

### Список использованных источников

1. Греческая трагедия / А. Ф. Лосев [и др.]. – М.: Учпедгиз, 1958. – 366 с.
2. Шекспир, В. Как вам это понравится / В. Шекспир. – М.: Изд. дом Мещерякова, 2017. – 120 с.
3. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гофман; пер. с англ. и вступ. ст. А. Д. Ковалева – М.: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2000. – 304 с.
4. Sociology / L. Macionis [et al.]. – Toronto; Ontario: Pearson Canada Inc. – 2010. – P. 125–140.
5. Welsh, J. Dramaturgical Analysis and Societal Critique Piscataway / J. Welsh. – New Jersey: Transaction Publishers, 1990. – 68 p.
6. Вахштайн, В. С. Драматургическая теория И. Гофмана: два прочтения / В. С. Вахштайн // Социологическое обозрение. – 2003. – Т. 3, № 4. – С. 104–118.
7. Ильин, В. «Драматургия повседневности» / В. Ильин // «Телескоп»: наблюдения за повседневной жизнью петербуржцев. – 2003. – № 2. – С. 3–10.
8. Михайлов, М. И. Эпос, драма, лирика как роды литературы (сущность, специфика, соотношение): дис. ... докт. филол. наук / М. И. Михайлов. – М., 2006. – 302 с.
9. Аристотель. Поэтика / Аристотель // Сочинения: в 4 т. / Аристо-тель. – М., 1975–1983. – Т. 4. – С. 645–681.
10. Познякова, О. Л. Философия драмы: фрустрация vs. катарсис / О. Л. Познякова. – Минск: РИВШ, 2017. – 102 с.

(Дата подачи: 25.02.2019 г.)

*Н. С. Клишевич*

Республиканский институт высшей школы, Минск

*N. Klischevich*

National Institute for Higher Education, Minsk

УДК 008:316.733

## ВСЯ НАША ЖИЗНЬ ИГРА: РЕФЛЕКСИЯ ПРЕВРАЩЕНИЯ НАБЛЮДАТЕЛЯ В ИГРАЮЩЕГО

## LIFE IS A GAME: REFLECTION ABOUT TURNING AN OBSERVER INTO A PLAYER

*Феномен «игра» раскрывается с точки зрения наблюдателя и играющего. Игра становится новой творческой реальностью, претендующей на онтологический статус. В игре человек получает возможность самоконструирования и моделирования своего жизненного пространства, что позволяет задать иные стратегии понимания существования человека.*

*Ключевые слова: игра; язык как игровое пространство; герменевтика; онтология игры; Г.-Г. Гадамер.*

*The phenomenon of «game» is revealed in terms of the observer and the player. The game becomes a new creative reality claiming the ontological status. In the game a person gets an opportunity to design and to model his living space that allows to set other strategies for understanding of human existence.*

*Keywords: game; language as a gaming space; hermeneutics; game ontology; G. Gadamer.*

В последнее время с переходом к эпохе цифровой трансформации феномен игры стал рассматриваться как новое антропологическое основание бытия. Это объяснимо с точки зрения множественных игровых элементов в жизни человека. Сегодня мы не просто играем, чтобы «убить время», а еще и обучаемся в игре и незаметно для самих себя подменяем одну реальность на другую, тем самым «продлевая время» или «меняя его течение». История этого термина уходит еще к софистам, которые с помощью псевдологических рассуждений сбивали с толку своих учеников и находили в этом для себя забаву [3]. О сходстве между игрой и творчеством говорили И. Кант, Ф. Шиллер, уже тогда делался акцент на феномене свободы, которая проявляется и в творчестве, и в игре. Своеобразный игровой переворот совершил И. Хёйзинга в 1938 году, наиболее комплексно продемонстрировав в своей книге «*Homo ludens*» [7], что разные сферы человеческой культуры (искусство, философия, наука, политика, юриспруденция, военное дело и др.) тесно связаны с игровыми формами.

