

живого и мертвого, выделение которых способствует формированию методологии филологического познания в контексте истории идей.

Литература

1. Лавджой А. Великая цепь бытия: История идеи / Пер. с англ. В. Софронова-Антониони. — М.: Дом интеллектуальной книги, 2001. — 376 с.
2. Никольский С. А. Смыслы и ценности русского мировоззрения в творчестве Л. Н. Толстого // Вопросы философии. — 2010. — № 9. — С. 117 — 134.
3. Толстой Л. Н. Анна Каренина: Роман в восьми частях. — М.: Художественная литература, 1981. — 799 с.
4. Толстой Л. Н. Война и мир: Роман в 4-х томах. — М.: Художественная литература, 1983. — 702 с.
5. Толстой Л. Н. Воскресенье. Роман. — М.: Художественная литература, 1978. — 397 с.
6. Толстой Л. Н. Казаки / Повести и рассказы. — М.: Художественная литература, 1986. — 652 с.
7. Уайтхед А.Н. Наука и современный мир. Избранные работы по философии. — М.: Прогресс, 1990. — 720 с.
8. Benfey Th. Panchatantra: Fünf Bücher indischer Fabeln, Märchen und Erzählungen, I–II. Leipzig, 1859.
9. George Herbert Palmer. The English Works of George Herbert. Boston, 1905.

§ 4. Идея «игры» как познавательная модель философии языка

Актуальность применения идеи «игры» для философского и конкретно-научного познания, философии языка состоит в том, что «периферийное некогда для философии понятие игры становится важнейшим её современным инструментом, средством понимания фундаментальных отношений между людьми, между человеком и естественными и искусственными системами» (5, с. 245).

Преимущество методологического применения любой метафорической идеи, по справедливому утверждению Х.-Г. Гадамера, состоит в том, что первоначальное её значение оказывается снятым, и язык «предлагает нам

абстракцию, которая сама по себе подлежит понятийному анализу» (2, с. 149). В методологическом аспекте он определяет игру «как путеводную нить онтологической экспликации» (там же, с. 147) и избирает понятие игры в качестве первого исходного пункта, сыгравшего большую роль в эстетике.

Действительно, первыми, кто обратили внимание на сходство игры с творчеством, явились И. Кант и Ф. Шиллер. Так, Кант использовал понятие игры для анализа сущности искусства, в частности, поэзии, которая так же как и игра иллюзорна, неутилитарна, освобождает душу, «усмиряет чувства, надсмехаясь над их необузданными ожиданиями» (4, с. 56). Именно эта «игровая» особенность поэзии, по его мнению, «выводит на сцену сухую и бесцветную истину, наполняя её красками чувств» (там же, с. 55). Таким образом, Кант одним из первых использовал образ игры для понимания сущности эстетической деятельности, искусства.

Продолжая начатое Кантом сопоставление искусства с игрой, Гадамер видел их сходство в том, что они не являются просто предметом, или объектом, противостоящим человеку. Искусство, так же как и игра, это «событие» человека и вещи, «совместная» игра воображения. Сущность искусства заключается не «внутри» его материальных форм воплощения, а проявляется в процессе «погружения» сознания в произведение искусства, становясь его частью. Поэтому, с точки зрения Гадамера, субъектом игры является «не игрок, а сама игра» (2, с. 152).

В дальнейшем метафору игры и игровой модели использовали в культурологии Й. Хёйзинга, в философии языка – Л. Витгенштейн, в теории социальных ролей – Дж. Морено и др. Современная эпистемология и философия науки широко применяют образ игры, ибо то, что «мы узнали об играх, в какой-то мере свойственно и другим видам деятельности» (3, с. 18). Это обусловлено тем, что любое выявленное сходство «помогает осмыслить какое-то малопонятное явление путём сравнения его с чем-то уже более знакомым и наглядным» (3, с. 18). Поэтому понятие игры можно

использовать как «познавательную модель, как наглядный образ для малонаглядного явления» (там же, с. 18).

В античности особый интерес для понимания многозначности языка как игры вызывают рассуждения Платона, который в диалоге «Евтидем», ставя проблему понимания слова «учиться», говорит об «игре познания», о «забавах» обучающих, о «познавательной игре», в которую вовлекают собеседников софисты и сбивают их с толку своими нелогичными рассуждениями, «играют» словами, употребляя их то в одном, то в другом смысле (6).

