

Аликин Виктор Анатольевич

Й. ХЕЙЗИНГА И Ж. ДЕЛЕЗ: ОБ ОНТОЛОГИЧЕСКИХ ГРАНИЦАХ ИГРЫ

В статье затрагивается тема онтологии игры, её границ и смысла. Даётся сравнение двух принципиально различных философских взглядов на вопрос, представленных одними из наиболее известных исследователей игры Й. Хейзингой и Ж. Делезом. Различие обнаруживается на границе между философией тождества и различия или модернистским и постмодернистским мировоззрением.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/1-2/2.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 1 (15): в 2-х ч. Ч. II. С. 13-16. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/1-2/

© Издательство "Грамота"

Информацию о том, как опубликовать статью в журнале, можно получить на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 123.1

В статье затрагивается тема онтологии игры, её границ и смысла. Дается сравнение двух принципиально различных философских взглядов на вопрос, представленных одними из наиболее известных исследователей игры Й. Хейзингой и Ж. Делезом. Различие обнаруживается на границе между философией тождества и различия или модернистским и постмодернистским мировоззрением.

Ключевые слова и фразы: игра; принуждение; обыденность; культура; правила игры; критерий выигрыша; тождество, различие и повторение; смещающийся центр в вечном возвращении; симулякр; хаосмос; обычная и чистая игра; смысл; творчество.

Виктор Анатольевич Аликин, к. филос. н., доцент
Кафедра менеджмента
Новочеркасская государственная мелиоративная академия
ludosopher@yandex.ru

Й. ХЕЙЗИНГА И Ж. ДЕЛЕЗ: ОБ ОНТОЛОГИЧЕСКИХ ГРАНИЦАХ ИГРЫ[©]

Существует множество научных концепций, напрямую или косвенно формирующих своё понятие об игре. Все они, так или иначе, относят её к сфере жизни, т.е. определяют как вид жизнедеятельности. Тогда главной проблемой становится дать общее определение игры с учётом того, что играют и люди, и животные. Глубина проблемы состоит в том, что, с одной стороны, общим для человека и животных может быть только биология, а значит игра имеет характер биологической функции. С другой стороны, все без исключения исследователи отмечают как основной сущностный признак игры её свободу от утилитарной деятельности. Это противоречие оказалось непреодолимым в рамках науки. Именно поэтому Ж. Колларитс сделал свой знаменитый вывод о том, что точное определение и отграничение игры в широкой сфере деятельности человека и животных невозможно, а всякие поиски таких определений должны быть квалифицированы как «научные игры» самих авторов [7]. В соответствии с этим утверждением, учёные стали рассматривать исключительно определённые частные проявления игры: биологические, психологические, культурологические, социальные, а формулировка целостного понятия игры как таковой осталась философам.

Впервые игра как важное онтологическое понятие стала рассматриваться в современной западной философии, объединённой термином «философия различия» или «постмодернистская философия». Философия различия отказалась от рациональной традиции, постулирующей разделение бытия на истинную тождественную сущность и неистинное, изменяющееся сущее. Как сказал один из виднейших представителей новой философии М. Фуко: «...не может быть сомнений в том, что... больше уже невозможно устанавливая связи механической причинности или идеальной необходимости. Нужно согласиться на то, чтобы ввести непредсказуемую случайность в качестве категории при рассмотрении продуцирования событий» [4, с. 83]. Видимый нами чувственный мир рассматривается существующим, таким образом, не по неким истинным законам, а спонтанно. И, если традиционную форму бытия чувственного мира можно было определить как уподобление совершенству, как преобразование в соответствии с идеалами, то новый взгляд определяет форму бытия мира как спонтанное бесцельное движение или как игру. Поэтому мы, ставя перед собой цель прояснения феномена игры, считаем необходимым обратиться к философии различия за ценными идеями в этой области. Но это глобальная задача. В рамках же данной отдельной статьи предполагается сделать некоторый шаг в этом направлении. Одним из виднейших представителей философии различия является Ж. Делез. В статье мы рассмотрим его концепцию игры, представленную в основном в книгах «Различие и повторение» и «Логика смысла». При этом мы считаем важным сравнить её с теорией игры Й. Хейзинги - автора, считающегося классиком в рассматриваемой теме. Тем более, что Хейзинга признаётся и одним из тех, кто стоял у истоков философии различия как раз благодаря своей теории игры.

