

УДК 130.2

Агарков В. И.

КОНЦЕПТ ИГРЫ В ПОСТМОДЕРНИСТСКОМ ДИСКУРСЕ ФИЛОСОФИИ КУЛЬТУРЫ

В классической академической философии понятие игры возникало всегда достаточно спонтанно и имело статус скорее метафоры, нежели понятия или категории. Достаточно продвинутый анализ игры в рамках классической философии мы впервые обнаруживаем, пожалуй, у Канта в «Критике способности суждения». Всё более пристальное внимание в отношении празднично-игровой деятельности человека было стимулировано развитием такой философской дисциплины как философия культуры, окончательно легитимированной в начале 20-го века. Знаковым событием оказалась книга Й. Хейзинги «*Homo ludens*» (1938), представляя собой своего рода энциклопедию по истории и теории игры. Большое значение для культурно-философской рефлексии сыграла также публикация Германом Гессе литературно-философского произведения «Игра в биссер» (1943). Эпохально-историческое значение празднично-игровой деятельности выявил и исследовал М. Бахтин в работе «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (заключена в 1940, опубликована в 1965). Метафизическое измерение игры стало предметом тщательного изучения для немецких философов Х.-Г. Гадамера и Э. Финка.

Таким образом, уже к середине прошлого века игра выделяется в достаточно обособившееся предметное поле со своей проблематикой, понятийно-терминологическим и методологическим инструментарием. Разумеется, что происхождение игры и её этологический, педагогический, рекреационный, эстетический аспекты исследуют не только философы, но и педагоги, психологи, искусствоведы. Можно смело констатировать тот факт, что сегодня игра является предметом междисциплинарных исследований в области гуманитарного знания. Наряду с продолжающимся неослабеваемым интересом со стороны академической науки и философии, празднично-игровая деятельность постепенно начинает втягиваться в сферу влияния и интересов постмодернистского движения.

Сам характер праздничной и игровой деятельности подвергся серьёзной трансформации внутри западной культуры. С одной стороны, в таких неординарных, неклассических игровых практиках как перформанс и хепенинг, присущих контркультуре 60-х - 70-х годов прошедшего века, со всей силой обнаружился не востребовавшийся ранее игровой потенциал эстетической деятельности: неангажированность театральным эстеблшментом, актуальное, *ad hoc*, творческое начало, отсутствие стереотипов и шаблонов присущих профессиональной игре. С другой стороны, игро-

вые формы стали интенсивно проникать в политику, активно использоваться в масс-медийных стратегиях, в экономической деятельности, менеджменте. Не без основания, философы «с лёгкой руки» Ги Дебора, автора книги «Общество спектакля» (1967), стали использовать для адекватного описания современной культурной ситуации такие словосочетания как «общество спектакля», «шоу-культура», «шоу-власть», «шоу-правосудие». В современной культуре празднично-игровая деятельность становится всеобъемлющей, производящей и основополагающей, поэтому: «Спектакль взятый в своей тотальности, есть одновременно и результат и проект существующего способа производства» [3, с. 24].

В работах таких ключевых авторов постструктуралистско-постмодернистского направления, как Ж. Деррида, Ж. Делёз, Ж.-Ф. Лиотар, Ж. Бодрийар концепт игры приобретает особое значение. В связи с тем, что в рамках постмодернистского комплекса идей культура отождествляется с текстом, письмом, языком, речью, а точнее, может быть явлена нашему сознанию только благодаря вышеперечисленным репрезентациям, то неудивительно, что контекстом игры, праздника (карнавала, представления, шоу) становится текстуальность. «Рассматривая мир только через призму его осознания, то есть, исключительно как идеологический феномен культуры и, даже более узко, как феномен письменной культуры, постструктуралисты готовы уподобить самосознание личности некой сумме текстов в той массе текстов различного характера, которая, по их мнению, и составляет мир культуры», считает И.П.Ильин [6, с. 296]. Поэтому, обсуждая концепт игры в произведениях постструктуралистов и постмодернистов, нужно иметь в виду указанный выше «текстуально-языковой» контекст их высказываний, где за текстуальностью просматривается именно культура в самом широком смысле этого слова. Неудивительно, что в работах постструктуралистов и постмодернистов пространство речи (или письма у Ж. Деррида) становится пространством игры. Игра идёт на двух уровнях: между автором и читателем, и между означаемыми.

