представляющим сторону обвинения. В основе такого решения неколебимое убеждение, что выиграет не тот, кто лучше владеет оружием, а тот, на чьей стороне правда. Доказать правоту, а не сразить соперника – вот истинная цель этого поединка. Айвенго едва успевает коснуться копьем щита своего противника, как тот падает замертво. Для всех очевидно, что это суд Божий и что коварный храмовник поражен высшей силой. Невинность Ревекки более не вызывает сомнений. И это судебный поединок в «чистом виде», люди в нем лишь пассивные участники, всем заправляет провидение, оно витает над полем брани и направляет своей дланью ход событий.

Случаи, когда самые важные вопросы решаются путем сражения, можно дополнить описаниями, приведенными Дж. Фрезером. У многих архаичных народов вопрос о преемственности власти решался путем сражения старого правителя с претендентами на его место.

В Бенгалии «Царем безотлагательно признают всякого, кто убил своего предшественника и занял его трон. ...[на Суматре обычай царубийства представлялся установленным свыше] ...местные жители ссылались на то, что бог не допустил бы, чтобы царь, его наместник на земле, умер насильственной смертью, если бы он своими прегрешениями не заслужил такой участи. Сообщают о существовании подобного же обычая у древних славян. Когда захваченные в плен Гунн и Ярмерик убили князя и княгиню славян и пустились в бегство, язычники кричали им вдогонку, чтобы они возвратились и правили вместо убитого князя» [33, с. 312–313]. Победа показывала не столько физическое превосходство, сколько харизматический статус правителя. Победенный – это тот, от кого отвернулись боги; более того, немощный правитель, лишенный покровительства высших сил, представляет собою опасность для благоденствия своего народа.

Таким образом, агонические игры и игры-гадания в традиционной культуре представляют собой что-то вроде посредника, окна между миром обыденным и потусторонним.

Со временем сакральная составляющая игры отступает на второй план, забывается и (или) явно не осознается ни игроками, ни зрителями. Несмотря на это, игра в культуре не сдает своих позиций, она обретает новые формы, меняет свои правила и завоевывает все новые жизненные «ниши», простираясь от сферы сакрального до виртуальной реальности. При этом игры XXI в. в большинстве своем генетически единосущны древним играм, как современный футбол – культовой игре в каучуковый мяч, распространенной у древних майя и ацтеков [18], или электронный тотализатор – тому вырезанному из камня игровому аппарату, что был найден на раскопках Вавилона, в котором ставки разыгрывались при помощи разноцветных шариков, или же, как древняя антропоморфная фигурка – кукле Барби.

...в Индии... Вселенная понимается как свободное проявление божества, или, в конечном счете, его «игра».

М. Элиаде

Можно ли во всем многообразии игр выделить их некие *инварианты*? Что стоит за пестротой историко-культурной

вариативности игр? Какой посыл несет в себе игра для Homo ludens?

Согласно Р. Кайуа, всем людям во все времена присущи такие потребности и пристрастия, как желание испытать себя, любовь к соперничеству, стремление к самоутверждению, желание порядка или, напротив, нарушения его и импровизации, а также упоение экстазом, головокружением, страхом, опьянением [17, с. 94]. Порою эти стихии, охватывающие человека, Р. Кайуа называет инстинктами, признавая их опасный и разрушительный потенциал. Но какова бы ни была природа этих интенций, принципиально важно, что они могут реализоваться в игре, где они не повлекут за собой «полновесный результат»: игры, и это главное, «дадут душе прививку от их вредного воздействия» [17, с. 86].

Есть четыре основных типа игр: *агон* (*agon*) – все игры, где есть идея состязания, где у соперников в идеале абсолютно равные шансы на успех и где игроки прилагают все силы для достижения наилучших результатов; *азартные игры* (*alea*) – игра с фортуной, где от игрока ничего не зависит, игрок пассивен и не имеет шанса проявить себя; *ролевые игры* (*mimicry*) – различные пантомимы, драматизации, карнавалы и маски, и наконец, *игры-головокружения* (*ilinx*) – вроде раскачивания на качелях или на привязанных к дереву (шесту) веревках, каруселей или разного рода кружений и вращений вокруг своей оси. Игры-головокружения связаны с особыми состояниями сознания, когда нарушается стабильность воспринимаемого мира [17, с. 49–64, 72]. Все многообразие мира игры происходит из соединенных этих четырех ее основных типов.

Но Р. Кайуа идет еще дальше, он предлагает взглянуть на игру как на своего рода ключ к пониманию всех процессов, происходящих в обществе. Это уже не просто социология игр, но социология, основанная на играх [17, с. 92–95].

Суть ее в том, что между особенностями культуры, ее приоритетами и ценностями и наиболее распространенными в них играми есть глубинные внутренние связи. В первобытных обществах, которые Р. Кайуа называет *хаотическими* (*sociétés à tohu-bohu*), царят «маски и одержимость», что в его терминологии соответствует играм-иллюзиям, лице-

действиям, танцам до упаду, вращениям на месте, прыжкам с высоты и самым разным головокружительным пируэтам. А в упорядоченных обществах, где есть иерархия, административные органы, контроль и разграничение жизненных поприщ – эти общества Р. Кайуа называет *бухгалтерскими* (*sociétés à comptabilité*), важнейшими элементами социального механизма выступают агонические и азартные игры. Продвижение того или иного общества по пути цивилизации – это суть движение в направлении от хаоса к космосу, к устойчивому миропорядку, в котором чудеса, транс, головокращения и тому подобное оказываются где-то на социальной периферии. Все эти изменения можно проследить по тому, как на смену одним играм приходят другие. Как, например, в Греции, когда неистовство древних празднеств сменилось торжественным спокойствием религиозных процессий и строго организованными играми – Олимпийскими, Пифийскими, Немейскими [17, с. 120–127]. Игры отражают переход от оргастического духа к порядку, от трансa к рациональной картине мира, от Неистовых верховных богов, покровителей «толпы беснующихся масок» к богам-Законникам, следящим за соблюдением заветов. Здесь нельзя не вспомнить Р. Бенедикт с ее аналогичным противопоставлением *дионисийских* культур *аполлоническим*: в одних оргия, необузданные страсти, транс и экстаз, возведенные в культ и признанные кратчайшим способом познания истины; в других – порядок, контроль над эмоциями, воздержанность и стремление к рациональному пониманию мира [3]. Но у Р. Бенедикт это сосуществующие рядом друг с другом типы культур, за их различиями стоят психотипы, глубинные психологические особенности людей, являющихся одновременно и носителями, и творцами культуры, а у Р. Кайуа – это основные контрапункты на магистральной линии развития цивилизации. Нет, не игра является главной движущей силой перехода от «хаотических» или «дионисийских» обществ к «бухгалтерским» или «аполлоническим», но для Р. Кайуа она все же нечто большее, чем просто индикатор происходящих перемен.

