

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В ИНТЕГРАТИВНОЙ ГЕРМЕНЕВТИКЕ  
Г. ГАДАМЕРА И ДИАЛОГИЧЕСКОЙ ФИЛОСОФИИ М. БАХТИНА

*Научный руководитель: Барковская А. В.*

Концепции Г. Гадамера и М. Бахтина относятся к разным традициям философствования, но их объединяет принадлежность к философии двадцатого века с ее новыми принципами философствования. Особенность постклассической философии связана с тем, что она подвергает сомнению доминантность рационалистической традиции с ее культом разума и открывает простор для всего иррационального. Также она проявляет интерес к философии языка в результате так называемого «лингвистического поворота». Она работает на стыке философской антропологии, онтологии и теории познания, где оппозиция субъекта и объекта утрачивает свой фундаментальный статус, т.к. важен семантико-аксиологический вектор философствования и постулируется необходимость творческой свободы мышления. Все это не может не сказываться на их интерпретации феномена игры и в определенной степени позволяет усмотреть некоторые сходства и различия в анализе сущности игры у этих мыслителей.

Игра, как ее понимает Г. Гадамер, есть способ бытия самого произведения искусства и поэтому она приобретает онтологический характер. Специфика его позиции в том, что Гадамер, освобождая искусство от субъективности, стремится и игру освободить от подобной субъективности. Поэтому игра исходит не от субъекта, ибо сам субъект является игроком. Соответственно, игра определяется им как то, что имеет свою цель в самом себе. В результате Гадамер отказывается от субъект-объектных отношений, которые невозможны между произведением искусства, которое бытийствует в игре, и человеком. Ведь сущность бытия произведения не заключена в вещественной форме этого произведения, но она не находится и в сознании человека. Гадамер пишет, что собственное бытие произведения искусства состоит в том, что оно становится опытом, способным преобразовать субъект.

М. Бахтин, в противовес Г. Гадамеру, проводит различие между игрой и произведением искусства. На взгляд русского философа, отличие искусства от игры заключается в том, что в игре принципиально отсутствуют зрители и авторы. Игра в них не

нуждается, она будет игрой и без них. Сам играющий не видит свою игру в целом и не имеет ее целостного эстетического образа.

Для зрителя вся игра видна в целом, а ее участники видны как «герои» произведения, действующие в своем игровом мире, но не направляющие эти свои действия на зрителя. Охватывая своим взглядом игру в целом, зритель мыслит ее как автор произведения, т.е. именно в его глазах, с его позиции событие становится произведением. Однако событие из произведения снова превратится в игру и потеряет свое эстетическое измерение, если зритель откажется от своей созерцательной эстетической позиции и захочет сам вступить в игру.

Позиции Г. Гадамера и М. Бахтина в понимании игры сближает акцентированное внимание к феномену «праздничности» игры. Вместе с тем Гадамер указывает на темпоральность произведения искусства, что вытекает из его сравнения произведения искусства с игрой. Именно темпоральную структуру игры философ сравнивает с феноменом праздника. У него праздник обладает такими чертами, как повторение и совершение, однако и произведение искусства имеет место тогда, когда его воспроизводят, обращаются к нему, т.е. оно, в определенном смысле, проходит свое перерождение.

У М. Бахтина «праздничность» игры связывается только с народной карнавальной культурой. Карнавал им рассматривается как традиционная народная культура, наполненная игровыми образами и игровыми элементами. Карнавал, в некотором смысле, может быть понят как конкретный эмпирический феномен игры, поскольку он конечен, временен, нацелен на самое себя, он есть беспристрастное разыгрывание, существование вне рамок повседневности и реальности. Внимание исследователей к творчеству Бахтина породило такой термин как «карнавализация бытия», которым описывается некая качественная сторона человеческой жизни уже вне рамок конкретно-исторического бытия карнавала, как культурного феномена. Можно сказать, что карнавал, описанный Бахтиным, есть большой праздник игры, когда «играют ради отдохновения». Однако, не каждый праздник – игра, но потенциально содержит в себе игру как свой элемент.

Тем самым, можно утверждать, что даже в разных традициях философствования можно найти сходные элементы, которые были продиктованы эпохой. Двадцатый век в философии явился новым поворотом к осмыслению бытия и поднял новые вопросы для осмысления.

- 
1. *Бахтин, М.М.* Творчества Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М.М. Бахтин. – М: Худож. Лит., 1965. – 524 с.
  2. *Бахтин, М.М.* Эстетика словесного творчества / М.М.. Бахтин. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
  3. *Гадамер, Г.-Г.* Актуальность прекрасного / Г.-Г. Гадамер; пер. с нем. М.П. Стафецкой. – М: Искусство, 1991. – 366 с.
  4. *Гадамер, Г.-Г.* Истина и метод / Г.-Г. Гадамер; пер. С нем. Б.Н. Бессонов. – М.: Прогресс , 1988. – 704 с.