

ФЕНОМЕН НАСИЛИЯ В РАБОТЕ ЙОХАНА ХЕЙЗИНГА «НОМО LUDENS»

Андрей Чаплинский

Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина, Брест, Беларусь

В данной работе рассмотрены различные проявления насилия, такие как судебный поединок, турнир, дуэль и самое масштабное из этого списка действие – война, как особые отрасли человеческой культуры на основе работы Йохана Хейзинга «Homo Ludens» («Человек играющий»)

Ключевые слова: насилие, игра, агональный, культура

Понятие культура настолько многогранно и всеохватывающее как что сложно найти те отрасли человеческой деятельности, которые бы небыли тесно переплетены с этим понятием. Культура пронизывает все сферы человеческой деятельности, начиная от «возвышенных», так называемое искусство, и заканчивая простейшими человеческими проявлениями, такими как культура быта, общения и другие. Само собой, что такая массивная категория проявления природы человека как насилие, не могло остаться за гранью внимания культуры.

В сравнении со многими другими, концепция Хейзинга выглядит весьма необычной, он говорит о том, что насилие – это естественное проявление человека, как и то, что человеку свойственно регламентировать его проявление различными правилами, которые имеют либо предохранительный, либо доказывающий характер. Здесь я имею в виду, что одни правила установлены во избежание смерти одного из участников

действия, а соблюдение других делает победу одной стороны законной в глазах общества. Наличие этих правил, по мнению Хейзинга и вносит элемент игры в действие - «Всякая схватка, если она ограничена определенными правилами, имеет уже в силу самого этого ограничения – формальные признаки игры, особо напряженной, решительной, но в то же время чрезвычайно наглядной» [3, с. 51].

Соблюдение этих правил вводит элемент агональности в действие, превращая его в состязание, где победу важно одержать достойно, а не прибегая ко всем доступным средствам.

Также речь идет о том, что, несмотря на то записаны эти регламентирующие правила в законах или нет, их суть исходит из самой природы человека, то есть они выступают не просто как предписание обязательное к выполнению под страхом наказания, они кроются в самом человеке.

«Во все времена существует человеческий идеал честной борьбы за правое дело» [3, с. 56].

Теперь рассмотрим каждый из проявлений насилия свойственных людям и рассмотренным в данной книге.

Судебный поединок – это одна из древнейших форм определения виновности или невиновности человека. Суть его заключалась в том, что человек победой доказывал свою правоту. На первый взгляд может показаться, что для людей здесь главную роль играл фактор силы, кто сильнее тот и прав, но это не так. Судебный поединок как архаический элемент заключал в себе элемент удачи или точнее воли богов.

«Жребий, борьба и попытка убедить словом в равной мере служат «вещественными доказательствами» воли богов [3, с. 52].

Но поединок был характерен для времени, когда еще не существовало четкого разделения сфер жизни на правовые, религиозные и политические.

Еще стоит упомянуть поединки перед битвой, когда несколько воинов сходились в схватке, и победа одних была хорошим предзнаменованием перед битвой. Такие поединки проводили и для решения исхода конфликта, не прибегая к многочисленным жертвам среди солдат, когда жизни меньшинства ставили в противовес жизням большинства. Но такое возможно, только если сходятся равные противники, которые признают друг друга таковыми.

Но с развитием права, судебный поединок постепенно уходит из него, это связано с тем, что социальные отношения становились все сложнее и давать возможность кому-то доказать свою правоту через поединок было опасно. Теперь решения выносит суд, руководствуясь законами либо юридического, либо религиозного характера.

Возможна ли сегодня практика судебных поединков и схваток перед битвами, конечно нет. В судебной практике опора идет на доказательства и факты, а не на силу. Схватка перед боем в условиях современной войны также не представляется возможной.

В Средневековой традиции поединки между людьми переросли в рыцарские турниры.

