

Е.А. Коваль

Нормативность, игра, мораль: поступок «человека играющего»*

Коваль Екатерина Александровна — доктор философских наук. Средне-Волжский институт (филиал) Всероссийского государственного университета юстиции (РПА Минюста России) в г. Саранске. 430003, г. Саранск, ул. Федосеенко, д. 6; e-mail: nwifesc@yandex.ru

Статья посвящена анализу нормативной регуляции поступка «человека играющего». В частности, рассматривается взаимодействие игровой и моральной нормативности в пространстве игры. Поскольку анализируемые виды нормативности имеют разную природу, наблюдается расхождение в субъектах, объектах, способах понуждения к нормативному поведению, представлениях об источниках нормативности. В этой связи представляется возможным возникновение ситуаций, в которых нарушается один вид норм, но соблюдается другой либо нарушаются и правила игры, и нормы морали. Отдельно рассмотрен случай, когда разрушается само игровое пространство в результате действий шпильбрехера. В любом случае «человек играющий», находясь в игровом времени и пространстве, является не только ответственным игроком, но и ответственным моральным деятелем.

Ключевые слова: нормативность, нормативность игры, нормативность морали, поступок, «человек играющий», безбилетник, шпильбрехер

Особенности игровой нормативности

Несмотря на то, что игра, в отличие от иных, более «серьезных» занятий¹, осуществляется в пространстве свободы, при более пристальном рассмотрении она оказывается нормативно определенной. При этом речь идет не только об игровых соревнованиях с четкой системой правил, игровых позиций и порядка судейства. Даже игра на музыкальных инструментах, будучи свободной творческой деятельностью, осуществляется по определенным канонам.

Р. Кайуа, предлагая собственную классификацию игр, выводит за пределы нормативности такие типы игр, как *mimicry* (симуляция) и *ilinx* (головокружение)². Однако во всех типах проявляются два противоположных полюса игры: *paidia* – неконтролируемая фантазия и *ludus* – подчинение правилам. Разуме-

* Статья подготовлена при финансовой поддержке РФФИ, проект 18-011-00710А «Стратегии становления личности в пространстве глобального и локального: этический аспект».

¹ Й. Хейзинга довольно убедительно доказывает, что «игра» и «серьезность» не являются антонимами.

² Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007. С. 99.

ется, в каждом игровом типе реализуется уникальное сочетание обозначенных полюсов, и если в состязательности (*agôn*) и случайности (*alea*) преобладают правила, то для симуляции и головокружения характерна *paidia* – вдохновение, импровизация и воображение. Впрочем, театр как пример симуляции вовсе не исключает правил³. Даже в некоторых играх типа *ilinx* обнаруживаются элементы нормативного (например, воздушная акробатика, канатоходство).

Похожую классификацию игр предлагает М.Н. Эпштейн, однако если Кайуа рассматривает *ludus* как метаморфозу *paidia*⁴, обозначает данные явления как противоположные полюса игры, подчеркивая их глубокую диалектическую взаимосвязь, то Эпштейн обращается к иным основаниям. Он использует понятия “*play*” и “*game*”, чтобы дифференцировать игры по такому критерию, как отношение к серьезности: игра-*play* является антагонистом нормативно урегулированной, детерминированной реальности, а игра-*game*, напротив, помогает игроку из хаотичного и непредсказуемого реального мира уйти в мир простых и четких правил⁵.

В любом случае можно говорить о нормативности как свойстве игры, которое сочетается с иными ее свойствами. Правила игры⁶, известные всем игрокам, добровольно принимаемые ими, отличаются от требований иных типов в первую очередь изменчивостью, свободой интерпретации, контекстуальностью. Есть и иные особенности нормативности игры, которые во многом определяют поступок «человека играющего», по доброй воле погружающегося в игровое время и пространство.

Представления о нормативной структуре игры возникают в раннем возрасте. Так, уже двухлетние дети демонстрируют нормативные реакции (протест, критика, объяснение правил) на нарушение правил игры, а трехлетние делают это в более явной форме⁷.