Подспудно мы все играем, в себя или иного в себе, мы постоянно примеряем различные маски, без игры не обходится ничего в нашей жизни. Это и риск, и азарт, и случай, и то, что больше всего манит – безысходная непредсказуемость, открытое пространство вариантов. Чего же мы хотим в своей игре? Сбегаем ли от себя или, наоборот, к себе приближаемся? Кончится ли это вечное вопрошание – вопрос также беспрделен, как и ответ на него. «Массаж медиа» все шире: «Теперь весь мир стал мудрецом и учителем». Случайность, благодаря которой Квентин Фиоре создал увлекательный альбом с различными художественными приемами, типа «перевернутого текста», массой фотографий, утверждает лишь одну мысль М. Маклюэна, что печать является достаточно ограниченным средством коммуникации, но может стать игрой. Благодаря типографической ошибке опечатка *message/ massage* превращается в игру слов, при которой новое медиапространство совершает массаж мозга общества и отдельного человека. Если в результате случайной игры слов способность одной буквы в тексте приводит к значительным изменениям в сознании масс, то можем ли мы остаться неизменными в игре под названием жизнь? Определенно нет. Значит, прав был Г.-Г. Гадамер утверждая, что игра без нашего на то позволения настолько меняет нас, что никакая часть нашей личности не остается неизменной. Вопрос и ответ в игре находятся в вечной взаимосвязи, если ответ исчерпывающий, он не порождает нового вопрошания, выпадая из диалога, нарушая его плетение, и являет собой идеальную смерть, попадая в пространство вневходимости, входит в систему познания как идеальный памятник теории. Г.-Г. Гадамер в своей работе «Истина и метод» (1960) распространил понятие игры на процесс понимания текстов, произведений искусства, исторических событий, включив его, таким образом, в понятийный аппарат герменевтики (теории понимания и истолкования).

Если трактовать жизнь как игру, то предполагается, что человек, проживающий такую жизнь, обладает авантюрно-героическим сознанием, т. е. он подспудно уже промыслил примерный «завершенный сюжет» или несколько сюжетов как своеобразный конец в книге-игре, которую мы читаем. Этот финал может быть увенчан славой, любовью, героической кончиной, памятью потомков и т. д. «Авантюрный герой» в воображении как бы видит свою жизнь со стороны в целом и оценивает ее эстетически, упивается эстетическим переживанием. Он живет в мечте, но мечта его несвободна, несамостоятельна, пассивна, она навеяна уже готовыми образами «героев».

Живущий реальной жизнью человек никогда не бывает завершен – он как проект открыт и всегда нацелен на следующий миг (или век) жизни, возможный, но не предначертанный (М. М. Бахтин). Учитывая развитие новых коммуникационных технологий, новая информационная виртуальная среда дает нам возможность проживать не одну реальность. Виртуальная реальность позволяет создать техническими средствами искусственный мир, в котором, как и в обычном реальном мире, приходится делать свой выбор. Эта возможность дала толчок к развитию *Game theory* (теории игр), которая принадлежит к семейству теорий *Rational Choice Theory* (рационального выбора). Теория игр позволяет с помощью математических методов выбрать оптимальную стратегию в играх. Поскольку мы утверждаем, что жизнь – это игра, то справедливо, что в играх такого рода объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности и даже превосходят таковых по возможностям (к примеру, человек получает полное ощущение полета, хотя он стоит на одном месте). Это было отмечено и нашими игроками<sup>1</sup>, которые определяли свою жизнь в данный момент как одновременно проживающуюся как минимум в двух реальностях. Это расширяет пределы человеческих возможностей и приводит к мысли, что, возможно, жизнь, как и игра в новой гиперреальности, может также быть мультисессионной.

Причин для игры множество: это и уход от скуки, и попытка уйти от повседневности, и шанс применить новые технологии к феномену человеческого, данный нам как возможность проиграть различные способы сбиться, выжить, и существовать всегда. Жизнь, как и игра, подобна произведению искусства, которое бытийствует, т. е. существует независимо. По Г.-Г. Гадамеру, бытие произведения не заключено «внутри» вещи, созданной художником или музыкантом, оно не «находится» в сознании, а само сознание человека погружается в бытие произведения искусства, участвует в нем

---

<sup>1</sup> Эти размышления явились результатом прослушанного курса П. Барковского «Техники символической интерпретации», где был создан форум для участников, который служил удобным местом для размещения материалов, в т. ч. и видео, и позволял создавать своего рода кейсы, включающие тексты для чтения, вопросы для обсуждения, возможность выбора объекта для анализа. Форум послужил пространством, на котором развернулась игра между участниками курса.

(становится его частью). Игра выступает по отношению к человеку и вещи как «превосходящая реальность», в которую люди и вещи вовлекаются, впадают и согласуются с ее порядком, ее духом. В этом смысле Г.-Г. Гадамер утверждал, что «субъект игры – это не игрок», через играющих игра лишь достигает своего осуществления: «субъект игры – сама игра», игра играется.

