

Секция «Журналистика»

Игра как религия нового времени в последнем философском романе  
Германа Гессе

*Голубицкая Ника Вениаминовна*

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет  
журналистики, Москва, Россия*

*E-mail: prostonika@list.ru*

Игра как религия нового времени в последнем философском романе Германа Гессе.

«Почти все мои прозаические вещи - духовные биографии» , - эта идея в различных модификациях высказывалась Германом Гессе на протяжении всей жизни. Гессе – «писатель духа», основное содержание его творчества - жизнь идей в пространстве мировой культуры. При этом главным объектом его писательского интереса становится человек: как частица мирового духа, жизнь которой определяется законами целого и в то же время как создатель, творец культурного поля. Здесь некоторая абстрактность творчества Гессе находит конкретное воплощение – в его личной биографии и жизненной проблематике.

«Игра в бисер» - это последнее серьёзное произведение Гессе, итог его творческих поисков и законченная духовная биография. На страницах этой книги оживает весь мир Гессе – реальный и фантазийный, мир писателя - гуманиста, борющегося с идеями фашизма и преступностью войн, и мир магистра Игры, рыцаря духа, живущего в абстрактном пространстве человеческой культуры. Последний роман Гессе появляется как реакция на фашистский миф, развративший европейское сознание: «... У меня было две задачи: создать духовное пространство, где я мог бы дышать и жить даже в отравленном мире... и во-вторых, показать сопротивление духа варварству...» Произведение не было простым политическим откликом, оно несло в себе глубокие философские смыслы. «Игра в бисер» должна была стать реальным противоядием фашизму, для чего следовало построить «царство духа» по тем же законам, превратить его в новый миф.

Кризисное состояние европейского самосознания начала XXвека требовало от мыслителей выполнение новых задач. Сменилась парадигма мышления. Новая философия должна была привести к духовной переориентации человека, то есть создать эффективную замену религии. Мыслители ищут уже не истину, но сюжет для построения мироздания, годный для обыгрывания; на место размышления встаёт конструирующее творящее воображение. Основу для новых теорий мироздания философы и писатели ищут в пра-культурном состоянии человечества: Юнг, Хайдеггер, Батай выстраивают свои мифы на фундаменте первобытного сознания, механизм веры задействует надсознательные закономерности психики.

Духовные поиски Гессе развиваются на фоне общей тенденции к мифотворчеству. Но в поиске новых религиозных связей он заходит ещё дальше, чем вышперечисленные мыслители: он обращается к самой природе, к поведенческим законам животных существ. Он основывает свой миф на игре, которая связывает человека с животным. В своём начале игра есть самая простая форма человеческих отношений, но она и самый

сложный продукт его духовной деятельности, если приравнять культуру к игре. Обращение к теории игры тоже в некотором смысле тенденциозно: она широко исследуется в работе Й.Хейзинги «Homo ludens» 1938 года, а также, например, в бахтинской теории карнавала 1940го («Игра в бисер» выходит только в 1943 году). Но на мой взгляд, работу Гессе следует рассматривать особо, только в его романе игра получает статус сакральности – мысль чрезвычайно глубокая и в некотором смысле предопределившая дальнейшее развитие культуры.

Гессе видит в игре прочную основу для культурного мифа, так как её нельзя отрицать. Можно отрицать практически любую абстракцию: право, красоту, истину, добро. Можно отрицать серьёзность, а игру – нет. Кроме того, игра происходит только в духовной сфере - действие не может быть предъявлено предметно. Эти два аспекта позволяют Гессе превратить в своём произведении игру в новую форму религии. Игра в бисер – чистый образец «небожественного сакрального», искусственно созданной религии. Гессе переносит объект веры с Бога на религиозный ритуал, он абсолютизирует обрядность. Гессе утверждает самодостаточность культуры и её творца – человека – вне его связи с Богом. В этом тезисе выражается возможность «царства духа» переступить через «фельетонную эпоху», через фашистский миф и мир жестокости.

И всё же духовный эксперимент Гессе даёт отрицательные результаты. Жрец новой религии - магистр Игры в бисер – сознательно покидает совершенный мир Касталии и умирает в мире обыденном, человеческом. Он проходит путь, противоположный пути Гессе – от наличного результата к поиску. Иозеф Кнехт жил в том совершенстве культуры, которое мысленно пытался создать для себя Гессе всю жизнь, но он ушёл от этого идеала. Он потерял свой рай, не из-за чьей-то чужой вины, он сам пошёл на грех. Не было ни змея - искусителя, ни запретного плода. Он согрешил, зная, что потеряет, и зная, зачем ему это терять. В финале произведения Гессе демонстрирует относительное бессилие искусственно созданных мифов по сравнению с христианской религией и предрекает европейской истории дальнейшие духовные поиски.

Произведение Гессе актуализировалось в современной культуре. Развитие медиакоммуникаций превратили художественное творчество в некую форму игры стеклянных бус. Поэтому результаты духовного поиска Г.Гессе кажутся мне особенно важными для анализа в XXI dttrt/

### **Литература**

1. Герман Гессе "Письма по кругу" М., "Прогресс 1987
2. Йохан Хейзинга "Человек играющий" С. \_П., издательство Ивана Лимбаха, 2011