В этих рассуждениях Платона выявлен «несерьёзный» характер «словесной игры», в ходе которой человек может принимать на себя ту или иную роль, свободно менять свои функции. Эта игровая особенность языка представляет собой важнейшее условие естественного становления человеческой личности, поэтому с развитием и возмужанием человека усложняются как правила игры, так и речи.

В философии Нового времени образ игры, как модели познания, использовался Кантом и Шиллером для понимания языка искусства как определенного, эмоционального, эстетического напряжения и вдохновения. Так, Шиллер отмечал, что игра свободна от внешней потребности, она неутилитарна, не ориентирована на достижение определённой пользы, даёт ощущение свободы проявления своих сил и возможностей, приводит ощущения и аффекты к «согласию с идеями разума» (11, с. 298). В таком понимании язык, подобно игре, несмотря на свои непосредственные мыслеобразующие, семантические и коммуникативные функции, представляет собой форму проявления человека «возможного», преодолевающего свою одномерность, однозначность окружающих предметов и явлений, «линейность» взаимодействий с ними.

В XX в. игра, как сложный многогранный феномен, её методологическая роль в различных областях познания, в том числе и в философии языка, становится объектом всестороннего исследования.

Возникают философские, логико-аналитические, лингвистические, социологические, педагогические и другие подходы и направления к её пониманию. Так, центральным понятием философии языка Л. Витгенштейна становится понятие «языковой игры».

Язык, подобно игре, также является всеобщим феноменом человеческого бытия, так как лежит в основе формирования сознания, деятельности, личностных и общественных отношений, человеческой культуры в целом. Поэтому многие выявленные свойства, присущие игре, характерны и для языка, который, также выражая сущность человека, носит двуплановый характер – с одной стороны, представляет собой реальную деятельность, с другой – носит условный характер, отвлекаясь от неё. В игре, как и в языке, человек «удваивает», «творит», моделирует мир, создаёт искусственную реальность «внутри подлинной путём привнесения в неё субъективных смыслов» (8, с. 245).

Язык и игра соединяют в человеке мир реальный и воображаемый, иллюзорный. В них оживают события, которых нет непосредственно, и это «оживление» происходит не как простое воспоминание о прошлом, а переживается, разыгрывается «здесь» и «сейчас». В процессе этого «одушевления», по утверждению Э. Финка, в предметы вселяется некий дух, они становятся «не тем, что они есть сами по себе» (10, с. 368).

Игра, подобно языку, самодостаточна, связана с реализацией не только внешних, прагматических целей, но и имманентных, внутренних. Она представляет собой способ свободного, бескорыстного, универсального самовыявления индивида, «язык трансценденции», возможность, «открывающая себя свободе человеческого поступка» (9, с. 195). В игре и языке человек преодолевает свою скованность и ограниченность, выявляет полноту экзистенции, выходит из «эмпирического равенства самому себе, ощущает духовную амплитуду своего существования» (там же, с. 196).

Одинаковость игры и языка состоит в том, что они представляет собой единство повторимости, чередования, рефрена и вариативности. При этом,

повторимость, возможность возрождения делает язык и игру культурной ценностью, традицией, а вариативность лежит в основе творчества, вдохновения, возможности проявления свободы духа.

Являясь, с одной стороны, проявлением свободы, самодостаточности, потенциальной возможности, «избыточности» человеческих способностей, игра и язык, вместе с тем, развиваются по определённым правилам, превращаясь в нормативно-регламентирующую систему. Однако, регулируясь заранее определёнными правилами, они задают ситуацию, в которой не меньшую роль играет случайность. Это обусловлено как внешними, так и внутренними факторами, ибо язык, так же как и игра, включает в себя не только рациональные, но и иррациональные моменты, которые выводят человека за пределы чистого рассудка, показывая, тем самым, что он представляет собой нечто большее, чем абстрактно-логический разум.

Для языка, как и игры, характерна темпоральность, т. е. временной характер их бытия. Поэтому в полной мере они существуют лишь в процессе становления, «разыгрывания». Язык и игра не представляют собой нечто готовое, они постоянно находятся в стадии становления и прекращаются вне его. В то же время, язык и игра не могут быть окончательно завершёнными, так как включают в себя прошлое, «наслаждение» настоящим и нацеленность на будущее.

