

Агарков В. И.

МЕТАФИЗИКА ИГРЫ У НИКОЛАЯ КУЗАНСКОГО

Традиция исследования феномена игры во всех его измерениях на уровне философской рефлексии начинается еще в античности. Гераклит Эфесский, Платон, Аристотель возвышали игровой принцип до метафизического уровня. Гераклит во фрагменте 52 утверждает: "Вечность есть играющее дитя, которое расставляет шашки: царство (над миром) принадлежит ребенку" [3, с.156]. Данная мысль, как и другие изречения Гераклита, обладает большей глубиной, чем это может показаться на первый взгляд. Сущностная характеристика мира – вечность – отождествляется с игрой, причем игрой детской, то есть спонтанной, наивной и непосредственной. Игра здесь может быть истолкована не только как основополагающая характеристика мира в целом, но, более того, мир принадлежит игре, поскольку "царство (над миром) принадлежит ребенку", однако этот ребенок прежде всего играющий, и тогда именно играющий ребенок является метафорой игрового принципа как метафизической тотальности, и это есть фундаментальная характеристика космоса, мира, бытия.

Сколь сложно однозначно интерпретировать фрагмент 52, показывает А. Маковельский. "По мнению одних, ребенок расставляет шашки, как попало, затем разбрасывает их и снова раскладывает: игра носит капризный, случайный характер. По мнению других, это – игра в войну, подобная современным шахматам, основанная на разумных комбинациях и требующая серьезного размышления... по Т. Гомперцу, в приведенном фрагменте указывается на бессмысленность игры: ребенок строит только для того, чтобы затем разрушить. Пфлейдерер же говорит, что игра в шашки, как игра, основанная на разумных соображениях, постоянно употреблялась в древности в качестве наглядного образа для божественного управления миром... Бернайс и Шустер в образе играющего ребенка пункт сравнения полагают в указании на непрерывное следование образования нового порядка, разрушения мира и нового его созидания. По мнению Целлера... дело в том, что в мире нет ничего постоянного, все непрерывно меняет место... По Тейхмюллеру сравнение указывает на вечную юность мира и на легкость, с которой совершается все мирообразующей игрой. По Дильсу и Нилендеру: "Строй мира должен представляться детской игрой для всякого, кто не обладает ключом к теории Логоса" [3, с. 156-157].

Мы привели эту небольшую, но содержательную выдержку для того, чтобы показать, насколько богат интерпретациями феномен игры. В истолковании историков древнегреческой философии игра оказывается распределена на "шкале оценок". Полярными противоположностями здесь являются: 1) рациональное начало игровой деятельности ("игра, основанная на разумных соображениях"); 2) иррациональное начало игры ("игра носит капризный, случайный характер"). Пожалуй, что и в психологии, и в педагогике эта проблема выявления рациональных и иррациональных компонентов игры оказывается одной из кардинальных проблем.

Другой ключевой проблемой в деле понимания структуры и сущности игры является определение игры с точки зрения ее глубинного метафизического измерения. Игра (если не рассматривать ее только как "забаву", "развлечение") - достаточно сложный многоуровневый и многомерный феномен. Поэтому для адекватного познания столь сложного объекта во всей его полноте необходимо рассмотреть составляющие его "проекции", "картины". В свете интервального подхода возможно исследование любого объекта на основе точного детального анализа, без упрощений и чрезмерных обобщений, свойственных универсализму. "Различные картины необходимо представить в виде единой теории. При этом все эти отдельные картины отнюдь не сливаются в каком-то одном обобщенном полотне, а образуют сложно иерархизированную "голографическую" модель, в которой каждый интервал рассмотрения претендует на свою, хотя и ограниченную, но "законченную в себе истину..." [2, с. 271]. Данная методология противостоит любого вида редукционизму. "Интервальный подход неизменно выступает против любых попыток сведения одних интервалов бытия к другим – ни высших к низшим, ни низших к высшим.[2, с. 237].