Хейзинга в своей книге «Homo Ludens» рассматривает игру не как онтологическое философское понятие, а как «явление культуры»: «Игра понимается здесь как явление культуры... и рассматривается в рамках научного мышления в приложении к изучению культуры» [5, с. 19]. Но своё онтологическое видение игры он всё же, хоть и кратко, но формулирует, опираясь при этом на платоновские идеи. «В начале нашего рассмотрения мы приводили слова Платона, достаточно важные, чтобы прозвучать еще раз. "...По самой природе вещей Божество достойно всяческой благословенной серьезности. Человек же сотворен, дабы служить игрушкой Бога, и это, по существу, самое лучшее для него. Посему должен он проводить свою жизнь, следуя своей природе и играя в самые прекрасные игры, хотя надо полагать это и противоречит тому, что ныне принято". Поскольку игра есть наисерьезнейшее, "следует проводить жизнь, играя в определенные игры, с жертвоприношениями, пением и танцами, дабы снискать милость богов и победить в битвах". Поэтому "люди должны жить согласно свойствам своей природы, ибо во многих отношениях они куклы и лишь в малой степени причастны истине"» [3, с. 42-45; 5, с. 36]. Всё существование человека – это игра, так как он

не владеет истиной, доступной Богу. Что ещё остаётся человеку в таком положении. Однако, всё же, Хейзинга оставляет место в бытии человека и для неигры. «Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное или же разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть незамедлительно предоставит ему должный критерий... Во всяком нравственном сознании, основывающемся на признании справедливости и милосердия, вопрос “игра - или серьезное”, так и оставшийся нерешенным, окончательно умолкает» [5, с. 202]. Совесть, нравственное чувство человека подсказывают ему, в какой ситуации игра становится неуместна. Это можно понимать всё-таки не как полное отсутствие игры, а как минимально возможное приближение к неигре. Эти идеи, высказанные автором в завершении книги, надо признать, противоречат одной из основных её линий, а именно тому, что в современности игровой элемент человеческого бытия хоть и не исчез, но значительно уменьшился и потерял своё значение. Получается, что люди стали жить больше по совести, в соответствии с внутренним нравственным законом. Конечно же автор не согласился бы с таким следствием. Тогда почему же игровой элемент культуры и жизни вообще, по его мнению, уменьшился? Вот, что Хейзинга говорит о снижении игрового характера культуры: «Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными» [Там же, с. 26]. Здесь мы видим несколько иную границу между игрой и неигрой. Эта граница – вынужденность. Игра проводится не по принуждению. Мы можем играть, а можем и не играть и не почувствуем от этого недостатка, так если бы нам не хватало еды или общения. «Не будучи “обыденной жизнью”, она (*игра – прим. авт.*) стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс» [Там же, с. 27]. Игра приносит удовольствие, но как только оно становится для нас потребностью, т.е. мы станем чувствовать дискомфорт от его отсутствия, – с этого момента содержание игры становится утилитарной обыденной деятельностью. Есть ли связь между этими разными критериями перехода от игры к неигре? Эту связь можно достроить, хотя сам Хейзинга в явной форме этого не сделал. Голос совести, внутренний нравственный закон – это ведь тоже принуждение, принуждение поступить нравственно. Есть внешнее принуждение физиологии, выраженное в физиологических потребностях, а есть принуждение духовное, внутреннее. Игра – это свобода от любого из этих принуждений. Но тогда надо учитывать, что есть действия, свободные от физиологического принуждения, но несвободные от нравственного, и наоборот. Тогда это уже будут определённые степени и виды игроизации. Далее можно предположить, что современная цивилизация осталась примерно на одном уровне свободы от нравственного принуждения (а может быть даже больше освободилось от него), но увеличила свою несвободу от физиологического, психологического, в общем, не нравственного принуждения. Такой нам представляется онтология игры Хейзинга.