«Средневековый турнир был и остался, вне всякого сомнения, сражением напоказ, то есть игрой, но на раннем этапе он протекал совершенно «всерьез», вплоть до гибели одного из участников» [3, с. 51].

Эти турниры проходили для доказательства личной доблести и смелости, а также в качестве тренировки между сражениями. Как сказано выше, турниры только на ранних этапах предусматривали смерть рыцаря на нем, но, тем не менее, процент смертей на ристалищах был весьма велик, что в последствии, привело к их запрету. Но нельзя не отметить, что в сравнении с более грубым и простым судебным поединком, турнир отличался куда большей пышностью и размахом, что только придает ему статус игры. Кроме того, доспехи, которые использовались на турнире, отличались от боевой толщины и конструкцией отдельных элементов, это говорит, что непосредственные участники турнира следили за своей безопасностью, на сколько, это было возможно.

С течением времени турниры и рыцарство как таковое приходит в упадок. На поле боя больше не требовались закованные в доспехи воины, однако это означало, что

люди утратили понятие чести и достоинство, которые, требовали своей защиты на дуэлях.

«Оба понятия: поруганной чести и необходимого отмщения, - наряду с их неослабевающим психологическим и социальным значением вообще, особенно свойственны архаической сфере культуры. Чья-либо полноценность должна обнаруживаться публично, и, если признанию ее угрожает опасность, ее приходится подтверждать или завоевывать вновь, прибегая к действиям, которые носят агональный характер» [3, с. 53].

В нашем сознании уже давно устоялось видение дуэли, как честный поединок с использованием заранее оговоренного оружия и правил между двумя мужчинами, вероятнее всего достойного происхождения. В каком-то смысле так и было, но все не так однозначно. Положение о том, что в дуэли непосредственно участвовали только двое, чьи позиции требовали подтверждения через дуэль, не всегда верно, в дуэль могли быть вовлечены и секунданты, число которых могло доходить до десятка, и тогда дуэль превращалась в кровавое побоище. Не стоит также думать, что дуэль чисто мужское занятие, дуэли среди женщин также не были редкостью. Но в классической дуэли с использованием холодного оружия все же смертельный исход не был обязательным, что придавало ей все тот же игровой характер.

Игровая функция дуэли прослеживается в мензурном фехтовании, которое являлось. Цель этого действия не отстаивание чести, а только демонстрация своей смелости и навыков в фехтовании. Но, несмотря на, казалось бы, безобидную цель, кончался поединок только при появлении крови на сопернике, а именно на его лице, поскольку остальное тело было защищено. Исходя из этого даже такое «ребячество» кончалось серьезными увечьями.

Возможны ли дуэли сегодня, этот вопрос сложнее, чем вопрос с судебным поединком, поскольку спорным моментом является связь дуэли и закона. Сегодня дуэли существуют, однако они сильно изменились. Они деградировали до понятия простого выяснения отношений между отдельно взятыми людьми посредством драки. С изменением мирового законодательства и отношения к оружию, люди выясняют свои отношения самым доступным средством – с помощью кулаков. Выяснение отношений с применением оружия было возможно тогда, когда оно считалось неотъемлемым атрибутом воина. Это может показаться смешным, но противниками могут преследоваться те же цели что и в дуэли. Из этого можно сделать вывод что дуэль, это на сегодняшний день архаичный элемент, но необходимость отстаивания своей «чести», посредством применения насилия, свойственна людям и сегодня.

Теперь перейдем к самому объемному понятию – войне. Война, это явления для большинства выглядит ужасным и бессмысленным, и кажется невозможным увидеть здесь какие-либо атрибуты игры, но если присмотреться они становятся очевидными.

Войны древности и средневековья при всей своей кровавости и жестокости имели строгие правила, за которые ни одна из сторон не могла выйти в случае схватки с равным соперником. Это модно видеть в договоренностях перед боем о времени начала и месте битвы, встречах полководцев перед началом схватки, единоборство отдельных воинов перед началом битвы или вместо нее и другие. Как видно все эти ограничения даже войну способны свести к игре.