Парадоксальным образом игра, не терпящая оков реальности, необходимости, рациональности, пользы, характеризуется обязательностью правил для игроков. Степень императивности игровых норм такова, что существенные изменения в них приводят к разрушению старой игры и появлению новой. Более того, правила создают саму возможность играть, конституируют игру.

Правила не только обязательны для игроков, но и абсолютны. Абсолютность как свойство игровых норм означает, что в них нельзя сомневаться: игрок либо определяет их сам для себя, либо принимает предложенные, либо варьирует, обсуждая такую возможность с другими игроками. Если же игрока

³ Кайуа сам отмечает, что поведение «понарошку» выполняет те же функции, что и правила (см.: Кайуа Р. Указ. соч. С. 47).

⁴ Там же. С. 68.

⁵ Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX–XX вв. М., 1988. С. 281–285.

⁶ Понятия «правила» и «норма» не синонимичны (см., например: Апресян Р.Г., Артемьева О.В., Прокофьев А.В. Феномен моральной императивности. Критические очерки. М., 2018. С. 33, 166), однако в контексте данного исследования различия между этими понятиями не имеют принципиального значения.

⁷ Rakoczy H., Warneken F., Tomasello M. The Sources of Normativity: Young Children’s Awareness of the Normative Structure of Games // *Developmental Psychology*. 2008. Vol. 44. No. 3. P. 875–881; Brandl J.L., Esken F., Priewasser B. et al. Young children’s protest: what it can (not) tell us about early normative understanding // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2015. Vol. 14. Iss. 4. P. 719–740.

принципиально не устраивают правила, он просто может не играть. Как отмечает Й. Хёйзинга, «правила игры нельзя уличить во лжи»⁸. Это означает, что игровой скептик, в отличие, например, от морального, фигура бессмысленная и невозможная.

Субъектами игровой нормативности являются не только игроки, но и зрители и арбитры (если таковые предусмотрены правилами). Правила объединяют всех субъектов игры в единое игровое пространство, а также защищают каждого игрока от произвола других игроков, наблюдателей, судей.

Не все в игре зависит от воли игроков. Есть место и игровой удаче. Особое место она занимает в разных видах игр. Если воспользоваться классификацией, предложенной Кайуа, такой тип игр, как *alea*, – это чистая игровая удача. Учитывая то, что атрибутивной характеристикой поступка является сознательный выбор деятеля, человек, играющий в *alea*, не может «поступать». Здесь игрок добровольно отказывается от своей воли и полагается во всем на волю случая, рискуя потерей определенных благ, включая саму жизнь. В иных типах игр, особенно в состязании, воля «человека играющего» во многом определяет успех игры.

Нормативные границы игры не только совпадают с границами игрового пространства, но и защищают игру от смешения с реальностью, с обычной жизнью. Такое смешение превращает состязательность в насилие, удачу в суеверие, симуляцию в сумасшествие, а головокружение в алкогольную или наркотическую интоксикацию⁹. Поэтому защита нормативности игры имеет принципиальное значение, а обеспечение игровых правил в ряде случаев институционализируется.

Игровая нормативность существует только внутри игрового пространства, но при этом она сочетается с иными видами нормативности, которые вполне могут существовать и за его пределами.

Моральная нормативность в игре

Хёйзинга, на первый взгляд, выводит игру из-под действия моральной нормативности. Однако, интерпретируя игру как явление культуры, он не мог не прийти к признанию того, что «понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными»¹⁰. Моральные нормы становятся уже не просто инструментом для отличия игрового начала от серьезного, но, будучи связанными с определенными моральными ценностями, возвышают игру до уровня подлинной культуры. Такая культура требует честной игры, а игровое понятие «честная игра», согласно Хёйзинге, является эквивалентом нравственного понятия «добропорядочность»¹¹. Если игра отрешивается от нравственности, тогда игровое содержание культуры деградирует. Таким образом, поступок «человека играющего» регламентируется как игровыми правилами, так и нормами морали.

⁸ Хёйзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб., 2011. С. 281.