В философии Делеза, так же как и вообще в философии различия, игра занимает важное место, хотя не становится для него одной из центральных тем. Игра является важным понятием для объяснения того, что происходит в мире, если в нём нет сущностей, нет истин и уподоблений им. В предисловии к своей книге «Различие и повторение» Делез пишет: «Современный мир – это мир симулякров. Человек в нем не переживает Бога, тождество субъекта не переживает тождества субстанции. Все тождества только симулированы, возникая как оптический “эффект” более глубокой игры – игры различия и повторения» [2, с. 9]. Существуют лишь бесконечно разнообразные различия, или «номадические сигулярности», уникальности, хаос различий. Но этот хаос сам по себе недостаточен. Хаос различий играет в тождество, создавая симулякры – придуманные якобы самотождественные сущности. Происходит это в процессе бесконечного повторения различий, что создаёт иллюзию повторения одного и того же или те самые симулякры.

Почему в результате повторения не образуется одно и то же как в диалектике Гегеля, где абсолютная идея постоянно отрицается, но с каждым таким отрицанием возвращается к самой же себе, только уже обогащённой новым содержанием. Ответ в том, что не существует такой абсолютной идеи – вместо нее неопределённый «смещающийся центр»: «Ведь если вечное возвращение – круг, то в его центре – Различие, а Одинаковое – только по окружности; это круг с постоянно смещающимся центром, постоянно изгибающийся, вращающийся только вокруг неравного» [Там же, с. 77]. В гегелевской диалектике всё особенное и уникальное, что есть в содержании, при соприкосновении с абсолютной идеей исчезает словно отходы производства. Истинное возвращение различия по Делезу – это выбор самого особенного на каждом цикле возвращения. Исчезает, забывается то, что заурядно, общё, одинаково. Каждый цикл такого возвращения стихийно меняет центр вращения, так что между ними не остаётся ничего общего. Во времени мы наблюдаем лишь последовательность несвязанных крайностей. Но есть нечто имитирующее её, симулякр «вечной идеи», который на каждом шаге повторения спонтанно меняется, ускользает, поэтому не возникает ничего одного и того же. Таковую модель мира, в которой хаос вечно повторяется в несвязанных между собой бесконечных вариантах якобы порядка (космоса), Делез называет хаосмосом. Анализируя далее его тексты, относящиеся непосредственно к игре, а также учитывая рассмотренную выше цитату («Все тождества только симулированы, возникая как оптический “эффект” более глубокой игры – игры различия и повторения») можно предположить, что хаосмос это и есть онтологическая идея игры Делеза.

И в «Различии и повторении», и в «Логике смысла» Делез, так же как мир тождества и различия, противопоставляет обычную игру с ограничениями и божественную или чистую игру без таковых. «Напротив, систему будущего следовало бы назвать божественной игрой, поскольку ей не предшествует правило, игра идет по своим собственным правилам, потому что дитя-игрок может только выиграть, – случай целиком

утверждается каждый раз, для всех разов. Никаких запретительных или ограничивающих утверждений, только такие, которые соразмерны поставленным вопросам и вытекающим из них решениям: такая игра вызывает повторение необходимо победного удара, становящегося таковым лишь в силу включения всех сочетаний и возможных правил в систему собственного возвращения» [Там же, с. 148]. Обычные игры, которым посвятил свою книгу Хейзинга, обязательно имеют правила, включающие и пространственно временные ограничения. Почему? Потому что эти правила в определённое время и в определённом месте создают новую фантастическую реальность внутри обыденности. Эта реальность, искусственно созданная волей людей-игроков и этими правилами, без них не состоится. Возникает парадокс – чтобы преодолеть принуждение обыденности, игроки заменяют её на искусственное принуждение игровых правил. Это действительно не похоже на приращение свободы, которое должна давать игра. Другими словами, организованные игры, игры по правилам – это уже не игры, а социальные институты игры.