Не то чтобы игра сама по себе была «фактором цивилизации», уточняет Р. Кай-

уа идею Й. Хейзинги, но вырабатываемые агонем психологические установки и предлагаемые игрою абстрактные структуры пусть не напрямую, но могут служить прообразами того упорядоченного мира, «которым следует заменить природную анархию» [17, с. 35–37].

Вместо модели поведения по типу «беснующихся масок» игра-состязание предлагает модель «действуй по правилам». При этом игровая модель поведения не ограничивается кругом игры, а имеет тенденцию распространяться на общество в целом. Агонические игры несут в себе идею соизмеримости затраченных усилий и полученного результата: чем вы быстрее бежали, метче стреляли, больше тренировались, тем лучше ваш показатель и тем выше вас шанс добиться успеха и обрести более высокий социальный статус. Все это в свою очередь предполагает алгоритмизированный и предсказуемый образ мира, где причинно-следственные отношения рациональны и очевидны. Плоды деятельности, продуктивность, успешность – все сопоставляется, и тот, чьи показатели лучше, выходит в лидеры. По крайней мере, так должно быть в идеале, другое дело, что в реальности и борьба может быть нечестной, и победа случайной. Однако важно, что своего рода мерилom справедливости выступает здесь открытая конкуренция.

В истории культуры, по Р. Кайуа, агон связан с честной конкуренцией и плодотворной состязательностью. На явном или подспудном агоне зиждется здание современного общества с его бюрократическими структурами, где царит дух конкуренции за власть, за ресурсы, за статус в рамках жестко фиксированных правил. Любая карьера, административная, военная, университетская, строится по принципам агона. «Дальними родственниками» архаичных состязаний стали наши всевозможные конкурсы, экзамены, стипендии, системы отличий и поощрений [17, с. 126–127, 169].

Так, в западноевропейских культурах игровая метафора состязания накладывает свой отпечаток на весь уклад жизни, включая жизненный путь человека: «Дерзайте, и вы преуспеете»; «Упорство и труд все перетрут»; «Жизнь – это неустанная борьба...»; «Кто привык за победу бороться...». В терминах и образах агона

рисует стратегия счастья, путь к успеху, отношения с окружающими и даже морализаторство: «Победителей не судят». Воплощением агона предстает знаменитая «американская сказка» с ее иллюзией равных для всех шансов и верой в то, что упорная борьба (труд, учеба, неимоверные усилия) ведет к достижению заветной цели: «В демократическом обществе президентом может стать каждый»...

Однако если не удалось выиграть в открытом бою, то есть и другие способы попытаться счастье.

- Куда употребляете вы деньги? – вдруг спросила она однажды, когда кто-то отдавал мне после обеда проигранную под честное слово сумму.
- Храню их, сударыня, на случай будущих проигрышей, – отвечал я.

Казанова

Альтернативную стратегию счастья предлагают азартные игры, которые не требуют от игрока ни особого мастерства, ни тонкого расчета: в этом мире ничто от тебя не зависит, бесполезно стараться, прилагать усилия – всем правит случай, читай «фортуна». Если фортуна на твоей стороне, ты в выигрыше и ты владеешь миром, если нет – ты проигрываешь, и не в твоих силах что-либо изменить. Игра оказывается одним из самых доступных способов напрямую испытать судьбу, попытаться угадать, когда она к тебе «спиной», а когда – «лицом». Сфера ответственности игрока ограничивается лишь решением: вступить в диалог с фортуной или не рисковать, а уж как карта пойдет или кости лягут – это дело случая или воля судьбы...

Фатализм азартных игр предлагает совсем иную модель мира. В этой модели мира нет места ни свободному выбору, ни личной инициативе, ни ответственности. Что за силы правят этим строго детерминированным миром? Все – дело случая, но что такое случай? Случайность событий (выигрыша или проигрыша) – это не что иное, как наше видение, наша интерпретация происходящего. Мы не понимаем, почему так происходит, и называем это «случайностью». Здесь, в игровом пространстве *alea* становится, насколько это возможно, очевидно, что случайность есть «проявление закономерности иного порядка». Случайность и неизбежность здесь оказываются теми самыми крайностями, которые сходятся.

В силу всего сказанного, игра является своего рода исследовательский «полигон» для попыток «расшифровать» случайность и уловить скрывающиеся за ней закономерности, столь неочевидные простым смертным. Для игрока азартные игры выступают в двух своих ипостасях. Первая – игра как попытка проникнуть в тайну счастливой фортуны, понять, кого и как судьба или случай выбирают на роль баловня, а у кого нет шанса. Вторая – как способ без труда и усилий «в один час... всю судьбу изменить» [13, с. 318].

Именно в этом своем качестве *alea* выступает на исторической сцене в 1830-х гг., когда все русское дворянство повально увлекается азартными картежными играми. Войдя в моду, азартные игры сильно потеснили благопристойные коммерческие, такие как ломбер, вист, пикет, преферанс. Играли с вечера до полудня, ночи напролет. Проигрывали состояния, казенные деньги. Фараон вполне мог завершиться самоубийством проигравшего. Картежная игра стала метафорическим языком эпохи, образы и терминология игры проникли в повседневность, в письма, в философические изречения о жизни и мироздании, а также в литературу [23]. Отчаянно играли все – от провинциальных чиновников до государственных деятелей, реформаторов общества и самых светлых умов.

При этом выигрыш не был самоцелью (исключение составляли профессиональные шулеры). Ю.М. Лотман подчеркивает, что азартная игра с ее предельно простыми правилами была не поединком игроков друг с другом, а игрой со *случаем*, моделью борьбы человека с «Неизвестными Факторами» [23, с. 141]. Смыслом тех игр было стремление уловить знаки присутствия высших сил, тех самых, что стоят за всем видимым ходом событий, тех, что даруют удачу или начисто лишают ее, тем самым превращая все старания и упорный труд в тщету. По сути, это было попыткой понять мир на модели игры.

В анализируемый Ю.М. Лотманом период, в строго регламентированную мундирную императорскую эпоху, когда все и все жили согласно предписаниям, игра вносила в жизнь ощущение риска, момент непредсказуемости и свободы, что, в свою очередь, перекликалось с об-

щей философией романтизма, властителя дум той эпохи, который воспевал непредсказуемость и оригинальность. Игра была неподконтрольна царящему порядку, она жила своей жизнью, и именно это-то в ней и оказалось особенно привлекательным: «отсутствие свободы в действительности уравнивается непредсказуемой свободой карточной игры» [23, с. 143–144]. Страсть к игре, ее влияние на судьбы людей, а также иллюзия противоборства с фортуной становятся «настойчиво повторяющимся мотивом литературы» [23, с. 141].