⁹ Кайуа Р. Указ. соч. С. 79–86.

¹⁰ Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 32.

¹¹ Там же. С. 292.

О.Г. Дробницкий выделяет в структуре механизма нормативной регуляции три элемента: объект регуляции, форму сознания и способ «понуждения» деятеля к исполнению норм¹².

Объектом регуляции в морали выступает индивидуально-массовое поведение, поскольку «...норму невозможно мыслить иначе, как обязуя себя и других к ее исполнению»¹³. Объект регуляции в игре – такие поступки игроков, зрителей, арбитров, которые должны согласовываться с правилами.

В моральном сознании фиксируются нормы, ценности, принципы как совокупность представлений о должном и правильном. В игровом сознании содержатся представления о правилах игры, об уникальных игроках, об отдельных игровых событиях (шахматная партия, футбольный матч, судебный процесс, конкурс исполнения музыкальных произведений, спектакль и т. п.). При этом некоторые виды игры создаются здесь и сейчас, в воображении «человека играющего». Тогда речь идет не о структурированной нормативной системе, а, скорее, о фиксации эмоциональных переживаний (например, игра в дочки-матери с куклой предполагает высокую степень импровизации, но содержит также и имплицитную систему запретов: нельзя ломать куклу, избивать ее, проявлять неприязнь, ненависть и т. д.).

Понуждение к моральному поступку осуществляется посредством апелляции к моральному долженствованию, которое может быть не только самопонуждением или даже принуждением себя к должному, но и реализацией потребности в нормативном поведении. В игре способом понуждения к нормативному поведению является как внешнее (часто институционализированное) воздействие на «человека играющего» со стороны субъектов, обеспечивающих соблюдение правил, так и внутренние установки, восприятие *fair play* как личного принципа, мотивирующего игровые действия или бездействие.

Степень игровой нормативности во многом зависит от того, о каком типе игры идет речь. Если воспользоваться классификацией Кайуа, то наибольшую степень нормативности будут иметь состязательность и удача, а наименьшую – симуляция и головокружение. Степень моральной нормативности определяется скорее содержанием требований, а не типом ситуации, в которую вовлечен моральный деятель. Так, Р.Г. Апресян подчеркивает, что ценность непричинения вреда невелика, поскольку в том, чтобы не причинять вреда другим, нет никакого достоинства, это некий минимум морали, но требование непричинения вреда – сильное. И наоборот, ценность заботы несоизмеримо выше, а требование заботиться о другом – это, скорее, рекомендация¹⁴. В игре, особенно в состязании, сочетаются и игровые требования, и нормы морали с разной степенью императивности.

Небезынтересным является анализ представлений об источниках нормативности игры и морали. Представление об источнике нормативности – это способ обоснования поведения, оцениваемого как нормативное, правильное. Подробный анализ применимости различных представлений об источнике нормативности морали в сфере игровой нормативности требует отдельного исследования. Здесь же остановимся только на волюнтаристском подходе.

¹² Дробницкий О.Г. Понятие морали. Историко-критический очерк // Дробницкий О.Г. Моральная философия: избр. тр. М., 2002. С. 224–228.

¹³ Там же. С. 228.

¹⁴ Апресян Р.Г. К базовому определению морали // Филос. журн. 2014. № 1 (12). С. 87.

В волюнтаристских представлениях источником нормативности является воля законодателя. Основная проблема обоснования морали в рамках данного подхода заключается в том, что авторитет законодателя сам нуждается в обосновании. В сфере игровой нормативности острота данной проблемы существенно ниже. Ситуация, когда авторитетный субъект (взрослый, профессиональный игрок, опытный арбитр, игровое сообщество) задает и/или интерпретирует правила игры, является достаточно распространенной. И если в морали статус авторитета всегда проблематизируется из-за действия парадокса моральной оценки, то в игре такой статус может подтверждаться игровым опытом, традицией, репутацией игрока.