«О войне можно говорить, как о функции культуры в той степени, в которой она ведется в границах некоего круга, члены которого признают равенство или, по крайней мере, равноправие друг друга. Если же борьба с теми, кого, по сути, не признают за людей, во всяком случае не признают за ними человеческих прав, называя их «варварами», «Дьяволами», «язычниками», «еретиками», тогда «в границах» культуры борьба может остаться лишь постольку, поскольку та или иная группа ради собственной чести даже при таких обстоятельствах наложит на себя определенные ограничения. На таких ограничениях вплоть до новейшего времени покоилось международное право, в котором выразилось стремление включить войну в сферу культуры» [3, с. 51].

Из приведенной выше фразы можно сделать вывод, что даже при столкновении с теми, кто не признается равным, все равно появляются ограничения, что опять говорит, что стремление к определенным правилам и порядку лежат в самой сущности человека.

Войны древности в большей степени имели общий агональный характер, поскольку в то время бой велся неразрывным строем, где один отряд боролся против другого. В средневековье, все больше проявляется стремление к личному единоборству с соперником, это видно из того, что рыцари при атаке, не выступали как единый отряд, их задача была прорвать строй неприятеля и сойтись с ним в «поединке».

Изменило ли положение вещей появление огнестрельного оружия и артиллерии. Нет. По крайней мере до того момента пока они не давали слишком явного преимущества в бою.

Но что же мы именем сегодня.

«Воля к победе всегда сильнее, чем самоограничение, накладываемое чувством чести. Хотя человеческая культура может ставить пределы насилию, идти на которое чувствует себя вынужденным то или иное общество, необходимость одержать победу настолько сильно овладевает воюющими сторонами, что людская злоба постоянно порывает со всеми правилами игры, позволяет себе все, что может измыслить рассудок» [3, с. 55].

Современные войны, а если точнее войны начиная с Первой мировой войны, той которая, как многие утверждают, обесценила человеческую жизнь. Что теперь на войне главное место занимает техника и оружие массового поражения и технологическая мощь. Я с данной трактовкой не согласен, всегда на поле боя самой ценной единицей оставался человек, сегодня эта ситуация не изменилась. При всем многообразии дорогих и технологичных средств ведения современной войны, самой важной боевой единицей все равно останется человек. Поскольку, человек — это не только бездушная машина, для которой значение имеет только приказ, нет, он имеет знание, мировоззрение и понимание что он делает и с какой целью, и, осознавая это, он идет в бой. Для человека конечно свойственна своенравность, которая армейской подготовкой полностью не убирается, но это я также считаю только положительным качеством, поскольку опять-таки это делает нас людьми. И именно то, что человек сохранил свое положение, тем самым сохранился и агональный характер современной войны.

Концепция Хёйзинга относительно насилия, не отрицает вполне очевидный факт, что сама потребность в нем исходит из самой сущности человека, из его стремления к соперничеству и борьбе, а также то, что и культура также тесно переплетена с данным феноменом.

1. Анализ игрового аспекта культуры и искусства [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://works.doklad.ru> – Дата доступа 15.11.2019
2. Анализ и комментарии к труду «Человек играющий» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gamesisart.ru> - Дата доступа 15.11.2019
3. Хёйзинг Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хёйзинг-М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.

THE PHENOMENON OF VIOLENCE IN THE JOCHAN HUIZING'S WORK "HOMO LUDENS"

Andrej Chaplinsky

Brest State University named after A.S. Pushkin, Brest, Belarus

In this paper, various manifestations of violence will be examined, such as a judicial duel, a tournament, a duel, and the largest action of this list - war, as special branches of human culture based on the work of «Homo Ludens» ("The Man Playing") by Johan Huizing

Keywords: *violence, play, agonal, culture*