Другой важный момент здесь состоит в том, что в чистой игре любой ход является выигрышным. Это значит, что в ней нет не только правил, но и, что ещё более фундаментально, того, во что играют. Нет критерия успешности, правильности. Игры, рассматриваемые Хейзингой – это всегда состязание в чём-либо, доказательство превосходства. А в чистой игре Делеза нечего доказывать – нет основания. При этом необходимо обратить внимание, что божественной игрой философ называет «систему будущего». Здесь Делез идёт вслед за Хайдеггером, говорившим, что время «временится» из будущего. Другими словами в чистой игре разыгрывается не прошлое, а будущее. Прошлое даёт нам опыт правильного и неправильного, приятного и неприятного. Эти образцы и становятся предметом организованных игр. Будущее же неизвестно, хотя о нём есть интуитивная догадка. Вот в чистой игре эту неопределённую догадку и разыгрывают.

Здесь нужно вернуться к идее хаосмоса и игры различия и повторения, которая создаёт иллюзию тождеств. Различия – это игровые ходы без правил и без критерия правильности, а повторения – это собственно вечное повторение и возвращение этих ходов, но каждый раз уникальное. Но такая игра не хаос, а хаосмос, потому что каждый ход, «бросок» сориентирован всё же на некий образ. Это образ перманентно неопределённого будущего, симулякр, который всегда присутствует, но всегда «ускользает». Центр круга вечного возвращения постоянно смещается.

Есть некоторая непоследовательность в отношении Делеза к игре. С одной стороны игра – это онтологическая форма бытия в целом. Так же как в традиционной философии тождества такой формой является уподобление сущего сущностям, в философии различия это игра различий в тождество. С другой – речь идёт об игре как частном проявлении бытия, обитающем в мышлении и искусстве: «Идеальная игра, о которой мы говорим, не может быть сыграна ни человеком, ни Богом. Ее можно помыслить только как нонсенс. Но как раз поэтому она является реальностью самой мысли. Она – бессознательное чистой мысли. ... Ибо только для мысли возможно утверждать весь случай и превращать случай в объект утверждения. Если попытаться сыграть в эту игру вне мысли, то ничего не случится, а если попытаться получить результат иной, чем произведение искусства, то ничего не получится. Значит, такая игра предназначена только для мысли и для искусства» [1, с. 89, 90]. Другими словами, статус игры в философии Делеза остаётся неопределённым, что, впрочем, вполне в духе этой философии.

В данном высказывании есть ещё один повод для сравнения с теорией игры Хейзинга. В ней игра является формой зарождения культуры. Но как только культура начинает формироваться в зрелых формах, уровень её игроизации падает: «В процессе развития каждой культуры функция и структура агона уже в архаический период достигают наиболее зримой и самой прекрасной формы. По мере того как материал культуры усложняется по составу, делается все более разнообразным и пестрым, а техника производственной и общественной жизни, индивидуальной и коллективной становится все более утонченной, почва культуры зарастает идеями, системами, понятиями, учениями и нормами, сведениями и обычаями, которые всякое касательство к игре, казалось бы, уже вовсе утратили. Культура становится все более и более серьезной и отводит игре лишь все более второстепенное место. Агональный период уже миновал. Или кажется, что миновал» [5, с. 83]. Ни к чему не обязывающие игры постепенно обрастают правилами, становятся традициями, обретают теории, профессионализм и так теряют игровой характер. У Делеза же игра как максимум постоянная форма бытия, как минимум постоянная форма бытия мышления и искусства. С одной стороны, это расхождение связано с разным уровнем исследования: Делез рассматривает игру на онтологическом уровне, а Хейзинга – на историко-культурологическом. Но есть и более глубокое расхождение. Хейзинга формирует свои идеи в границах философии тождества, в которой всё сущее имеет свой жизненный цикл – зарождение, устремление к идеалу или совершенству, достижение наибольшего уподобления идеалу и угасание или отдаление от идеала. В этой схеме у Хейзинги игра – это только этап зарождения культуры. Совершенства она достигает уже без игры. Делезовская философия различия не признаёт существования идеалов как определённых или тождественных сущностей, поэтому не признаёт и жизненного цикла совершенствования и упадка. Таким образом, Делезовская интерпретация Хейзинговского материала может выглядеть примерно так: в архаический период люди играли в состязания и представления, патлач и хулу; сейчас играют в политику, экономику, науку и искусство. Меняются симулякры – игра остаётся.