Опираясь на сходство произведения искусства с игрой, Г.-Г. Гадамер показал, что отношение человека к произведению не укладывается в гносеологическую схему типа субъект – объект. Этот вывод важен для разработки методологии гуманитарных исследований, в которых методы, применявшиеся классическим естествознанием и ориентированные на познание объекта самого по себе, нередко оказываются непригодными.

Игра освобождает субъективность, в том смысле, что как только человек постигает себя в качестве свободного субъекта, он использует свою свободу, где устанавливает свои правила и ценность своих действий, его деятельность становится игрой. Ему в некотором смысле «мало реальности» мира, его цель (играющего человека) состоит в том, чтобы достигнуть самого себя как определенного бытия, а именно бытия, которое находится под вопросом в его бытии. Тут функция действия игры – в обнаружении и предоставлении самому себе абсолютной свободы, которая есть само бытие личности. Реальный (не играющий) человек, т. е. признающий власть объективных законов мира над собой, не свободен, а человек играющий реализует свою свободу, так как в игре вещи материального мира со всеми законами своего устройства становятся лишь средствами, знаками, игрушками для творчества из ничего.

Игра церемониальна, она не позволяет участникам относиться к ней несерьезно. Игра диалогична, она позволяет не только вести разговор с игроками, но и выстраивать игровые манипуляции общения с предметами, используя своеобразный язык жестов. Игра ограничена пространством, т. е. проходит в определенных границах пространства и времени, в которых существует «игровой мир». Это справедливо и для категории «вся жизнь – игра», когда человек завершает свой земной путь. Но это пространство и время оживает или расширяется вновь с помощью диалога с мыслями, хранящимися во времени до момента их востребованности. Персонализация диалога – это вовсе не субъективизация. Предел здесь не я, а я во взаимоотношении с другими, не «я-другой», а «я – мы», где мы – игровая среда, порождающая зачастую пустые слова, которые наполняются смыслом в новых контекстах в зависимости от подготовки читающего. Вопрос о необходимости диалога в игре полностью проясняет цитата Г.-Г. Гадамера «истину не может познавать и сообщать кто-то один. Всемерно поддерживать диалог, давать сказать свое слово и инакомыслящему, уметь усваивать произносимое им» – в этом и состоит смысл игры в понимание [2]. Вопрос о том, что Г.-Г. Гадамер, онтологизируя игру, не снимает вопроса о своеобразной онтологизации, языка как Логоса, достаточно прозрачен. За *singulare tantum* сто-

ит язык Нового Завета. Язык выступает как способность порождать вечный Уроборос и размыкать круг замкнутости.

Традиционный диалог в игре, безусловно, присутствует и как диалог с наставником, и как диалог с сиюминутным вдохновением, и как диалог с другими. Если диалог в устной речи достаточно спонтанен и порождает собой импровизацию как идеальное творчество, то в нашем случае «игры в техники»<sup>1</sup> все усложнялось вступлением в письменный диалог. Письменный диалог, с одной стороны, отложен во времени и поэтому, на первый взгляд, похож на своеобразный островок монолога. Тоталитаризм письменной традиции вытеснил диалог времен античности, снимая с него сиюминутную маску таинственности и кулуарности. Обнажив свои мысли, мы вынуждены пригвоздить их к форуму и доверить творчество продуманности, лишив его тем самым спонтанного первотворчества. Диалог как диа-Логос, как столкновение мыслей-слов, дает нам возможность рассмотреть роль языка как «игрового пространства», а не просто знаковой формы для обслуживания сферы истинных значений. Рациональное зерно того, что язык является формой жизни, в том, что слова, сплетенные в предложения, выступают как действия, которые работают, минуя рефлексию (например, вопросы типа: «что вы делаете или испытываете, когда говорите, что «думаете»?». Тут, как утверждает Л. Витгенштейн, отсутствуют процедуры доказательства и обоснования, фразы воспринимаются как должное. Таким образом, наш форумный язык стал «игровым пространством» и позволил перейти от интенциональных состояний к лингвистическим актам.