Поступок «человека играющего» вне зависимости от его представлений об источнике нормативности может быть как нормативным, так и ненормативным, однако санкции за совершение ненормативного поступка зависят от того, какая сфера нормативности на него распространяется.

Основными моральными санкциями являются стыд, совесть, общественное неодобрение, в то время как за нарушение правил игры возможно изгнание из игрового пространства либо временное отстранение от игры (пропуск хода, матча). Возможны ситуации, когда «человек играющий» оказывается одновременно под действием и игровых, и моральных санкций (игрок, дисквалифицированный за применение допинга, подвергается общественному осуждению и, возможно, стыдится или терзается муками совести за совершение ненормативного поступка). Игра сама очищает себя от нарушителей, в то время как у морали нет такой возможности.

Итак, можно ли поступок «человека играющего» рассматривать как моральный поступок? Как проявляется моральная нормативность в игре? Существует ли игровое пространство за пределами морали? Поиск ответов на эти вопросы обязывает учитывать множество факторов: какая интерпретация игры и какое понимание морали используется; каким содержанием наделяются понятия «нормативность игры» и «нормативность морали»; какими характеристиками наделяется «человек играющий» и так далее. В данной статье используется одно из возможных направлений поиска – анализ различных вариантов ненормативных стратегий поведения «человека играющего».

Рассмотрим четыре разных случая.

1. Нарушаются правила игры, но не нормы морали.

Примером данной ситуации являются маркетинговые игры. Чтобы получить больше прибыли, продавец должен настойчиво предлагать клиенту более дорогой продукт или ненужные ему сопутствующие покупки. Нарушая правила игры, но следуя моральному принципу «Не навреди», а возможно, даже рекомендации «Заботься» – продавец может отказаться следовать правилам «маркетинговой стратегии», рискуя при этом подвергнуться наказанию (например, коммерческие аптеки снижают зарплату фармацевтам, если те не предлагают населению дорогие аналоги лекарств).

Впрочем, принцип «минимаксимальной относительной уступки» Д. Готье-ра¹⁵ может послужить моральным обоснованием поступка, соответствующего правилам игры (например, фармацевт предлагает дорогой препарат только тем гражданам, которых оценивает по внешнему виду как состоятельных и платежеспособных).

¹⁵ См.: *Gauthier D. Morals by Agreement. Oxford, 1986.*

2. Нарушаются нормы морали, но не правила игры.

Примером ситуации такого рода являются компьютерные игры, которые можно маркировать как темные (“dark play”)¹⁶. Такие игры провоцируют игрока на осуществление неэтичных поступков (убийство, предательство, обман) ради наиболее успешной игровой стратегии.

Еще один пример – различные варианты игр, где по правилам необходимо обмануть соперников (настольная игра «Мафия» и др.). При этом нарушается моральное требование «Не лги!». Ссылка на то, что обман осуществляется в игровом пространстве и не может причинить вреда сопернику, представляется необоснованной, поскольку «человек играющий» вредит себе, получая навыки обмана, а принцип «Не навреди!» распространяется не только на Другого, но и на самого морального деятеля.

3. Нарушаются и нормы морали, и правила игры.

Данная ситуация может быть проиллюстрирована на примере проблемы безбилетников (free riders). Безбилетник хорошо знает правила, согласен с ними, но осознанно их нарушает, надеясь, что все остальные играют честно. Несмотря на то, что все осознают выгоду от кооперативного взаимодействия, безбилетник получает несравненно большую выгоду лично для себя, нарушая правила. Чтобы понудить его к нормативному поведению, недостаточно одних только рациональных аргументов. Необходимо нормативное воздействие морали, права, обычая. Однако и этого может быть недостаточно, если выгода слишком велика, а вероятность выявления безбилетника и применения к нему санкций – не слишком. Таким образом, безбилетник нарушает и правила игры, и нормы морали¹⁷.

4. Разрушается сама игра.