Исходя из этих методологических принципов, мы должны рассмотреть игру во всех ее интервальных ситуациях, которые даны в культуре. В этом свете весьма интересен феномен игры в ее теологически-метафизическом интервале, каким мы его находим в сочинении Николая Кузанского "Игра в шар" (1463) [4]. Симптоматична сама личность Николая Кузанского (1401 – 1464), мыслителя раннего Возрождения, соединившего в своем творчестве идеи античной философии и метафизические принципы позднего средневековья. В своей работе "Игра в шар" (анализ этой работы почти не встречается в работах по философии игры) философ рассматривает игру на нескольких уровнях, высшим из которых является метафизический. Предваряя свою теорию игры, он указывает на всеобщность и всепроницаемость игрового принципа, а также на философичность игры как таковой. "Действительно, у разных наук есть инструменты и игры: в

арифметике – ритматия*, в музыке – монохорд; игры в шахматы тоже не без тайного нравственного смысла. По-моему, ни одна пристойная игра не лишена какой-то поучительности. И наше упражнение с шаром, такое увлекательное, скрывает в себе, думаю, немало философии." [4, с. 251]. Так, "под поверхностью" любой игры можно обнаружить метафизический смысл, и игра в шар, на первый взгляд достаточно примитивная (по сравнению с такими интеллектуальными играми, как шашки, шахматы, разгадывание кроссвордов и др.), также может открыть пытливому взору метафизические глубины.

Во внешнем своем плане существования, в своей "вещественности" игра в шар достаточно проста. Играющие стоят на площадке, перед ними на некотором расстоянии находится круг, вмещающий в себя 10 сфер (его проекция идентична мишени для стрельбы в тире). Игроки по очереди бросают шар в круг и набирают очки. Выигрышное число – 34 (возраст Христа по Кузанскому). Однако сложность игры заключается в том, что шар в общем-то и не совсем шар. Он представляет собой "фигуру полусферы с выемкой". Необходимо прежде всего присмотреться внимательнее к фигуре шара. "В ней вы видите поверхность большей полусферы и вогнутую поверхность меньшей полусферы, между которыми заключен корпус шара, причем его можно изменять бесконечным образом, изменяя взаимоотношение упомянутых поверхностей и тем самым делая его способным каждый раз к новому и новому движению" [4, с. 252]. Здесь любопытен момент творчества и свободы выбора главного инструмента игры – шара. То есть, увеличивая или уменьшая вогнутую поверхность, мы либо увеличиваем предсказуемость его траектории, либо уменьшаем степень управления шаром. То есть, изменяя форму шара (задавая его форму), мы уже начинаем играть, хотя игра еще официально и не началась. От формы шара зависит и форма его движения: винтовая, спиральная или по вогнутой кривой. Суть игры в ее непредсказуемости, другими словами, тут не может быть игры с заранее обговоренным результатом, как в имеющих место в современных видах спорта "договорных играх". Эту игру нельзя полностью контролировать, "держат в руках", полностью владеть шаром невозможно, поскольку "линии, описываемые движением одного и того же шара, различны и никогда не совпадают, все равно, бросает ли его тот же самый или другой человек, поскольку бросок всегда разный. [4, с. 252]. Итак, форма шара, сила и ловкость игрока, неровности поверхности, погодные условия – все это накладывает отпечаток на движение шара и конечный путь этого движения. Можно провести такую параллель: движение шара имеет свою судьбу так же, как и человек, и эта судьба таит в себе неизвестность. Поэтому утверждение: "игра в шар – это игра в судьбу" имеет достаточные основания.

То, что судьба и игра тесно связаны в осмыслении места человека в мире, известно было уже античным философам. Исследуя загадочную жизнь Пифагора (общеизвестна легенда о его нескольких рождениях и метаморфозах его телесного образа), в "Теологуменах Арифметики" Анатолий пишет: "И вот после стольких лет вновь родился и снова стал жить Пифагор, как будто бы, совершив в начале круг, вновь возвратилась в прежнее положение относящаяся к рождению душ игральная кость с очками на шести сторонах, которые, будучи одними и теми же, возвращаются в круговом движении вследствие шаровидности (игральной кости)" [3, с. 72]. В этом случае нас не интересует то, сколько раз возвращался Пифагор. Нас привлекает объяснительный характер метафоры, зависимость структуры человеческой судьбы от порядка движения какого-либо игрового механизма (в данном тексте это схема движения игральной кости).