Первая классификация речевых актов была предложена создателем теории речевых актов Дж. Остином [5]. В речевом акте Дж. Остин выделяет три уровня: при этом акцент переносится с принципа деятельности говорящего по производству высказываний на принцип их коммуникативной целенаправленности (интенциональности). Локутивный акт (*локуция*, от англ. *locution* «оборот речи, речение») представляет собой произнесение высказывания, обладающего фонетической, лексико-грамматической и семантической структурами. Ему присуще значение. Реализация звуковой структуры приходится на долю фонетического акта, лексико-грамматическая структура реализуется в фатическом акте, а семантическая структура – в ретическом акте. Иллокутивный акт (*иллокуция*, лат. *il-* < *in* «в, внутри»), обладая определенной силой, обеспечивает указание не только на значение выражаемой пропозиции, но и на коммуникативную цель этого высказывания. Этот акт конвенционален. Перлокутивный акт (*перлокуция*, лат. *per-* «посредством») служит намеренному воздействию на адресата, достижению какого-то результата. Данный акт не является конвенциональ-

---

<sup>1</sup> Речь идет о спонтанной игре «Техники символической интерпретации», суть которой возникла сама собой по ходу изучения курса, где участники выстраивали свои диалоги, соотнося с той или иной техникой истолкования текстов.

ным. Все три частных акта совершаются одновременно, а не один за другим. Их различие необходимо в методических целях, для выяснения того, что игровое речение порождает ответственность. Бремя ответственности интенционально не позволяет играющему оставаться в одной роли, что мы и наблюдаем периодически на форуме. Ответственность «понять другого и быть понятым» и превращает играющего в зрителя или наблюдателя, выводя его за пределы игры. Также позиция игрока ослабевает либо меняется в виду того, что с помощью перлокуции воздействие смысла на игрока может быть трактовано реципиентом иначе, чем закладывалось адресантом. «Скажите «Здесь холодно», имея в виду «Здесь тепло», – озадачивает читателя в своих «Философских высказываниях» Л. Витгенштейн. Причина, по которой этого сделать нельзя, заключается в том, что в случае неадекватного и расходящегося с конвенцией использования языка намерение говорящего не имеет шанса быть распознанным играющим. Иной ракурс, раскрывается нам, когда мы используем некий образ как шифр для передачи информации в игре. Тогда своего рода перехват этого шифра «момент озарения» наблюдающего может вернуть его в позицию игрока. Процесс диалога как речения и диалога как замены наблюдателя на зрителя или игрока и дает способность машине-игре «техники символической интерпретации» двигаться.

Момент, когда игрок «задумался»: «спрятался за мыслями как за стеной», взял паузу для «промысливания» ситуации, для поиска правильности сказанного, прекращает временной диалог и создает некую пустоту для того, чтобы заполнить пустоту некой истиной как правдой. Но, в конечном итоге, правда, как и написанная книга мертва и не нужна, точнее, она предельна. Конечная правда тверда и уверена, однозначность и неповторимость дают ей право сбыться. Правда как сбывшееся, осуществившееся, основанное на чувственном опыте, не может быть истинной. Истинная правда – это неправда, это не-знание, в т. ч. и истинного бытия. В этом и состоит вечная игра. *Мы хотим правды, хотим конца! Желаем ограничить себя правдой как религией.* Локутивный акт переходит на высшую ступень, становится перлокутивным. «Отче наш», приносящий силу новой веры, энергии нового слова вопреки мраку и невежеству языческого мира». Акт и потенция, действительность и возможность, форма и материя приводят к «чистому акту» – действительности как осуществлению всех возможностей к разуму. «Ум» (нус), т. е. Бог. Ум и мышление благодаря игре языка становятся новым символом веры.

Вступая в диалог в игре, мы запускаем процессы понимания как событие языка. Для форумной игры язык в широком смысле – это бытие игры, которое может быть понято всеми игроками. И если монологичные языковые формы письма как бы «убивают» смысл, то диалог в любом виде хоть и происходящий в отложенном времени, порождает второе дыхание жизни или вечное повторение. Таким образом, диалог разыгрывает игру и может

не устанавливать пределы этой игры. Так как любой последующий, вступая в него, длит игровое действие ответным ходом.