Такое неклассическое понимание игры не только развивает её классическую трактовку как самодостаточной реальности, но и закладывает основы её постнеклассического понимания, в котором она рассматривается как метафорическая модель анализа функционирования когнитивных, общественных, эстетических, этических и других форм деятельности. Постнеклассическая философия науки выступила против абсолютизации, догматизации нормативных характеристик игры и языка, подвергая преодолению бинарные оппозиции в их понимании. В противовес классической, она нацелена на познание процессуальности, изменчивости,

воспроизводимости, поэтому игра становится образом этих подвижных взаимодействий, одним из основных, ключевых понятий, которое приобретает универсальный статус, экстраполируется на анализ любых явлений, в том числе и языка.

Наука XX в., преодолевая ограниченность классической рациональности, выдвинула различные модели в понимании природы, утверждая новое идеологическое измерение. Синергетический подход к анализу открытых, саморазвивающихся, самоорганизующихся систем акцентирует внимание на проблеме детерминированности хаоса, нелинейности, флуктуационности, вероятности, невозможности однозначного прогноза их эволюционных перспектив. Понятие игры, при таком подходе, соотносится с идеей случайности как фундаментальным механизмом реализации процессуальности как таковой. В связи с этим, И. Пригожин и И. Стенгерс, говоря о несводимых вероятностных законах, утверждают, что они «приводят к картине «открытого» мира, в котором в каждый момент времени в игру вступают всё новые возможности» (7, с. 10).

Итак, в методологическом аспекте идея игры представляет собой метафорический образ, инструмент, средство, модель познания других всеобщих феноменов бытия. Экспликация таких содержательных моментов игры, как многозначности, неутилитарности, свободы действия, открытости, реализации возможного, взаимосвязи напряжения, вдохновения и воображения позволяют применить их к анализу явлений и процессов, в которых человек, проявляя полноту экзистенции, выходит из эмпирического равновесия, удваивает, моделирует, оживотворяет, одушевляет предметный мир. В силу этого, именно образ игры находится в центре внимания постпозитивистского этапа философии науки, направленного на преодоление инструментализма, логицизма, абсолютизации роли однозначности, однолинейности в понимании языка.

Литература

1. Витгенштейн Л. Философские исследования // Языки как образ мира. – М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2003. – 568 с.
2. Гадамер Х.- Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики: Пер. с нем. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
3. Демидов Д. Б. Феномены человеческого бытия. – Мн.: ЗАО Издательский центр «Экономпресс», 1999. – 180 с.
4. Кант И. Тартуская рукопись // Эстетика Иммануила Канта и современность. – М.: Знание, 1991. – С. 55 – 62.
5. Кемеров В. Е. Игра // Современный философский словарь / Под общей ред. д. ф. н., профессора В. Е. Кемерова. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Академический Проект, 2004. – С. 244 – 245.
6. Платон. Диалоги / Пер. с древнегреч. – М.: Мысль, 1986. – 607 с.
7. Пригожин И., Стенгерс И. Время, хаос, квант. К решению парадокса времени / Пер. с англ. – М.: Эдиториал УРСС, 2000. – 239 с.
8. Ретюнских Л. Т. Философия игры. – М.: Вузовская книга, 2002. – 256 с.
9. Сигов К. Б. Игра // Философский словарь / Под ред. И. Т. Фролова. – 7-е изд., перераб. и доп. – М.: Республика, 2001. – С. 195 – 196.
10. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357 – 403.
11. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собр. соч. В 7 т. Т. 6. – М.: Худ. лит-ра, 1957. – С. 251 – 358.

§ 5. Метафизические темы и идеи творчества У.Фолкнера

Среди американских писателей У.Фолкнер занимает особое положение. Его произведения характеризуются не только своеобразным стилем, манерой письма, но и тем, что среди неудержимого напора и безоглядности они отстаивают такие метафизические идеи, как честь, смысл и мораль, «на мировом форуме мысли он представляет свой народ, это заставляет к нему прислушаться» (2, с. 5).

Однако, Фолкнер добился такого признания не сразу. Его юность прошла в Оксфорде, маленьком городке штата Миссисипи, где он долго вел жизнь человека без определенных занятий, усваивая далеко не лучшие черты литературной богемы.