А.С. Пушкин, сам страстный игрок, в «Пиковой даме» выводит формулу карточного счастья в виде тайны трех карт, тройки, семерки, туза, которыми грезит Герман. Но тайна эта «от лукавого», она нечиста и опасна: «Может быть, она сопряжена с ужасным грехом, с пагубою вечного блаженства, с дьявольским договором...» – в запале восклицает Герман. Пусть! Для него все меркнет по сравнению с посвящением в эту тайну, он стремится стать избранником судьбы. Эту тайну даже не так-то просто унести с собой в могилу: «Я пришла к тебе против своей воли... но мне велено исполнить твою просьбу», – говорит старая графиня, после смерти являясь Герману, и открывает ему секретную комбинацию. На погибель героя повести, на соблазн и обман рода человеческого.

Герой романа Ф.М. Достоевского «Игрок» рассуждает: «Есть две игры, одна – джентльменская, а другая плебейская, корыстная, игра всякой сволочи» [13, с. 216]. Плебейская игра – игра из желания выиграть; а джентльменская – это игра «для наблюдения над шансами» [13, с. 217]. Свой азарт игрока, свою жажду риска, свои мучительные попытки «отыскать систему» в рулетке Ф.М. Достоевский вкладывает в уста своего героя: «...собственно расчет довольно мало значит... Они сидят с разграфленными бумажками, замечают удары, считают, выводят шансы, ...наконец ставят и – проигрывают точно так же, как и мы, простые смертные, игра-

ющие без расчета. Но зато я вывел одно заключение, которое, кажется, верно: ...в течении случайных шансов бывает хоть и не система, но как будто какой-то порядок...» [13, с. 223]. Игрок остро чувствует глубинную связь своей судьбы и карточного везения, поэтому ему боязно делать ставки за другого человека, возникает ощущение, что «подрываешь собственное счастье» [13, с. 218]. И молодой герой романа, и старая московская барыня, прибывшая в «Рулетенбург» для лечения водами, да так и не отошедшая от игорного стола, оба легко расстаются с выигранными деньгами, проигрываются, но пробуют еще и еще, стараясь уловить какую-то очень важную, скрытую от них закономерность, которая приоткрывается только в игре. Удача временами является, манит и ускользает, поразив неожиданным поворотом и начисто разрушив какие-либо рациональные построения. Но раз она дала о себе знать, значит, все-таки она есть, ее надо вернуть, поняв наконец, по какому принципу она выпадает. И игра со своей тайной закономерностью случайного, вопреки рациональным доводам, не отпускает игроков, ломает судьбы героев романа и приковывает мысли самого автора, заставляя Ф.М. Достоевского то и дело пускаться в пространные рассуждения о чередовании zero, rouge, двенадцати первых, двенадцати средних и т.д.

У заядлого игрока, как и у первобытного человека, ничего случайного нет, надо только уметь увязать между собой некие знаки и события и понять отношения между ними. Беспричинных событий не бывает². Прямо по Вольту: «Кирпич на голову просто так никому не падает» (М. Булгаков). Обращение к игре выступает как поиск иной логики построения мира, как поиск иных причинно-следственных связей. Эта иная логика лежит за пределами европейского рационализма. Игрок, как и человек архаичной культуры, исходит из идеи, что всё в мире – вещи, явления, события – связаны между собой некими тонкими связями, остается понять только, как именно,

² Это как раз составляет суть так называемого архаичного, или мифологического, мышления. На гипердетерминированность архаичной картины мира и полное неприятие идеи случайности обратил внимание еще К. Леви-Стросс: что бы ни случилось, чердак ли обрушился, бык ли поддел кого-то рогом, болезнь ли свалила с ног, – о случайном совпадении обстоятельств в мифологическом мышлении не может быть и речи. Всему надо найти причину, в качестве таковой обычно выступают порча или нарушение важного табу [20, с. 120–126]. И не важно, когда была ссора с потенциальным вредителем или когда было нарушено табу, между всем этим и последующими неприятностями архаичное мышление обязательно установит связь, даже если прошло восемь или десять лет [28, с. 224–241].

чтобы воссоздать картину мира с учетом по-новому понимаемой детерминированности.

Таким образом, возвращаясь к классификации Р. Кайуа, азартные игры, состязания, маски и головокружения представляют собою не только различные стратегии счастья и успеха, но и различные картины мира с соответствующими моделями поведения. Целеполагание и точный расчет противостоят попыткам «на авось» и на удачу, так же как агон противостоит alea; аналогично рациональные знания и (или) чувственный опыт противопоставляются экстазу, трансу, особым состояниям сознания, которые сопутствуют играм-головокружениям и мимикрии (ролевым играм). Каждая игра по-своему подсказывает, как надо действовать и строить свою жизнь, как интерпретировать происходящее, как понимать причинно-следственные отношения.

По сути, за различными играми стоят различные концепции мира, даже не просто различные, но конкурирующие друг с другом. Но в реальной жизни и в сознании людей они вполне уживаются между собой, актуализируясь в различных конкретных обстоятельствах.

Так, в современных постиндустриальных «бухгалтерских» обществах можно упорно трудиться, стремясь показать лучший результат, принимать участие в конкурсах, преодолевать одну за другой последовательные ступени социальной иерархии. Но в какой-то момент это может разочаровать. Усилия останутся без вознаграждения. Рациональные знания не объясняют происходящего. К тому же победителей всегда единицы, это избранные, «ведь пряников сладких всегда не хватает на всех», а тех, кто не преуспел, – великое множество, и они, конечно же, попытаются взять реванш.

Для них в нашей цивилизации, построенной на агоне, есть особые «ниши», искусственные игровые миры alea, которые со временем превратились в игорную индустрию. В ней найдется место и для мистических исканий, как у героев XIX в., и просто для развлечения, и для попыток одной удачной ставкой с лихвой компенсировать все то, что не удалось достичь жизнью в упорном труде и лишениях.

Современная игорная индустрия, говоря словами Р. Кайуа, напоминает «гигантские опиумные курильни», они дают

забвение от неутешительной реальности и помогают «малым мира сего легче переносить заурядность своего положения, из которого у них нет... никакого другого способа вырваться. Для этого нужна необычайная удача – чудо. И вот alea как раз и занимается тем, что все время сулит такое чудо» [17, с. 133–135].