В одной из своих ранних работ «Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук» Жак Деррида пытается дистанцироваться от доминирующей в ту пору во Франции (начало 60-х годов 20-го века) методологии структурализма с её жёсткими сциентистскими установками. В качестве «подрывного» и, в то же время, «освобождающего» инструмента гуманитаризации философии культуры он предлагает «игру», которую противопоставляет структуре (вернее её центру) и тотальности (в её панрационалистическом, гегельянском и постгегельянском варианте) как факторам-пределам свободы в культуре. Ж. Деррида утверждает, что «сам принцип организации структуры полагал предел тому, что можно было бы назвать её *игрой*» [5, с. 446]. Развивая далее свою мысль относительно опасности «поклонения» центру и тотальности, которые несёт в себе западно-европейский рационалистический, «лого-центристский» стиль мышления, французский философ пишет: «...нетотализацию можно определить иначе – не через понятие конечности, отсылающее к эмпирии, а через понятие *игры*. И если в этом смысле тотализация лишается смысла, то происходит это уже не в силу существования некоего бесконечного поля, которое не в состоянии охватить конечный взгляд или конечный дискурс, но потому, что природа этого поля – то есть поля языка, причём языка конечного – исклю-

чает тотализацию как таковую; ведь это поле есть не что иное, как поле *игры* – поле бесконечных замещений, совершающихся в замкнутом пространстве некоего конечного множества» [5, с. 460-461]. Эта игра означаемых, согласно эпистемологической установке постструктуралистско-постмодернистских авторов, обеспечивает условие существования бесконечного диалога, представляющего собой альтернативу тотализирующему лого-центричному дискурсу классического рационализма с его «фантомом» истины как некой завершённой и непререкаемой константы.

Другой значительный теоретик постструктурализма М. Фуко в своём резонансном докладе (впоследствии опубликованном под названием «Что такое автор?»), прочитанном на заседании Французского философского общества 22 февраля 1969 года в Коллеж де Франс, подверг скрупулёзному анализу стереотипное представление о фигуре автора, осмысленности письма, однозначности системы означаемых всякого текста. Он попытался показать и доказать, что речь строится не по строго заданному номотетическому проекту, но базируется на игровом, вероятностном принципе. Французский философ считает, что «...письмо есть игра знаков, упорядоченная не столько своим означаемым содержанием, сколько самой природой означаемого ... письмо беспрестанно преступает и переворачивает регулярность, которую оно принимает и которой оно играет; письмо развёртывается как игра, которая неминуемо идёт по ту сторону своих правил и переходит, таким образом, вовне» [8, с. 13]. Конечно же, тезис о том, что любой текст представляет собой только лишь бесконечную игру означаемых, неизбежно ведёт нас к радикальному релятивизму.

С другой стороны, безусловно позитивной стороной данного утверждения является открытие свободы интерпретации для читателя, вне зависимости от степени его литературоведческой или герменевтической компетенции, поскольку принятие игрового принципа в качестве основы существования текста и, соответственно его прочтения, даёт возможность для самовыражения не только автору, но и читателю. М. Фуко, также как и Р. Барт, считает, что традиционное позиционирование привилегированной позиции автора по отношению к читателю необходимо упразднить и определить это отношение, по меньшей мере, на «паритетных началах», то есть, взглянуть на автора, прежде всего как на читателя, как на партнёра по игре. В этой игре выигрывают все, поскольку сама игра представляет собой непредсказуемый процесс разгадывания, причём отгадок множество и каждая из них имеет право на существование, не принадлежа только автору как тому, кто её «создал», то есть, загадал. Другими словами, критическая позиция М. Фуко – это призыв к эмансипации читателя как человека, интеллектуально и творчески зависимого от автора. Отсюда следует, что принятие тезиса об игровой функции текста, открывает каждому читателю его скрытые способности, творить текст, читая его. Иначе говоря, игра предполагает в человеке такие важные позитивные механизмы самореализации как свобода и творчество.