Позиция наблюдателя не дает вам право вступать в диалог. Вы остаетесь в фокусе «молчания». Это, с одной стороны, дает право быть «не – проговоренным» по какой-то личной причине, и ставит вас в позицию молчания как экзистенциального модуса речи, что порождает ответный вопрос: «О чем молчим?» Это может быть и многозначительное молчание-сообщение, и извещение-ультиматум. «Промалчивание» как попытка понять происходящее в игре и ожидание своего такта вступления. Можно умалчивать, к примеру, не желая раскрывать, можно просто молчать и в итоге пропустить свой ход в игре или «потерять речь», что приведет к более плачевным событиям «не возврата». Выход из позиции наблюдателя дает возможность «обрести голос», но это обретение может вовсе и не сделать из тебя игрока. И тут возникает вопрос, насколько такого рода участность даст тебе возможность истинно понимать разворачивающуюся игру. Наблюдатель сродни ученому, он беспристрастен в своих оценках, наверное, поэтому мне какое-то время совершенно не хотелось вступать в игру и было комфортно в своей позиции наблюдателя. Но такого рода опыт дает тебе право оценить ход каждого игрока в игре, позицию играющих, но не дает тебе эмоции игры, своего рода вовлеченности. Сущность ускользает. Чтобы поймать эту сущность игры, как бабочку, ускользающую от наблюдателя, ты можешь стать ловцом, превратившись в зрителя. Этот персонаж уже как бы «зрит в корень» игры и является со-участником чародейства игры. Г.-Г. Гадамер пишет: «Замкнутое пространство мира игры здесь позволяет одной из стен упасть». Вообще-то игра может происходить и без зрителя, – все равно она будет игрой, но она может превратиться и в зрелище. Зрелищем она может быть не для наблюдателя «снаружи», а для того, кто «внутри»: как раз «закрытость игры в себе и создает ее открытость для зрителя», – замечает Г.-Г. Гадамер [2].

Рефлексия после участия в игре «Техники символических интерпретаций» приводит к следующим размышлениям: во-первых, благодаря эффектам запущенной игры становится понятно, что ни один человек не вправе претендовать на «объективную и беспристрастную» оценку чего-то текста, а «бесстрастный наблюдатель» здесь вообще не в силах понять суть рассматриваемого «предмета». Во-вторых, «зритель» (если он достаточно компетентен) в принципе имеет возможность понимать событие лучше, чем «игрок», так как он имеет перед собой «представление» (игру, спектакль, историческую эпоху) в целом. Целостный взгляд позволяет «зрителю» вернее оценивать смысл каждого отдельного акта «представления», поскольку дает возможность соизмерять каждое частное явление и действие с целым. Роль играющего автора в том, что он, как и актер в спектакле, не является самым авторитетным оценщиком или единственно правильным интерпретатором своего произведения (итога своей игры). Роль игрока, воссоздающего исторический контекст, достаточно постоянна, но имеет особенность

потери интереса, если игра выходит на внеисторический уровень. Здесь важно помнить, что участник каких-то исторических событий (реальный исторический персонаж) имел не лучшие возможности понимать смысл той эпохи и своих действий, чем те люди, которые исследуют эти события спустя много времени по документам и памятникам. Позиция играющего по отношению к роли управляющего игрока (лидера) дает возможность в какой-то мере «отпустить» свою ответственность в управлении игрой, обязанного реагировать должным образом и полностью отдаться игре. Наблюдающий игрок может быть рассмотрен с двух позиций: позиций экспериментатора, не включенного в процесс игры, и пассивного игрока, не имеющего право хода. Для наблюдателя и для играющего важна тайна в игре, которая может скрывать вариативность смыслов и направлений для развития игры в ту или иную сторону.

Таким образом, вариативность как своего рода пространство выбора в игре дает нам возможность продлевать игру. Пока человек видит выход из лабиринта, он играет, как только выхода нет – игра для него прекращается. Чтобы стать игрой, жизнь должна проживаться с полнотой экзистенциального субъекта, она должна зазвучать, а проживающий ее должен «очароваться», поддаться ее «играющей видимости». При этом должны исчезнуть или потерять свою существенность «реально слышимые» звуки, чтобы уступить место иллюзорной реальности жизни под названием «игра»!

#### **Список использованных источников**

1. *Берн, Э.* Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн; пер. с англ. А. А. Грузберга. – К.: PSYLIB, 2004. – 314 с.
2. *Гадамер, Г.-Г.* Истина и метод: Основы философской герменевтики / Г.-Г. Гадамер; пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
3. *Демидов, А. Б.* Феномены человеческого бытия / А. Б. Демидов. – Минск: Эконом-пресс, 1999. – 180 с.
4. *Кайуа, Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М: ОГИ, 2007. – 304 с.
5. *Остин, Дж.* Избранное / Дж. Остин; пер. с англ. Л. Б. Макеевой, В. П. Руднева. – М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 1999.
6. *Финк, Э.* Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблемы человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–402. 7. Clark C. Abt. *Serious Games.* New York: Viking Press,
7. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга; пер. с гол. Д. В. Сильвестрова – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.

**(Дата подачи: 12.02.2019 г.)**