Маски и головокружительные игры с их оргастической дионисийской стихией, процветавшие в «хаотических» культурах, также не ушли в прошлое. Поиски острых ощущений никуда не исчезают из «цивилизованных» культур, но особым образом институализируются. Они допустимы в виде развлечений и досуга, будь то цирк, парк аттракционов или экстремальные виды спорта. Вокруг них разрастается своя индустрия, которая придумывает и реализует все новые варианты захватывающих дух технических новинок – комнат страха, кривых зеркал, гоночных автомобилей, болидов, ледовых трасс и дельтапланов. Играм с головокружением и «добровольным расстройством чувств» в сфере серьезных профессиональных занятий соответствует акробатика; мимикрии и маскам – театр и актерское ремесло.

Лишенная сакральности мимикрия в наши дни находит себе еще одно прибежище, а точнее, обретает новую форму существования, – она превращается в *игру идентичностями*. Мимикрия и маски, как и любые ролевые игры (включая ролевые игры детей), предполагают постановку себя на место другого и идентификацию, пусть временную и игровую, со своим персонажем. В свою очередь, это дает толчок для игры с собственным Я: кто Я, какой Я и как далеко простираются границы моего Я? В данном случае речь идет об архаических игровых истоках такого актуального явления современности, как *фанаты* (в смысле поклонники и болельщики, не путать с фанатиками, одержимыми какой-либо идеей). За этим явлением стоит идентификация своего Я с другим человеком, чаще всего с кумиром, знаменитым певцом, актером или спортсменом. Это жизненная стратегия, являющая собой не что иное, как еще один путь иллюзорной компенсации разочарованному большинству их нереализованных желаний [17, с. 138–154]. Фанат мысленно ставит себя на место своего героя, «срастается» с ним, разделяя его чувства,

интересы, вкусы, вплоть до полного растворения в нем своего Я. Он уже не может без него, потому что за счет такого «духовного симбиоза» со знаменитостью он реализует свои амбиции и честолюбивые мечты. Жизнь без «энергетической подпитки» за счет своего кумира немислима. Р. Кайуа упоминает о серии самоубийств в конце 1920-х гг. среди поклонниц Рудольфо Валентино – после его смерти у них не осталось смысла их собственной жизни; о двух сестрах, поклонницах Карлоса Горделя, кумира Аргентины, знаменитого певца танго, которые, завернувшись в намоченные бензином простыни, подожгли себя, чтобы умереть, чувствуя то же, что и Гордель в его последние мгновения, который погиб в авиакатастрофе в 1935 г. [17, с. 199–200].

Культ кинозвезд и музыкантов – ему мы обязаны архаичной, доводящей до экзальтации мимикрии. Он расцвел в XX в. и с легкостью перешагнул в XXI в. Не прошло и недели со дня смерти Майкла Джексона, как в прессе появились сообщения, что 12 его фанатов покончили с собой³.

Но фанаты нашего времени чаще выбирают себе в качестве иконы не столько лирических героев и певцов любви, сколько футболистов. Эти менее склонны к самопожертвованию и зачастую опасны для окружающих. Стоит вспомнить разгромленные трибуны и кровавые побоища между фанатами разных команд или события июня 2008 г., когда празднование победы турецкой сборной над сборной Голландии сопровождалось браваурной хаотичной стрельбой ликующих болельщиков по всей стране. Эта пальба от переизбытка чувств и восторга победы стоила жизни 20 случайным жертвам, включая женщин и детей.

Кумиры меняются, меняются и способы выражения им своей преданности, но компенсаторной сути явления фанатизма это не меняет.

Императоры... обращали внимание властей на необходимость бороться с «пагубной страстью к запрещенной игре». В настоящее время объявление какой-нибудь игры азартной – и следов., запрещенной – зависит от министра внутрен. дел.

Брокгауз и Ефрон

По формуле М. Бахтина, игра – это «жизнь, вырванная из жизни», и она со-

здает пусть условный, временный, но свой собственный обособленный мир, со своими правилами и, что важно, со своим отстраненным «внешним» взглядом на течение повседневной жизни. И в силу этой своей альтернативной природы у игры складываются непростые отношения с официальными общепринятыми нормами, ценностями, представлениями о законности и, в конечном счете, с властью.

Игры, будь то азартные игры, традиционные игрища или даже почтенные состязания, подразумевают некое «не всерьез» и не обходятся без своей легкомысленной-ludic составляющей. Все они «отвлекают от правильного пути к благосостоянию» [5, т. XVIII, с. 28] тем, что сулят тот счастливый шанс, который обманет тысячи, но кому-то все-таки выпадет.

Для любой власти, для любой официальности игра – неподконтрольная территория. И в той или иной степени это власть тревожит. Чем жестче и авторитарнее государственная система, чем больше она стремится регламентировать жизнь своих подданных, тем нетерпимее она относится к играм. У древних греков весьма популярны были многие игры, особенно игра в кости. Исключением составляла лишь Спарта, где азартные игры были полностью искоренены [5, т. I, с. 203]. Древнее римское право различало и разграничивало дозволенные игры, *ludi*, и недозволенные азартные игры, *alea*, и прилагало примерный список таких игр. Деньги, выигранные в *alea*, по закону надо было вернуть проигравшему, тогда как выигрыш в *ludi* признавался вполне.

Настороженно-негативное отношение государства к азартным играм в разные времена меняется в диапазоне от тотального запрета до благосклонного дозволения с условием соблюдения ряда ограничений. Первые игорные дома возникли в Италии в XII в., а уже в XIII в., когда они распространились по всей Европе, появились особые законодательства, жестко ограничивающие их деятельность; в XIV в. именем закона эти заведения уже начали запрещать и закрывать повсюду, за исключением княжества Монако [5, т. I, с. 203]. В каждой области, в каждой провинции эти ограничения вводились

³ www.dni.ru/incidents/2009/6/30; www.rosbalt.ru/2009/06/30/651395.html

в разное время и с различной степенью строгости. В большинстве случаев светские власти вдохновлялись непринятием азартных игр церковью и действовали заодно с духовенством. И в зерни, и в картах, а чуть позже и в рулетке христианство видело те же языческие корни, что и в гаданиях, и в народных игрищах, поэтому оно отрицало игры всегда, а временами переходило к прямым гонениям. В XIII в. на юге Франции в Провансе в разгар преследований еретиков-сектантов под строжайшим запретом оказались не только вероотступничество и инакомыслие, но и самые, казалось бы, далекие от идеологии и религии вещи. Так, в г. Монтобане была сделана попытка зарегламентировать повседневный быт граждан: сон и еда – всё в строго установленное время. Обязательным становится ношение одежды определенного покроя, оговаривалась допустимая длина шлейфа и строжайше запрещались украшения из золота, серебра и драгоценных камней – не должно быть ни намека на роскошь и щегольство: «...не дозволяется употреблять парчовых или шелковых одежд и мехов; вместо них следует носить простые суконные с отделкою из красной кожи... Гражданки не должны носить булавок и застежек на платьях и корсетах; взамен ихшивать по 10 пуговиц ценою не более 3 солидов... Мужья, граждане Монтобана, обязаны наблюдать, чтобы их жены не носили запрещенных вещей». Ограничения вводились даже на разговоры соседки с соседкой и на приглашение гостей, на веселье и шумные праздники. И, конечно же, на этом фоне вводится строжайший запрет на игры [16, с. 95–98].