Несколько ранее эту проблему поставил Р. Барт в своей известной работе «Смерть автора» (1968). Он предлагает несколько «уменьшить» фигуру автора, урезав его эксклюзивно творческие притязания, уподобив сочинительство профессиональному переписыванию. Предлагается, заменить номинацию «Автор» на более адекватную – «Скриптор». Для того, чтобы устранить такую своего рода «историче-

скую несправедливость», Р. Барт старается показать, что оригинальных «авторских» текстов не было и нет, есть лишь более или менее талантливая литературная комбинаторика: «Скриптор, пришедший на смену автору, несёт в себе не страсти, настроения, чувства или впечатления, а только такой необъятный словарь, из которого он черпает своё письмо, не знающее остановки» [1, с. 389]. Следуя этому положению, обнаруживается, кроме всего прочего, что от автора отчуждается не только функция «собственника» совокупности смыслов заложенных им в данный текст, но и пророческая функция, благодаря которой он приобретает в глазах пассивного читателя сакральную ауру, и, в качестве «гуру», единолично владеет тайной некоторого текста.

Более того, автор это уже не только «неавтор» (просто скриптор), но, по большому счёту, один из игроков в многоуровневой массовой игре, это пародист, это человек, которого в наименьшей степени можно упрекнуть в серьёзности, какую бы маску он не надевал на себя.

Такие выводы стали возможными в рамках постструктурализма после пересмотра статуса и строения текста. Если раньше считалась «первичной» фигура автора-творца («вначале был автор»), то после структуралистско-постструктуралистской «революции» текст стал той исходной первоосновой, которая стала порождать авторов. Текст есть пространство, в котором обитают авторы, «арендуя» у него слова, фразы, дискурсы, как игроки в пинг-понг обмениваясь ими с другими авторами, читателями.

Суть письма и чтения составляет бесконечная игра. По ходу этой игры идёт «приём», «отбор», «отбой» и «отпасовывание» цитат в поле интертекстуальности. «Ныне мы знаем – пишет Р. Барт, что текст представляет собой не линейную цепочку слов, выражающих единственный, как бы теологический смысл («сообщение» Автора - Бога), но многомерное пространство, где сочетаются и спорят друг с другом различные виды письма, ни один из которых не является исходным; текст соткан из цитат, отсылающих к тысячам культурных источников» [1, с. 388]. Срывая маску серьёзности, авторства, теологичности с писателя, Р. Барт оставляет ему лишь развлекательно-игровую функцию. Розыгрыш, попури из цитат, коллаж, как мы сказали бы - «капустник», - таково, по мнению французского исследователя, существо всякого текста и соответственно этому, такова же судьба писателя, автора. «Писатель подобен Бувару и Пекюше, этим вечным переписчикам, великим и смешным одновременно, глубокая комичность которых как раз и знаменует собой истину письма; он может лишь вечно подражать тому, что написано прежде и само писалось не впервые; в его власти только смешивать разные виды письма, сталкивать их друг с другом...» [1, с. 388]. Здесь, как и у М. Фуко, проводится довольно таки рискованная идея относительно неразличимости смешного и серьёзного, игры и рациональной деятельности, оригинального и вторичного культурного продукта.