Далее рассмотрим случай, когда разрушается весь игровой мир, но не по объективным причинам (закончилось игровое время, ресурсы, игра наскучила и т. п.), а в результате осознанного выбора субъекта. Хейзинга называет такого субъекта шпильбрехером. Он уклоняется от игры, игнорирует правила, не признает их и тем самым «...разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими»¹⁸. Шпильбрехером является тот, кто не играет, потому что трусит, тот, кто сообщает детям, что они ненастоящие индейцы, тот, кто обличает игру в глупости и абсурдности. В то же время шпильбрехер, разрушая старую игру, может обозначить пространство для новой, инициировать позитивную игровую мутацию.

Для оценки поступка шпильбрехера как правильного или неправильного часто необходимо предварительно оценить саму игру. Если игра была «плохой», то поступок шпильбрехера – должный, правильный. Если же игра была «хорошей», то шпильбрехер поступает ненормативно.

¹⁶ The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments / Ed. T.E. Mortensen, J. Linderoth, A. ML Brown. L., 2015.

¹⁷ Подобная ситуация создается только тогда, когда субъект должен следовать правилу, например платить налоги. Если же речь идет о желательном, но не обязательном поведении (например, большинство пользуется Википедией, но мало кто делает пожертвование на ее развитие), то нарушается норма морали, в частности требование заботы об общем благе, но не правила игры. Этот случай был рассмотрен ранее.

¹⁸ Хейзинга Й. Указ. соч. С. 36.

С. Вольф в качестве признака хорошей игры предлагает рассматривать условие, когда играть весело (fun to play)¹⁹. Однако встречаются ситуации, когда весело играть только одному или нескольким игрокам, а остальные испытывают не столь приятные эмоции. Удачной иллюстрацией такой ситуации является троллинг: тролль, безусловно, забавляется, но участники дискуссии, в которую он вступил, страдают от его действий.

Представленный анализ сочетания нормативности игры и морали в различных вариантах поступка «человека играющего» породил больше вопросов, чем ответов. Например, остались нерассмотренными вопросы об оценке игры в контексте ненормативных этических учений, о степени универсальности или универсализуемости игровых норм, об особенностях взаимодействия в одном игровом пространстве игроков с разными моральными убеждениями и ряд других. На основании приведенных рассуждений можно сделать вывод о том, что «человек играющий» является субъектом не только игровой, но и моральной ответственности. Если homo economicus ориентируется на свои предпочтения, homo faber – на профессиональный успех и выгоду, то homo ludens – на счастье и свободу от природы, необходимости и произвола.

Список литературы

- Апресян Р.Г. К базовому определению морали // Филос. журн. 2014. № 1(12). С. 78–91.
- Апресян Р.Г., Артемьева О.В., Прокофьев А.В. Феномен моральной императивности. Критические очерки. М.: ИФ РАН, 2018. 196 с.
- Дробницкий О.Г. Понятие морали. Историко-критический очерк // Дробницкий О.Г. Моральная философия: избр. тр. / Сост. Р.Г. Апресян. М.: Гардарики, 2002. С. 11–342.
- Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ (Объединен. гуманитар. изд-во), 2007. 304 с.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
- Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX–XX вв. М.: Сов. писатель, 1988. 416 с.
- Brandl J.L., Esken F., Priewasser B. et al. Young children's protest: what it can (not) tell us about early normative understanding // Phenomenology and the Cognitive Sciences. 2015. Vol 14. Iss. 4. P. 719–740.
- Gauthier D. *Morals by Agreement*. Oxford: Clarendon Press, 1986. 378 p.
- Rakoczy H., Warneken F., Tomasello M. The Sources of Normativity: Young Children's Awareness of the Normative Structure of Games // *Developmental Psychology*. 2008. Vol. 44. No. 3. P. 875–881.
- The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments / Ed. T.E. Mortensen, J. Linderoth, A. ML Brown. L.: Routledge, 2015. 272 p.
- Wolf S.R. Two concepts of rule utilitarianism // *Oxford Studies in Normative Ethics* / Ed. M. Timmons. 2016. Vol. 6. P. 123–144.

¹⁹ Wolf S.R. Two concepts of rule utilitarianism // *Oxford Studies in Normative Ethics*; ed. M. Timmons. 2016. Vol. 6. P. 135.