На рубеже XV–XVI вв. в Западной Европе прослеживается последовательная тенденция к упорядочению социальной структуры, когда одних маргиналов выдворяют из городов (лицедеев, фокусников, музыкантов), а другим отводят особые кварталы (нищим, брадобреям, банщикам). «Благопристойное» же общество также весьма ограничивается в своих свободах. Повсеместно вводятся запреты на народные гуляния, танцы, карнавалы, а также на игры, а нарушители запретов караются [11, с. 220–224; 15, с. 205–219]. Это нивелирование разнообразия культуры, унаследованной от Средневековья, устроение нравов

и наступление на всякого рода развлечения связано с религиозными и политическими реформами, с движением Реформации и ответной Контрреформацией [10, с. 24, 30]. При всей противоположности Реформации и Контрреформации игры равно отвергались и преследовались ими. Каждое из этих движений в своей «антропологической части» стремилось к созданию нового человека, своего рода *Homo religicus*, свободного от скверны язычества и произвольных трактовок веры. А *Homo religicus* по сути своей несовместим с *Homo ludens*, который свободно убегает от тягот земной юдоли в игровые миры, пытается играючи попытать фортуны и вступить в контакт с теми самыми тайными силами, которые всецело отрицает официальная религия.

Нечто близкое происходило и в России. Первые осуждения народных игрищ и зрелищ с участием скоморохов начали появляться с XIII в. Новгородцы в XIV в. даже крест целовали, обещая отвадиться от подобных забав, но не соблюли обета [8, с. 11]. Далее отрицательное отношение церкви и светских властей к подобного рода развлечениям все более и более набирало силу: «церкви пусты, а гульбища утоптаны», «в церковь идти, то дождь, то жарко, то холодно, а на бесовское игрище всегда горазды», «потекут, аки крылаты». Гонения на игры неотделимы от наступления на остатки язычества. Стоглавый Собор 1551 г. запрещает скоморохам появляться на свадьбах и похоронах, участвовать в святочных гуляниях. Царская грамота 1648 г., а вслед за нею и грамоты митрополитов призывали православный мир уняться от неистовства, отказаться от всяких игр, ослушникам же грозили батогами, ссылкой и отлучением от церкви. По приказанию патриарха по Москве собрали пять возов музыкальных инструментов, «гудебных сосудов», свезли все это за Москву-реку (на Болото – место казни преступников) и сожгли [19, с. 233–234]. Преемниками гонений на народные игрища и развлечения стали азартные игры.

Соборное уложение 1649 г. относило игру в карты к разряду преступлений: «А которые воры на Москве и в городех воруют, карты и зернью играют, и проигрався воруют, ходя по улицам, людей режут, и грабят, ...их всяких чинов...

приводит в приказ. ...да будет про воровство их сыщется допряма, что они зернью и карты играют, ...тем вором чинити указ тот же, как писано выше сего о татех» (Соборное уложение 1649 г., глава XXI «О разбойных и татинных делах», статья 15).

В XVII в., по воеводским наказам, игравших в карты, в зернь велено было наказывать кнутом, ссылать, а в особых случаях наказывать их так же, как разбойников-убийц, татей, карты же и зернь отбирать и сжигать [5, т. I, с. 204]. Многие Уставы благочиния осуждают азартные игры и ставят под запрет игорный бизнес. При этом сама многочисленность официальных запретов свидетельствует о популярности такого рода развлечений. Власти то смотрят на игры сквозь пальцы, то берутся за их искоренение, это зависит от многих обстоятельств экономического, идеологического, политического порядка.

Что особо важно подчеркнуть во всем вышесказанном: гонения на азартные игры никогда не выступают некоей обособленной мерой, направленной только на запрещение игр. Это всегда один из пунктов целого комплекса мероприятий, направленных на «устроение быта и нравов». Здесь не в играх как таковых дело. Гонения на игры – лишь показатель происходящих в обществе явных и неявных перемен: текущие реформы направлены на снижение энтропии и ужесточение существующей социальной структуры, репрессии на игры и игорные дома – это один из весьма показательных индикаторов того, что настало время «закручивания гаек».

В контексте взаимоотношения с властями, и светскими, и духовными, игра выступает в двух своих ипостасях: это (1) частное пространство, которое отдано на откуп личному выбору, играть или не играть, относиться к игре как к безделью и развлечению или как к альтернативной стратегии счастья, а также (2) одно из направлений современного бизнеса, тогда уже речь идет об игорной индустрии. Обычно, если игра уж начинает преследоваться, она преследуется в обоих этих качествах, но игорный бизнес запрещается или ограничивается в законодательном порядке, а игра как род досуга частных лиц может просто не одобряться, а может и жесто-

ко караться, опираясь на соответствующие законы. Наиболее тоталитарные системы, стремящиеся контролировать все сферы жизни людей, не допускают игры ни в каких ее проявлениях. Пример тому – кальвинистские общины в Швейцарии XVI в. или наиболее ортодоксальные мусульманские страны в наши дни, вроде Саудовской Аравии, Ливии, Ирана, где в большинстве игр усматривается смущающий души и отвлекающий от истиной веры азарт.

У каждой власти, у каждой исторической эпохи свои объяснения неприемлемости игр: во время религиозных реформ акцент делался на их дьявольской сущности; светские власти видели в них постоянный источник раздора и разорения населения (почему-то, когда разоряются другим способом – акции прогорели, предприятие лопнуло, на большой дороге ограбили, – государство не спешит так заботливо оберегать своих подданных от подобных превратностей). Но во все времена власти смущают плохо поддающиеся контролю огромные денежные потоки, задействованные в игорном бизнесе.

