

Агарков В.И.

УНИВЕРСУМ ИГРЫ ГЕРМАНА ГЕССЕ

Пожалуй, наиболее значительным в философском отношении произведением Германа Гессе является роман «Игра в бисер (Glassenspiele)». Хотя роман и был опубликован в 1943 году, но работа над книгой началась в 1930 году. (Напомним, что известная работа Й. Хейзинги «*Homo ludens*» вышла в 1938 году). Поэтому неудивительно, что трагический опыт духовной жизни Европы в период прихода к власти фашистских и полуфашистских режимов определенным образом отражен в книге немецкого мыслителя. Констатация безусловного и глубокого кризиса во всех сферах традиционной европейской культуры имела место еще в работах Ф. Ницше. В начале 20-х годов (1918-1922) выходит эпохальный труд О. Шпенглера «*Закат Европы*».

В тридцатые годы XX века почти одновременно появляются такие симптоматические сочинения, как «*Восстание масс*» (1930) Х. Ортеги-и-Гассета, «*Духовная ситуация времени*» (1931) К. Ясперса, несколько позже «*В тени завтрашнего дня*» (1935) Й. Хейзинги. Ощущением беспокойства за судьбу человечества, лишённого духовных ориентиров (прежде всего в связи с кризисом христианского мироощущения), пронизаны многие работы таких философов, как Николай Бердяев, Габриель Марсель, Романо Гвардини. Выход из такой ситуации большинство из них видело в «возврате к истокам»: к идеалам античности, к духовной жизни, присущей средневековой культуре, к эпохе романтизма или хотя бы «старого доброго» уходящего XIX века.

Гессе в философском романе-притче «*Игра в бисер*» наряду с критикой современной ему культуры («*Фельетонистская эпоха*») выдвигает некий культурно-сверхисторический идеал-утопию, каковой является Игра, становящаяся некой гипер-реальностью, противостоящей миру обыденного, профанным играм современности, где игра тождественна легкому развлечению. В разряд такого рода игр Гессе помещает решение кроссвордов, карточные игры, обучение вождению автомобиля. Все эти и подобные им игры, по мнению мыслителя, заполняют пустоту, образовавшуюся в результате кризиса религиозного сознания [1, с. 30]. Эта зияющая и пугающая пустота - результат усиления «экзистенциального вакуума», «невроза выходного дня», в терминах логотерапии Виктора Франкла. В итоге - нетворческое заполнение свободного времени стереотипными игровыми ситуациями. По мнению Франкла, освобождение благодаря преимуществам техники от тяжелого и длинного трудового дня не является подлинным освобождением, если в жизни отсутствуют фундаментальные смыслы (религиозные, этические, эстетические ценности). Он отмечает парадоксальную ситуацию, сложившуюся в индустриальных странах, породившую иллюзию псевдо-свободы. «Общество изобилия порождает и изобилие свободного времени, которое хоть, по идее, и предоставляет возможность для осмысленной организации жизни, в действительности же лишь еще сильнее способствует проявлению экзистенциального вакуума» [3, с. 41-42]. Эта ситуация характерна именно для нашей эпохи «переоценки всех ценностей». Как показывает Франкл, существование животных детерминировано и «заполнено» работой инстинктов, их организм работает «без затора». Человек в традиционной культуре подчиняется системе норм, существующих в форме религиозно-этических предписаний, обладая «внешней поддержкой» своих действий, следуя принципу «это необходимо, поскольку таков обычай». Современные люди, не следуя жестким указаниям инстинктов и скептически относясь к традиционным ценностям, чаще всего поступают «как все» [3, с. 25], проявляя конформизм во всем, в особенности в структурировании свободного времени посредством игры, чтобы заполнить экзистенциальный вакуум. По мнению Франкла, «экзистенциальный вакуум не только усиливается, но и распространяется» [3, с. 309]. Это сопровождается чувством бессмысленности и опустошенности. «Все больше пациентов жалуются на то, что они называют «внутренней пустотой» [3, с. 308]. Именно эту пустоту и призвана заполнить псевдоигровая деятельность, к которой Франкл относит прежде всего «индустрию сексуальных развлечений, являющуюся симптомом регрессивных тенденций развития и распространения явления «экзистенциального вакуума» [3, с. 35].