Почти одновременно с обсуждаемыми работами Барта и Фуко было опубликовано программное произведение Ж. Делёза «Различие и повторение» (1969), где французский философ, один из лидеров постмодернистской философии, также использует концепт игры для того, чтобы наиболее ясно отразить специфику современной ему культурной ситуации. Он разделяет и противопоставляет так называемые

мую «человеческую игру» и «божественную игру». Эти два вида игры можно свести к человеческому виду игры и к идеальному виду игры. Ж. Делёз противопоставляет эти два вида игры. «Во-первых, человеческая игра предполагает наличие предшествующих категорических правил. Далее [во-вторых], в результате таких правил определяется вероятность, то есть «гипотезы» проигрыша и выигрыша. В-третьих, эти игры никогда не утверждают случайность в целом, но, напротив, дробят её, стремясь каждый раз избежать случайности, исключить из неё последствие хода, с необходимостью связывая тот или иной выигрыш или проигрыш с гипотезой» [4, с. 339]. В основе человеческой игры согласно Делёзу находятся моральные предпосылки, «гипотеза наличия Добра и Зла». Поэтому, считает он, «игра – это обучение нравственности» [4, с. 339]. По меньшей мере это весьма спорное утверждение.

От этого вида игры отлична «божественная игра», которую, по-видимому, имели в виду Гераклит, Малларме, Ницше. «Во-первых, нет предсуществующего правила, игра идёт по собственному правилу... Каждый раз различные ходы различаются не численно, но формально, так как различные правила – формы одного и того же онтологического броска, единого во всех случаях... Вместо раздробленной, ограниченной, надломленной усилиями людей игры – чистая Идея игры как таковой» [4, с. 340]. По существу, здесь противостоятся два диаметрально противоположных ряда: актуальный ряд человеческой игры с её «коседлыми дистрибуциями» и виртуальный ряд идеальной игры с её «бродячими дистрибуциями».

Отличительной особенностью любой игровой деятельности является её непредсказуемость, большая степень вероятности исхода. Именно это пытается показать Ж. Деррида в своих работах, об этом идёт речь также в произведениях М. Фуко и Ж.-Ф. Лиотара. Справедливости ради нужно отметить, что одним из первых философов, обративших внимание на игровой аспект языка, был Людвиг Витгенштейн. В работе «Философские исследования» (опубликованной в 1953) он предложил выявлять, описывать и разграничивать так называемые «языковые игры», то есть, такие завершённые холистические системы коммуникации, которые организованы согласно некоторым правилам и конвенциям, нарушение которых влечёт за собой прекращение данной конкретной игры. А.Ф. Грязнов выделяет три основных взаимодополнительных способа понимания языковой игры, встречающихся в поздних текстах Л. Витгенштейна: «Во-первых, это исходные лингвистические формы, с которых начинается обучение языку путём включения обучаемого в определённые виды деятельности. Во-вторых, «игры» рассматриваются как упрощённые, идеализированные модели употребления слов, последовательное усложнение которых демонстрирует динамику языка. И, наконец, социокультурный аспект «игр» отражён в понятии форм жизни» [2, с. 402]. Таким образом, к середине 20-го века сфера языка и игровая деятельность, пересекаясь, образуют новое поле исследований в области философии культуры.

В своей известной работе «Состояние постмодерна» (1979), ставшей уже классической и посвящённой концептуализации постмодернизма как интеллектуального явления, Ж.-Ф. Лиотар обращается к идеям Л. Витгенштейна относительно многомерности языковых игр. Теоретик постмодернизма пишет: «По поводу языковых игр следует привести три наблюдения. Первое: их правила не содержат в самих себе

свою легитимацию, но составляют предмет соглашения – явного или неявного – между игроками (что, однако не означает, что эти последние выдумывают правила). Второе: если нет правил, то нет и игры; даже небольшое изменение правила меняет природу игры, а «приём» или высказывание, не удовлетворяющее правилам, не принадлежат определяемой ими игре [7, с. 32].

Развивая далее свою мысль об «идее речевой агонистики», французский автор показывает, что, несмотря на очевидный мотив противоборства и стремление к победе, заключённых в речевых актах, выигрыш - не самоцель. Он утверждает: «Это совсем не значит, что играют только для того, чтобы выиграть. Можно применить приём только из удовольствия от его придумывания... Беспрерывное выдумывание оборотов, слов, смыслов доставляет большую радость, а на уровне речи – это то, что развивает язык. Однако, конечно же само такое удовольствие не свободно от чувства успеха, как минимум вырванного у противника, и зависит от величины, принятого языка, коннотации» [7, с. 33]. Поскольку объектом его исследования в данной работе является легитимация знания, то неудивительно, что даже научное знание рассматривается им в качестве одной из языковых игр. При этом в информационном обществе такая игра должна быть особенно эффективна, поскольку будет максимально насыщена информацией, и будет формироваться на основе знания и посредством знания [7, с. 159].