Normativity, Play, Morality: The Act of “Homo Ludens”

Ekaterina Al. Koval

Middle-Volga Institute (branch) of Russian State University of Justice in Saransk. 6 Fedoseenko St., Saransk, 430003, Russian Federation; e-mail: nwifesc@yandex.ru

Activity of *homo ludens* is an object of different ways of normative regulation. The article analyzes the impact of play and moral normativity on *homo ludens*. Play normativity and game normativity have similar features, but they also have different sources of normativity as well as subjects and objects of normative regulation, the degrees of normativity of play and moral norms for *homo ludens*.

The author tries to answer the questions: should *homo ludens* always follow the moral requirements in the play space? Can acts of *homo ludens* be regarded as moral? From this point of view, four cases are discussed. The acts can:

- 1) violate fair play, but comply with moral norms;
- 2) violate moral norms, but comply with fair play;
- 3) violate both fair play and moral norms;
- 4) threaten the existence of the world of play as a whole.

In the latter case, the acts evaluation of the offender (spoil-sport) depends on the play evaluation. If the spoil-sport shatters a good play, his acts are not normative. Vice versa, if the spoil-sport destroys a bad play, he does the right thing.

The author concludes that *homo ludens* in the context of play's space and time of play is not only a responsible player, but also a responsible moral agent. If his play is morally irresponsible, it fails to fulfill its cultural function.

Keywords: normativity, play normativity, moral normativity, act, homo ludens, free rider, spoil-sport

References

- Apressyan, R.G. “K bazovomu opredeleniyu morali” [Towards a core understanding of morality], *Filosofskii zhurnal* [Philosophy Journal], 2014, No. 1 (12), pp. 78–91. (In Russian)
- Apressyan, R.G., Artemyeva, O.V. & Prokofyev, A.V. *Fenomen moral'noi imperativnosti. Kriticheskie ocherki* [The Phenomenon of Moral Normativity. Critical essays]. Moscow: Institute of Philosophy Publ., 2018. 196 pp. (In Russian)
- Brandl, J.L., Esken, F., Priewasser, B. et al. “Young children's protest: what it can (not) tell us about early normative understanding”, *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2015, Vol 14, Iss. 4, pp. 719–740.
- Drobnitsky, O.G. “Ponyatie morali. Istoriko-kriticheskii ocherk” [The Concept of Morality. Historical Critical Essay], in: O.G. Drobnitsky, *Moral'naya filosofiya: Izbrannyye trudy* [Moral Philosophy: Selected Works]. Moscow: Gardariki Publ., 2002. pp. 11–342. (In Russian)
- Epshtein, M.N. *Paradoksy novizny: O literaturnom razvitii XIX–XX vekov* [Paradoxes of novelty. On literary development in XIX–XX centuries]. Moscow: Sovetskii pisatel' Publ., 1988. 416 pp. (In Russian)
- Gauthier, D. *Morals by Agreement*. Oxford: Clarendon Press, 1986. 378 pp.
- Huizinga, J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii* [Homo ludens. A Study of the Play-element in Culture], trans. by D. Silvestrov. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publ., 2011. 416 pp. (In Russian)

Kayua, R. *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Man, Play and Games. Papers and Essays on Sociology of Culture], trans. by S. Zenkin. Moscow: OGI (Ob"edinennoe Gumanitarnoe Izdatel'stvo) Publ., 2007. 304 pp. (In Russian)

Rakoczy, H., Warneken, F. & Tomasello, M. "The Sources of Normativity: Young Children's Awareness of the Normative Structure of Games", *Developmental Psychology*, 2008, Vol. 44, No. 3, pp. 875–881.

T. E. Mortensen, J. Linderoth & A. Brown (ed.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. London: Routledge, 2015. 272 pp.

Wolf, S.R. "Two concepts of rule utilitarianism", in: *Oxford Studies in Normative Ethics*, ed. by M. Timmons, Vol. 6, 2016, pp. 123–144.