Фактически о той же самой тенденции деградации (хотя несколько ранее Франкла) традиционного феномена игры пишет Гессе, анализируя примитивные «праформы», а точнее «псевдоформы» и пародии подлинной Игры. Кроссворд и подобные ему развлечения он называет «образовательными играми». Трагическая абсурдность псевдоинтеллектуальных игр с особой силой и убедительностью показана мыслителем. «Тысячи людей, в большинстве своем выполнявших тяжелую работу и живших тяжелой жизнью, склонялись в свободные часы над квадратами и крестами из букв, заполняя пробелы по определенным правилам... Те люди с их детскими головоломками... не были ни простодушными младенцами, ни легкомысленными феаками, нет, они жили в постоянном страхе среди политических, экономических и моральных волнений и потрясений, вели ужасные войны... и образовательные их игры были не просто бессмысленным ребячеством, а отвечали глубокой потребности закрыть глаза и убежать от нерешенных проблем и страшных предчувствий гибели в как можно более безобидный фиктивный мир» [1, с. 30]. Описывая это бесконечное бегство в мир иллюзий, Гессе не устает повторять, что это обилие и интенсивность «псевдоигр» – зримый знак всеобщего упадка культуры, основной причиной чего является «неуверенность и неподлинность духовной жизни» [1, с. 30].

Этот странный мир эрзац-развлечений анализируется и Карлом Ясперсом. В ряд псевдо-игр он включает также и такой анонимный по своей природе, массовый вид коммерциализированных развлечений, как лотерея. «Число участников в лотереях поразительно; решение кроссвордов становится излюбленным занятием. Объективное удовлетворение духовных стремлений без личного участия гарантирует деловое функционирование, в котором регулируется утомление и отдых» [5, с. 309]. Культивируется по существу некий вид анонимных, элементарных игровых автоматизмов, механического повторения формальных ситуаций, не вовлекающих сущ-

ностные силы личности.

Невротическое бегство в мир игр - неподлинных, отчужденных от смысло-жизненных интересов личности, вполне объясним также как заполнение “экзистенциального вакуума”, как псевдорешение “проблемы выходного дня”, когда человек, “выпадая” из ритма “трудовых будней”, не зная “куда себя деть”, стремится во что бы то ни стало “убить время” “на поле чудес” или “в мире электронных развлечений”. В этих случаях игра выполняет замещающую функцию структурирования свободного времени.

Эффект наслаждения, присущий любой игре, регрессирует, тривиализируется, становится времяпрепровождением. Ясперс об этом упадке духа в сфере игровой деятельности говорит так: “публичное становится материалом для развлечения, частное - чередованием возбуждения и утомления и жаждой нового, неисчерпаемый поток которого быстро предается забвению; здесь нет длительности, это - только времяпрепровождение” [5, с. 309]. Динамика удовольствия неуклонно стремится к “нулевому уровню” интеллектуальной и духовно-эмоциональной деятельности, присущих классическому типу эстетического наслаждения. Все отчетливее на первый план выходит сфера инстинктивного, с ее грубо-эмоциональными способами восприятия и реагирования. “Это выражается в воодушевлении массовым и чудовищным, созданиями техники, огромным скоплением народа, публичными сенсациями, вызванными делами, счастьем и ловкостью отдельных индивидов; в утонченной и грубой эротике, в играх, в приключениях и даже в способности рисковать жизнью” [5, с. 309]. И все это происходит при усилении тенденции к омассовлению во всех сферах общественной жизни, совершается поворот к новому типу празднично-игровой деятельности, к эпохе “массовой культуры”, являющейся следствием структурных изменений в социальной жизни.

Такие явления, как нивелировка мнений, унификация восприятия, автоматические реакции, отсутствие индивидуальной позиции в любом виде суждений, конформизм, возрастают и обращают на себя внимание таких мыслителей, как Ж. де Местр, Л.Г. Бональд, Г. Лебон, Ф. Достоевский, К. Леонтьев, Ф. Ницше, О. Шпенглер, Н. Бердяев, К. Маннхейм, К. Ясперс и многие другие. Однако наиболее “резонансной” и впечатляющей работой в этом плане является “Восстание масс” (1930) Х. Ортеги-и-Гассета. Автор рассматривает феномен “массы” в различных ее проявлениях в сфере общественной жизни. “Общественная жизнь далеко не исчерпывается политикой; у нее есть, даже прежде политики, и другие аспекты - интеллектуальный, моральный, экономический, религиозный... она охватывает все наши общие привычки, вплоть до моды на одежду и развлечения” [2, с. 119-120]. Такая тотальность омассовления общества наиболее очевидна в сфере массовой культуры с ее навязчивыми упрощенными стереотипами и развлекательностью поверхностного типа.