Лучше Фортуна задом, чем Фемида передом.
Реплика из Интернета

Одной из альтернатив игорному бизнесу и увлечению азартными играми выступает лотерея. Исторически сложилось, что самые крупные лотереи организуются самим государством, а локальные и (или) небольшие учреждаются под строгим контролем местных властей. Запрещая, ограничивая и презирая игорный бизнес, государство не может в одночасье закрыть все «гигантские опиумные курильни», отдать азарт на откуп черному бизнесу и поставить его вне закона. Контролируемая государственными структурами лотерея – вот наиболее легитимный вариант удовлетворения тех же страстей.

Само название «лотерея» восходит к франкскому слову *hlot*, что означает «жребий». Есть множество определений лотереи. Лотерея – это «финансовая операция, состоящая из выпуска с разрешения соответствующего государственного органа и свободной продажи выигрышных лотерейных билетов, розыгрыша и вручения предьявителям выигравших билетов различных денежных сумм или ценных вещей» [4, с. 424]. Определения

лотереи Брокгаузом и Ефроном куда более лаконичны: это «организованная игра на счастье»; «вид обогащения одних лиц за счет других»; образец так называемых «рисковых сделок» [5, т. XVIII, с. 27].

Можно дать еще один вариант: лотерея – это азартная игра с государством, когда государство всегда в выигрыше.

Насколько это известно, первые лотереи появились в XV в. в Голландии, чуть позже, в начале XVI в., – в Италии и во Франции. История лотерей – это история их огосударствления. Показательна в этом плане история лотереи во Франции, где ордонансом 1687 г. закрываются все частные лотереи, но уже в 1700 г. учреждается государственная лотерея, получающая постоянную организацию в 1776 г. После революции новая власть отвергает лотерею вместе со старыми порядками как «бич, изобретенный деспотизмом», но спустя несколько лет из-за наводнения страны билетами иностранной лотереи вынуждена организовать свою лотерею.

В Россию лотереи пришли позже. Об их популярности в XVIII в. косвенно свидетельствует сенатский указ от 7 декабря 1760 г. «о конфискации товаров, кои носят по домам для игриания лотерей». Но ограничивая или закрывая этим указом частные лотереи как вариант неизменно гонимых на Руси азартных игр, другим державным указом в том же году учреждается классная государственная лотерея. Доход от нее должен был пойти на содержание отставных и раненых офицеров и рядовых, билеты продавались по рублю. Лотерея эта не принесла ожидаемых выгод, и у Екатерины II сложилось плохое отношение к подобного рода «вредным выдумкам». «Слава Богу, мы не в таком положении, чтобы, для умножения дохода казны нашей несколькими ста тысяч рублей, мы имели нужду народу давать поощрение к большому мотовству и повод ко всем порокам, из того проистекающим» – так Екатерина II ответила «итальянским проекторам», предложившим в 1771 г. организовать в России лотерею наподобие генуэзской, а потом и вовсе запретила лотереи. К лотереям вернулись позже, и в 1782 г. в Уставе благочиния были строго определены правила о порядке

разрешения и проведения лотерей «для вспоможения разоренным от несчастных случаев». Оговаривалось, как часто можно проводить лотереи и на какую сумму, когда довольно разрешения губернатора, а когда надо просить позволения у министра и выше [5, т. XVIII, с. 28–29]. Благотворительные лотереи с разрешения местных властей были широко распространены в XIX в.

После Октябрьской революции 1917 г., когда разрушены были старые традиционные устои общества, когда в корне изменилось отношение к религии, понимание нравственности, когда теория «эроса крылатого» пыталась сокрушать институт семьи и воспевала свободу отношений между полами, – даже на фоне всех перемен отношение к азартным играм официально осталось отрицательным. Только теперь они осуждались как пережиток прошлого, развлечение «гнилой буржуазии», занятие, недостойное строителей социализма. Какие могут быть упования на счастливый шанс, когда и так ясен и понятен путь, который приведет всех в счастливое будущее? Азартные игры презирались, об игорном бизнесе не было и речи (как и о любом бизнесе).

В самые первые годы советской власти лотерей не было, но очень скоро отношение к ним переменялось. Уже в начале 1920-х гг. лотереи были объявлены делом государственной важности. Как один из способов привлечения средств населения в государственный бюджет они масштабно проводились по всей стране. Названия лотерей говорят сами за себя: лотереи Помощи голодающим и ликвидации Последствий голода при ВЦИК 1922–1923 гг.; лотереи Комиссии по улучшению жизни детей при ВЦИК и Деткомиссии при ВЦИК 1925–1932 гг.; книжная лотерея «Долой неграмотность» 1925 г.; всероссийская лотерея Общества борьбы с алкоголизмом 1929–1932 гг. [31]. Когда купить на выигранные деньги было нечего, особо популярны были вещевые лотереи. Призы могли быть самыми разными, лотереи Авиахима и Осоавиахима (1926–1941) разыгрывали противогазы, мелкокалиберные винтовки, воздушные экскурсии над великими стройками индустриализации⁴.

⁴ Кучинский, 2008. URL: <http://ip.ntv.ru/news/1964/>

Некоторые советские лотереи, особенно в самые трудные для страны годы, в первые пятилетки, в военные и послевоенные годы, отличались тем, что в них участвовали в «добровольно-принудительном порядке»: играть или не играть в лотерею, – конечно же, дело личного выбора, но это дело на благо страны, поэтому лотерейные билеты активно распространялись, ответственные работники должны были личным примером увлекать рядовых граждан участвовать в розыгрышах, покупать билеты, и все, кто хочет показать себя сознательным членом общества и быть на хорошем счету, должны были поступать так же.

Среди всех советских лотерей самой популярной было Спортлото (1970–1992), доходы от которого шли на развитие в стране спорта. В Спортлото с увлечением играли от мала до велика. Розыгрыши тиражей показывались по телевизору, печатались в центральной прессе. Шесть заветных номеров пытались угадать всеми способами, просто так наудачу или при помощи теории вероятностей, математики высчитывали поле, в которое наиболее вероятно попадет выигрыш, кто-то получал за счет этого мелкие, но относительно регулярные выигрыши, кто-то охотился только за большим кушем. В Москве было особое место встречи ярых лотерейных игроков – возле метро «Пушкинская», – где они сверяли данные и результаты вычислений, сообща продумывали теорию выигрыша, точно так же, как встарь, пытались «угадать систему». По сути, это была единственная в последние десятилетия существования советской власти легитимная азартная игра, за исключением ставок на бегах. «Банкометом» вступало само государство, которое во благо себе рачительно использовало страсть советских граждан к игре.

Спортлото прекратило свое существование в начале 1990-х вместе с Советским Союзом, а в 1993 г. открылся первый официальный игорный дом, и игорный бизнес совершенно законно вступил в свои права. Всего в том же 1993 г. в России открылось около 30 игорных домов.