Важное место в философии игры Николая Кузанского имеет форма "игрального инструмента", форма шара, а также форма игрового поля – 9 кругов один в другом, центром которых является 10-й круг, "свернутый" в точку. Круг, по существу, это одна из геометрических проекций шара, плоскость шара. А шар – это символ Бога (как высшего совершенства), мира и человека (как микрокосмоса), подобного богу и миру, но недостаточно совершенного. Кроме того, шар – это символ вечности (а она присуща только Богу, а не миру и человеку) [4, с. 258]. Поэтому в символическом плане игра в шар представляет собой игру с вечностью. И здесь можно привести строки Райнера Марии Рильке, весьма созвучные размышлениям Николая Кузанского. Нам неизвестно, читал ли Рильке это произведение Кузанского, или нет. Если читал, то эти стихи – гениальная интерпретация, а если нет, то это гениальное прозрение, "созвучие архетипа игры". Симптоматично, что Ханс-Георг Гадамер взял эти строки в качестве эпиграфа к своему эпохальному герменевтическому трактату "Истина и метод" [1]:

Покуда ловишь мяч, что сам бросаешь,
Все дело в ловкости и в чередѣ удач;
Но ежели с Извечною играешь,
Которая тебе бросает мяч,

* Как сказано в примечании к переводу данного трактата: ритматия или "ритмоматия" – игра с разномасштабными пирамидами, о которой упоминает также Иоанн Солсберийский.

И с точностью замысленный бросок
Тебе направлен прямо в средостенье
Всей сути (так мосты наводит Бог), –
Осуществляется предназначенье,
Но мира, не твое.

Как видим, хотя философа раннего Возрождения и поэта 20-го века разделяют почти 500 лет, они оказались созвучны в том, что придают игре степень трансцендентности, выводят ее за пределы "времяпрепровождения", "развлечения", "забавы". На метафизическом уровне для Кузанского игра в шар – это игра, в которой играет мудрость [ludum sapientiae] [4, с. 266]. И здесь, в отличие от представителей "био-культурной" интерпретации происхождения игры, таких, как Й. Хейзинга и Г. Спенсер, полагающих, что "игровой инстинкт" унаследован человеком из его "прошлой", докультурной стадии существования, Николай Кузанский жестко разделяет игровой феномен, имеющий место в мире животных, и игру человека. Он утверждает, что "ни одно животное не задумывает изобрести новую игру и, соответственно, не размышляет и ничего не решает относительно нее." [4, с. 266]. Параллельно внешнему, физическому движению, кинестезической деятельности, существует более высокий характер деятельности, интеллектуальное движение, присущее человеческой душе, точнее "движение разумного духа" [4, с. 266]. Согласно средневековому христианскому учению о человеке, он представляет собой иерархически устроенное триединство: тело – душа – дух. Поэтому физическое (природное) движение должно быть дополнено (и руководимо) душевным, а оно, в свою очередь, - духовным движением. Такое движение игры от плана физического должно завершиться восхождением к плану метафизическому, к вечности, к истине, к Богу. Такова философия игры (вернее, один из ее аспектов), развернутый в работе Николая Кузанского "Игра в шар."

Думается, что в современном мире утрачена одна из важнейших составляющих игры – стремление к духовному совершенству и самоосуществлению. Сегодня игра в очень большой степени коммерциализирована (призы, тотализаторы) и существует лишь в физическом и грубо-эмоциональном плане (бокс, хоккей, футбол – весьма яркие примеры "брутализации" игры с их драками, или инсценировками драк на спортивном поле и хулиганствующими "фанами" на трибунах). Даже такая архетипическая форма "философской игры" как шахматы, сегодня оказалась в тени "больших денег" и "мелких интриг". Будущее человека и человечества невозможно без восстановления утраченного статуса игры как еще и духовной деятельности.

Литература

1. Гадамер Х.– Г. Истина и метод. – М.: Прогресс, 1988.
2. Лазарев Ф. В., Трифонова М. К. Философия. – Симф.: Сонат, 1999.
3. Маковельский А. Досократики. Ч. I. – Казань, 1914.
4. Николай Кузанский. Соч. в 2-х т. Т. 2. – М.: Мысль