Массовой и профанической становится не только сфера потребления, но также и традиционно “серьезная” область человеческого духа - наука. Она, как замечает Ясперс, как и другие формы общественной жизни, оказалась подвержена коррозии вследствие нашествия масс “новых ученых”. “Факт превращения свободного исследования отдельных людей в научные предприятия привел к тому, что каждый считает себя способным в нем участвовать, если только он обладает рассудком и прилежанием. Возникает слой плебеев от науки; они создают в своих работах пустые аналогии, выдавая себя за исследователей, приводят любые установления, подсчеты, описания и объявляют их эмпирической наукой” [5, с. 371]. Мимикрия псевдоучености часто приобретает игровые формы, и печально то, что эти “игры” происходят при полном отсутствии иронии, но основательно и серьезно. Такое положение дел тревожит и Германа Гессе. Уничтожающей критике подвергает он не только примитивные игры - развлечения, но и такую псевдоформу Игры, как “игра в науку”. Во времена “фельетонистской эпохи” виртуозное владение знаниями, их комбинаторика и изощренная софистика стали и ремеслом, и своего рода “научной деятельностью”. Причем эрудиция “игроков от науки”, их ловкое жонглирование антикварными интеллектуальными безделушками приравнивалась автором “Игры в бисер” к одной из самых примитивных и незатейливых игр - игре в кости. Доклады с налетом эзотеричности были в моде, особенно если это касалось экзотических для европейского читателя восточных культур. Конъюнктурный, фальшивый характер этих “научных сообщений”, очевидный для специалиста, не всегда различим взору человека, не искушенного в науке. “Читались занимательные, темпераментные и остроумные доклады, например о Гете, где он выходил в синем фраке из почтовых карет и соблазнял страсбургских или вецларских девушек, или доклады об арабской культуре, в которых какое-то количество модных интеллектуальных словечек перетряхивалось как игральные кости в стакане...” [1, с. 31]. Неуверенность, неподлинность духовной жизни, отчаяние, ужас - таковы очевидные симптомы старости, упадка и заката западной культуры. Ссылаясь на Ницше, не упоминая Шпенглера, но явно намекая на его работу “Закат Европы” и, видимо, подразумевая работы Хейзинги [4], Ясперса [5], а также других мыслителей Запада, Гессе констатирует “полную деморализацию духа, инфляцию понятий”, “циничное спокойствие”, “вакхический восторг”, “язвительный пессимизм” [1, с. 33].

Утопический проект обновленной, возрожденной Культуры Гессе связывал прежде всего с восстановлением духовных основ общества [1, с. 34], поскольку чисто интеллектуальное развитие вне развития души не могло, по его мнению, спасти гибнущую цивилизацию. Интеллектуализм без опоры на работу духа, “искусство для искусства” сами по себе бесплодны и по сути дела “бесплотны”, так как только напряженная духовная работа придает смысл интеллектуальной деятельности, делает ее целостной и придает ей исторически и культурно оправданные формы.

Кризис научного знания, каковое было символом прогрессирующей европейской культуры со времен Про-

свещения, констатирует также Ясперс. Он связывает дальнейший регресс научного знания с кризисом традиционной системы ценностей.

Ученый, по мнению Ясперса, должен быть отмечен печатью избранности, обладать особым рода талантом, волей к знанию. “Подлинная наука является аристократическим занятием тех, кто сам посвящает себя этому. Исконное желание знать, которое единственно предотвратило бы кризис науки, – свойство отдельного человека и осуществляется им на свой страх и риск... К науке причастен лишь тот, даже если он применяет ее как профессию на практике, кто по своей внутренней направленности является исследователем. Кризис науки – это кризис людей, который охватил их, когда они утратили подлинность безусловного желания знать” [5, с. 372]. Но есть ли выход из создавшейся ситуации? Видимо, да.