Гонения на азартные игры и отсутствие официальных игорных домов вовсе не означает, что в СССР их вовсе не было. Были и игры, и дома, где собирались,

чтобы играть, и не только в криминально-маргинальной среде, в чаду притонов и малин, – такими занималась милиция, не о преступной среде здесь речь. Основная масса азартных игроков к ней не имела никакого отношения. Просто были дома, где целенаправленно собирались, чтобы играть, знакомые и знакомые знакомых, надежные, небогатливые люди, по советским меркам состоятельные. Принято было играть на наличные. В ходу были огромные по тем временам деньги, за ночь могли проиграть несколько «Волг». Это не были игорные дома в западноевропейском понимании, но это была своего рода субкультура игроков, многие из которых реально жили не на скромную зарплату, а на доходы от игры, здесь были свои знаменитости, авторитеты, виртуозы, легенды. И эта субкультура существовала в недрах государства «строгого режима», парадоксально включая в себя отчасти и тех, кто по долгу службы был оплотом этого государства. Игра объединяла совершенно разных по социальному статусу и мировоззрению людей. За одним столом собирались, играли и ценили друг в друге партнеров врачи, адвокаты, театральные знаменитости, свободные художники, отпрыски дворянских фамилий, никак не вписавшиеся в советский образ жизни, и тут же рядом плечом к плечу крупные советские чиновники, иногда даже министры и члены Политбюро. Играли ночами, утром спешили на работу, чтобы не опоздать, хозяйка квартиры обычно готовила кофе. Конечно, все это было нелегально, хотя де-юре было трудно придаться, ну собрались друзья за столом, ну перекинулись в картишки, кто докажет реальные ставки? – но главное, все это не в духе советского времени, как говорится, «наши люди» в карты машины не проигрывают.

Всегда в любом обществе есть некая категория людей, для которых игра становится не просто отдыхом, времяпрепровождением, но «второй реальностью», а еще точнее, паллиативом реальной жизни, источником страстей, азарта, поиска. После крушения советской идеологии и изменения государственного строя они вышли из подполья. Демократические свободы и новый предпринимательский дух распространялись и на сферу игры, сами решайте, что морально, а что

аморально, связываться или нет с игорным бизнесом. Постсоветский игорный бизнес был оснащен на ультрасовременном техническом уровне, игорные дома росли как грибы после дождя, занимая площади маленьких магазинчиков, молодежных клубов, комбинатов бытового обслуживания. Из разных городков и глубинок стали доходить возмущенные возгласы, что местные бизнес-воротилы забрали под игровые автоматы помещение у школы, у детского сада, у поликлиники... В России всегда так: если изменение курса, то «перегиб», если перелом, то уж «великий».

Критика игорного бизнеса на постсоветском пространстве была справедлива и не нова, все та же тревога, что народ развращается. Но моралисты уже не первый век говорят, что любая азартная игра «отвлекает от правильного пути к благосостоянию». Время от времени власти к ним прислушиваются. Вот и сейчас после более чем 15-летнего процветания игорного бизнеса на постсоветском пространстве принято решение о его жестком упорядочивании «в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан» (Федеральный закон, глава 1, статья 1, п. 1). Вступил в силу Федеральный закон о регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр, т.е. о закрытии с 1 июля 2009 г. всех игорных заведений вне специальных зон. При этом зоны четырех будущих российских лас-вегасов оказались абсолютно не подготовлены [14]. Никакой инфраструктуры, из столичных огней прямо в чистое поле, освоишь – молодец, загнешься – и не такие потери бывали, хоть продолжение «Поднятой целины» пиши, только в духе предпринимательства и коммерции нашего времени.

В прессе, в Интернете ведутся дискуссии, почему игорный бизнес фактически закрыли. «Россиянин не должен играть! Россиянин должен работать! Именно так за народ решило его Правительство! ...играть должны в зонах!» [7]. Ужесточения в отношении игорного бизнеса продолжают и набирают силу. Сам мэр Москвы выступил с предложениями об ограничении деятельности лотерей, а также об ограничении игорной деятельности в сети Интернет и виртуальных игр, которые ведутся на деньги. В его трактовке понятия игорного биз-

неса и азартной игры имеют тенденцию к расширению, охватывая самые разные виды игр на удачу [12; 29].

Так почему игорный бизнес сослал в зоны и именно сейчас? У экономистов будут свои объяснения – колоссальные слабо контролируемые денежные потоки (объем игорного рынка в 2008 г. составлял 3,6 млрд рублей), у моралистов – свои. В контексте же общего разговора о «недетских играх» и взаимоотношениях игры и власти высвечиваются свои резоны.

Игры и игорный бизнес начинают строжайше контролироваться или даже изгоняться в периоды ужесточения и централизации власти, то самое закручивание гаек, или, говоря языком сегодняшним, во время выстраивания вертикали власти. Игорная индустрия – это не только почти не поддающаяся регулированию сфера бизнеса, но и альтернативные бюрократическому государству образ жизни и психология: кому тошен «труд упорный» – играй, пытай счастье (или несчастье), имей странный источник дохода, погуби себя или осчастливь. Образ такого Homo ludens совсем не в духе дня сегодняшнего! «Человек играющий» не может быть надежной опорой для великодержавного строительства и построения вертикали власти. Игрок – бракованный «винтик» для государственной машины.

Но совсем без игры нельзя, а значит, она должна приносить прибыль не кому-нибудь, а государству. И государство предлагает «свою игру» – в ноябре 2009 г. стартует грандиозная лотерея «Гослото» с суперпризом 100 млн рублей. Это одна игра на всех по правилам, предложенным государством.

Сколь доходны для государства подобные лото в наше время, можно судить, например, по итальянской лотерее Superenalotto. Данные по ней опубликованы. Накануне розыгрыша страсти накалялись, за ее билетами выстраивались долгие очереди, организовали особые акции по привлечению иностранцев, они прилетали в Италию на несколько часов на специальных чартерах, чтобы купить лотерейные билеты. Джекпот составил почти 148 млн евро. А всего участники Superenalotto сделали ставки на астрономическую сумму – 2 млрд 212 млн евро. Так что, вне сомнений,

главным победителем этой лотереи стало государство, которое получает 49,5% всех сборов⁵.

В лотерею государство выигрывает всегда. Надо только, чтобы население поверило в эту игру.