Как уже говорилось выше, постструктуралистско-постмодернистский комплекс идей активно абсорбировал различного рода метафоры, концепты, риторические фигуры, в которых высока степень неопределённости, вероятности, амбивалентности. Именно к такого рода вещам принадлежит понятие «игры». Пребывая долгое время в качестве полу-маргинального, второстепенного концепта в академической философии, будучи скорее метафорой, символом изменчивости, непредсказуемости и «несерьёзности» человеческой деятельности, игра не привлекала особого внимания «университетских» философов. Вероятно поэтому, одними из первых, кто обратил на неё пристальное внимание, стали такие «неакадемические» мыслители как Ницше, Хейзинга, Гессе, Бахтин. Вирулентность (как сказал бы Ж. Бодрийар) игрового начала проявилась в своей тотальности в западной культуре с особой выразительностью после окончания Второй мировой войны, когда ужасы, творимые самими людьми, стали не только реальными, но и гиперреальными, превзойдя любые фантастические сценарии всевозможных эпохальных бедствий.

Своего рода терапевтическим средством для многих стала игра во всех её измерениях. Спортивные игры и их репрезентации в виде радиорепортажей, а затем телепередач, олимпиады, чемпионаты - региональные и мировые. Спортивный тотализатор становится «игрой в квадрате». Игры-конкурсы, игры-лотереи, различного рода шоу с элементами игры. Дипломатические игры, экономические игры, политические игры перестали быть метафорами, но обнажили свою суть, будучи соревнованием с конкретным призовым фондом. При этом важным становится количество зрителей, чем их больше, тем больше награда выигравшему. Более того, становится очевидным, что игры часто устраиваются не ради игры или ради приза, но для того, чтобы собрать огромную аудиторию зрителей и получить доход. Победитель и по-

беждённый выигрывают оба при любом результате и делят призовой фонд (бокс, шахматы, футбол, хоккей, конкурсы красоты).

Этот «сдвиг» общества от определённости и ответственности, от серьёзного отношения к вещам в сторону игрового, ироничного, вероятностного отношения к миру был подмечен, зафиксирован и тщательно проанализирован постструктуралистами и постмодернистами. Опираясь на соответствующие методологические средства, ими было расширено толкование игры. Экстраполируя её фактически на все виды человеческой деятельности и чувствительности, создавая атмосферу игры, культ игры, они отождествили игру и культуру. Признавая их открытия и продвижение в плане развёртывания новых горизонтов празднично-игровой деятельности в современной культуре, необходимо всё же отметить, что подмена игровым принципом всех иных проявлений человеческого начала в культуре влечёт за собой опасные тенденции релятивизма ценностей и утрату определённости в том сложном мире, который становится ещё сложнее и многомерней, требуя от нас взвешенности решений и ответственности в большей мере, чем просто игры.

Список литературы

1. Барт Р. Смерть автора // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: «Прогресс», 1994
2. Грязнов А. Ф. Языковые игры // Современная западная философия: Словарь. – М.: «Политиздат», 1991
3. Дебор Ги Общество спектакля. М.: «Логос», 2000
4. Делёз Ж. Различие и повторение. СПб., «Петрополис», 1998
5. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Письмо и различие. М.: «Академический Проект», 2000
6. Ильин И.П. Постмодернизм. Словарь терминов. М.: «Интрада», 2001
7. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: -СПб.: «Алетейя», 1998
8. Фуко М. Что такое автор? // Воля к истине. Работы разных лет. М.: «Касталь», 1996

Поступило в редакцию 29.10.02