По мнению Гессе, сохранению “традиций, дисциплины, методичности и интеллектуальной добросовестности” [1, с. 33] должна способствовать Игра, культивируемая небольшими группами ученых, преданных духу, воплощенному в системе высших ценностей. Писатель называет их “крошечной когортой храбрецов”, противостоящих общему регрессу, присущему “фельетонистской эпохе”, времени распространения “порчи” [1, с. 34]. Игра является и средством спасения и одновременно живой нитью исторической традиции, своими истоками восходящей к основателю пифагорейского союза – Пифагору. Братство ученых Касталии организовано на сходных началах интеллекта, духа, аскезы, игры. Правда, Гессе не утверждает однозначно, что Игра – это прямое продолжение эзотерической деятельности пифагорейцев. Скорее это синтез различных духовно-интеллектуальных традиций. “Как идею, догадку и идеал мы находим ее прообраз... например, у Пифагора,... в эллинистическо-гностическом кругу... у древних китайцев” [1, с. 25]. Далее упоминаются: арабско-мавританское влияние, схоластика средних веков, гуманизм, математические академии XVI и XVIII веков, деятельность философов-романтиков. В целом же идея Игры, по мнению Гессе, является вечной, “и поэтому всегда, задолго до ее осуществления, жившей в мире и о себе заявившей” [1, с. 27]. Здесь очевидно влияние платонизма. Можно сказать, что Игра – это один из эйдосов (идей), существующих вечно и неизменно. Идея Игры – это архетип и первопричина всех реальных игр. В этом постулате содержится метафизическая характеристика Игры.

Особо нужно остановиться на универсальном характере Игры. Принцип универсальности есть путь спасения науки и культуры, становящихся все более “ветвящимися” и “герметичными” “сосудами духа”. Поиски универсальных вечных ценностей от Платона до Гегеля приводили философов к попыткам “предписать” единообразную систему мировоззрения для всех народов, всех времен и поколений. Но статичная система ценностей весьма уязвима для критики и не может устоять перед лицом постоянных перемен в сфере мировоззрения с его индивидуально-историческими модификациями, в то время как Игра представляет собой динамический, постоянно меняющийся способ существования ценностей и в качестве самосохранения от “застывания” в четко определенной форме культуры в ней присутствует ирония.

Универсальность является условием существования не только Игры, но и самих наук, благодаря ей осуществляется “информационный обмен”, препятствующий наступлению “энтропии духа”. При этом осуществляется взаимообогащение всех наук и искусств, вступающих в универсум Игры, при этом активную роль “в общей стратегии отдавали той науке, которая в данное время переживала расцвет или возрождение” [1, с. 39]. Вездесущность и всепроницаемость игрового отношения во всей области духовной жизни Гессе описывает следующим образом: “Анализ музыкальных значений привел к тому, что музыкальные процессы стали выражать физико-математическими формулами. Немного позже этим методом начала пользоваться филология, измеряя структуры языка так же, как физика – явления природы... Каждая наука, овладевая Игрой, создавала себе для этого условный язык формул, аббревиатур и комбинационных возможностей; среди элиты высокодуховной молодежи везде были в ходу игры с рядами формул и диалогами в формулах” [1, с. 40]. Но Игра не должна быть лишь “гимнастикой ума”. Скорее главной ее целью становится “воспитание души”, отсюда и тема аскетизма, “монашества”, присутствующая на страницах “Игры в бисер”.

Несмотря на универсальный характер Игры, наиболее важными составляющими ее являются музыка и математика (здесь опять вспоминается учение пифагорейцев о математической природе музыкальной гаммы), то есть соединение точной науки и эстетики, духовного плана и эмоционально-чувственного. Только благодаря Игре культура обретает “второе дыхание”, спасая культуру и человека, гибнущих в недрах серой и эклектичной “фельетонистской эпохи”, призрак которой, как убедительно доказывает Гессе, находится всегда где-то рядом, хотя и кажется далеко в прошлом.

Литература

1. Гессе Г. Игра в бисер: Пер. с нем. - М.: Правда, 1992.
2. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Вопросы философии. - М.: Правда, 1989. - №3.
3. Франкл В. Человек в поисках смысла. Пер. с англ. и нем. - М.: Прогресс, 1990.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. Пер. с нидерл. - М.: Прогресс, 1992.
5. Ясперс К. Духовная ситуация времени // Ясперс К. Смысл и назначение истории: Пер. с нем. - М.: Республика, 1994.