*

Игра, разноликая и бесконечно вариативная, не знающая застывших форм, древняя и легко подстраивающаяся под любое время, привносит в культуру избыточность и многообразие. Ю.М. Лотман писал, что потенциал развития культуры как сверхсложной системы связан с тем, что в ее строго детерминированной организации должен присутствовать «механизм для выработки неопределенности» [25, с. 90–93]⁶. В роли такой «неопределенности» может выступать любое отступление от канонов, любое нарушение абсолютной незыблемости установленного порядка: новаторские идеи, нетипичные поступки личностей, субкультурные течения и веяния моды. В этой роли могут выступать и игры с их обособленными семиотическими пространствами и альтернативными стратегиями жизни.

Историко-эволюционный смысл такой избыточности в том, что в ней могут содержаться в зародыше некие варианты будущего [2, с. 461]. «Сфера непредсказуемости – сложный динамический резервуар в любых процессах развития» [24, с. 128; см. также с. 17–34; 96–97]. Так что внутреннее многообразие культуры, ее неоднородность и сосуществование в ней различных семиотических систем – не излишество и «роскошь», а жизненная необходимость и одна из универсальных закономерностей ее существования. И игра – это та самая избыточность, за счет которой социокультурная система может меняться и развиваться, а значит, быть жизнеспособной.

Пусть у игры нет прямого полезного результата, но у нее есть свой «высший смысл», который высвечивается лишь в отдаленной исторической перспективе. Играя, мы пробуем разные сценарии

жизни, примеряем новые социальные роли, вторгаемся в сферы, неподвластные рациональному знанию, тем самым конструируя новые социальные реальности, пусть даже в масштабе игры. И этот игровой опыт может быть востребован прихотливыми переменами времени, как порох, который долгое время использовали в средневековом Китае лишь для фейерверков и развлечений.

Игра, или скажем шире, ludic-оставляющая культуры, неподвластна запретам. Гонимые законами и уложениями, облагаемые штрафами и взысканиями, азартные и опасные игры, игрища и лицедейства, несмотря ни на что, победно шествуют из века в век, оставаясь неотъемлемой частью культуры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Альбедиль М.Ф. Игровое начало в Индуизме // Игра и игровое начало в культуре народов мира / Под ред. Г.Н. Симанова. СПб.: МАЭ РАН, 2005. С. 155–170.
2. Асмолов А.Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров. М.: Ин-т практической психологии; Воронеж: НПО МОДЭК, 1996.
3. Бенедикт Р. Психологические типы в культурах Юго-Запада США // Антология исследований культуры. СПб.: Университетская книга, 1997. Т. 1. С. 271–285.
4. Большая советская энциклопедия: В 30 т. М.: Сов. энциклопедия, 1974. Т. 15.
5. Брокгауз Ф.А., Ефрон И.А. Энциклопедический словарь. СПб.: Акц. общ. Брокгауз-Ефрон, 1890. Т. I; 1896. Т. XVIII.
6. Велецкая Н.Н. Языческая символика славянских архаических ритуалов. М.: Наука, 1978.
7. Вестник игорного бизнеса. [Электронный ресурс] URL: <http://vib.adib92.ru/main/mhtml?pubID=7695>
8. Власова З.И. Скоморохи и фольклор. СПб.: Алетейя, 2001.
9. Выготский Л.С. Собр. соч.: В 6 т. Т. 3. М.: Педагогика, 1983; Т. 4. 1984.

⁵ URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/8216505.stm>; <http://www.izvestia.ru/news/news213623>

⁶ Лотмановские идеи перекликаются с введенным английским антропологом В. Тэрнером понятием «коммунитас». По В. Тэрнеру, коммунитас – это моменты нарушения социального порядка, особое недифференцированное состояние общества, которое противопоставляется стабильной социальной «структуре». «Коммунитас» и «структура» – два параметра, две противоположности, существующие как диалектическое единство. Ни одно общество не может нормально функционировать без этой диалектики [32, с. 170, 197–199].

10. Гуревич А.Я. Ведьма в деревне и перед судом (народная и ученая традиции в понимании магии) // Языки культуры и проблемы переводимости. М.: Наука, 1987. С. 12–46.
11. Даркевич В.П. Народная культура средневековья. М.: Наука, 1988.
12. Деловая пресса. [Электронный ресурс] URL: http://www.businesspress.ru/newspaper/article_mId_34_aId_486362.html
13. Достоевский Ф.М. Игрок // Полн. собр. соч.: В 30 т. Т. 5. Л.: Наука, Ленингр. отд., 1973.
14. Зубарев Е. Игровой бизнес прощается, но не уходит. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rosbalt.ru/2009/07/01/651421.html>
15. Ирзиглер Ф., Лассота А. Нищие и фигляры, шлюхи и палачи: маргинальные группы и аутсайдеры в Кельне 1300–1600 гг. (обзор) // Культура и общество в средние века: методология и методика зарубежных исследований / Под ред. А.Л. Ястребицкой, А.Я. Гуревича. М.: Изд-во ИНИОН АН СССР, 1987. Вып. II.
16. Кадмин Н.Я. Философия убийства. М.: Грифон, 2005.
17. Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
18. Кинжалов Р.В. Об одном игровом ритуале Месоамерики // Игра и игровое начало в культуре народов мира / Под ред. Г.Н. Симакова. СПб.: МАЭ РАН, 2005. С. 4–17.
19. Костомаров Н.И. Очерк домашней жизни и нравов великорусского народа в XVI–XVII столетиях. М.: Республика, 1992.
20. Леви-Стросс К. Неприрученная мысль // Первобытное мышление. М.: Республика, 1994. С. 111–336.
21. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Проблемы развития психики. М.: Изд-во МГУ, 1981. С. 481–508.
22. Лихачев Д.С. Картежные игры уголовников // Статьи ранних лет: Сборник. Тверь: Твер. обл. отделение Рос. фонда культуры, 1993. С. 45–53.
23. Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века). СПб.: Искусство – СПб., 1994.
24. Лотман Ю.М. Культура и взрыв. М.: Прогресс Гнозис, 1992.
25. Лотман Ю.М. Статьи по типологии культуры. Тарту, 1973.
26. Миллер С. Психология игры, СПб.: Университетская книга, 1999.
27. Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М.: Индрик, 2004.
28. Мосс М. Физическое воздействие на индивида коллективно внушенной мысли о смерти // Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1996. С. 223–242.
29. Риановости. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rarib.ru/news/id/409/>
30. Тацит К. Сочинения. СПб.: Наука, 1993. Кн. 13.
31. Теремов В.Н. Каталог лотерейных билетов РСФСР и СССР центральных выпусков (1922–1992). Саранск, 1996.
32. Тэрнер В. Символ и ритуал. М.: Наука, 1983.
33. Фрэзер Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и религии / Пер. с англ. М.К. Рыклина. М.: Политиздат, 1980.
34. Хейзинга Й. Homo Ludens. М.: Прогресс; Академия, 1992.
35. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.