Ещё один вопрос – о смысле игры. Для Хейзинги игра – это единственное в чём проявляется духовное существо человека, через что человек может духовно совершенствоваться, в этом он и видит её смысл: «Она украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой... она необходима обществу

в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, короче говоря, как культурная функция. Она удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения и общественной жизни» [Там же, с. 27].

У Делеза игра является тотальной, то есть единственной формой бытия, которая есть ничто иное как игра различий в тождества. Поэтому вопрос о смысле игры является одновременно и вопросом о смысле бытия. И смысл этот заключён в творчестве собственно смыслов или идей. Очень удачно относительно смысла игры в рамках философии различия высказался Ж. Деррида: «...смысл есть функция игры, он вписывается в то или иное место игровой конфигурации, а сама игра не имеет никакого смысла... Только у серьёзного есть смысл: игра, у которой смысла уже нет, серьёзна лишь в той мере, в какой “отсутствие смысла также есть некий смысл”, но всегда затерянный во мраке неразличённой бессмыслицы» [6, p. 253]. Игра существует до смысла, она есть хаос, первоначальная реальность, поэтому не имеет смысла. Но в ней уже зарождаются первые и последующие смыслы.

В целом можно сказать, что оба мыслителя видят игру единственной формой бытия существа, не владеющего истиной. Игра, по существу, – фатальная неизбежность для человека. Но у Хейзинги человек способен бесконечно приближаться к истине, познавать её. Для этого ему нужно освобождение от материального принуждения. И человек благодаря своему труду оказывается в состоянии иметь свободное время и место, когда и где он не нуждается, и тогда он начинает проявляться творчески и так открывать для себя истинный духовный мир. Но при этом в теории Хейзинги обнаруживается и другая игра – как отсутствие морального принуждения. Но она как раз не способствует совершенствованию человека и потому нежелательна. Как только нравственное чувство проявится достаточно отчётливо, ему нужно подчиниться, игра здесь безнравственна. Этот раскол образа игры делает теорию Хейзинги незавершённой.

У Делеза существа не владеют истиной, потому что её вообще нет. Как следствие этого, нет и принуждений. Например, необходимость сохранения и поддержания жизни вовсе не закон, а иллюзия, симулякр. Тогда физиологические потребности, удовлетворение которых считается необходимым, на самом деле результат добровольного выбора, от которого можно отказаться в пользу новой иллюзии, когда прежняя надоеет. Единственной реальностью оказывается игра как свободное творчество разнообразных симулякров.

В итоге, у Хейзинги реальностью является мир каузальности, в котором существо может создавать островки свободы через игру; у Делеза реальностью является хаос, в котором игра творчески создаёт временные иллюзии постоянства, причинности и законности.

Список литературы

1. Делез Ж. Логика смысла. Фуко М. Д 29 *Theatrum philosophicum* / пер. с франц. М.: Раритет; Екатеринбург: Деловая книга, 1998. 480 с.
2. Делез Ж. Различие и повторение / пер. с франц. Н. Б. Маньковской. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 368 с.
3. Платон. Законы // Творения Платона: полное собрание творений Платона: в 15-ти т. Петербург: Academia, 1923. Т. 13.
4. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности: работы разных лет / пер. с франц. М.: Каспаль, 1996. 448 с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
6. Derrida G. De l'économie restreinte à l'économie générale un hegelianisme sans réserve // *L'Écriture et la différence*. Paris: Le Sruil, 1967. 439 p.
7. Kollarits J. Quelques considerations sur la biologie et la psychologie du leu // *Archives de Psychologie*. Geneve, 1940. T. XXVII.

J. HUIZINGA AND G. DELEUZE: ABOUT GAME ONTOLOGICAL BOUNDARIES

Viktor Anatol'evich Alikin, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Department of Management
Novocherkassk State Soil-Reclamation Academy
ludosopher@yandex.ru

The author discusses game ontology, its boundaries and meaning, compares two fundamentally different philosophical views on the question presented by the most well-known game researchers J. Huizinga and G. Deleuze and reveals the difference at the boundary between the philosophies of identity and difference or modernist and postmodernist worldview.

Key words and phrases: game; compulsion; daily routine; culture; game rules; winning criterion; identity, difference and repetition; moving center in eternal return; simulacrum; chaosmos; ordinary and pure game; meaning; creativity.