

Бородецкая Анна

**РЕАЛЬНОСТЬ, НЕРЕАЛЬНОСТЬ И СВЕРХРЕАЛЬНОСТЬ
ИГРЫ КАК УНИВЕРСАЛЬНОГО ЯВЛЕНИЯ КУЛЬТУРЫ**

Розглядається двоїста структура гри, що виступає як дія у реальному світі і одночасно – у світі гри. Методологічною основою дослідження є ідеї Е. Гусерля та О. Фінка.

Ключові слова: *гра, реальність, універсалія культури, Гусерль, Фінк.*

Рассматривается двойственная структура игры, выступающая как действие в реальном мире и одновременно – в мире игровом. Методологической основой проведенного исследования являются идеи Э. Гуссерля и О. Финка.

Ключевые слова: *игра, реальность, универсалія культуры, Гуссерль, Финк.*

Twofold structure of the game emerging as action in real world and simultaneously in the game world is considered. The methodological basis of the researching are ideas of E. Husserl and O. Fink.

Keywords: *game, reality, cultural universality, Husserl and Fink.*

Можно отрицать почти любую абстракцию:

право, красоту, истину, добро, дух, Бога.

Можно отрицать серьезность.

Игру – нельзя.

Иохан Хейзинга. Homo Ludens.

Игра как культурное явление сопричастна сущности мира, на что обратил внимание еще Гераклит, определив Вечность как играющее дитя, которое расставляет шашки. А в XIX веке Шлегель, возможно, под влиянием взглядов Гераклита, трактует игру как онтологический принцип бытия Универсума. Естественно, на различных исторических этапах развития общества игра претерпевает определенные изменения. Несмотря на это, люди постоянно нуждаются в «игрушках», театральных представлениях, зрелищных мероприятиях, что нередко приводит к театрализации всех сфер человеческого существования, включая политику и государственную жизнь. В современном обществе люди существуют в мире двойственности, характерном для игровой структуры, что выражается в преимуществе виртуального общения над реальным и контитуировании многочисленных «Я». Будь то игральный стол или цирковая арена, театральная сцена или политические дебаты – все являет собой особые временные миры внутри мира обычного, происходящие по всем правилам хорошо организованного представления. Сегодня вряд ли можно усомниться во всеохватывающем характере игры, ее влиянии

на жизнь не только отдельного человека, но и человечества в целом. Игра является одним из важнейших компонентов жизненного пространства общества, она расширила свои границы и соответственно границы познания человеком окружающего мира и своего места в нем. Господствующая в культуре тенденция выхода за пределы наличного бытия и абсолютной открытости навстречу неизвестному в процессе творческого поиска новых путей достижения целей выражается в многочисленных и перечисленных ранее игровых формах. Данная статья посвящена анализу структуры игры, которая одновременно является реальным событием в повседневной жизни и принадлежит миру образному, существующему только в нашей фантазии, в феноменологической концепции Ойгена Финка.

Каждый человек обладает набором конкретных представлений об игре и может высказаться, опираясь на свой собственный опыт, ведь у человеческой игры нет каких-либо иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер нашего существования. Мы сталкиваемся с игрой на протяжении всего нашего существования, даже в будничной жизни, в которой, казалось бы, отсутствуют всякие игровые компоненты. Культурное пространство переполнено игровыми ситуациями в различных сферах жизни – от частной до общественной. Несмотря на это, такое понимание игры «препятствует более глубокой постановке вопроса о сущности, бытийном смысле и статусе игры» [6, с. 361], то есть вопроса о том, в какой мере игровое начало человека определяет его понимание бытия в целом. По мнению Финка, будничное толкование человеческой игры характеризуется попыткой вытеснить игру из сущностного центра человеческого бытия. Ведь там, где толкование игры исходит из противопоставления серьезности или труду, мы имеем дело с поверхностным пониманием игры, но, к сожалению, преобладающим в повседневной жизни.

Игра же носит всеобъемлющий характер: она «вершится человеческим действием, окрыленным фантазией, в чудесном промежуточном пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью» [6, с. 392]. Соответственно, игра не совпадает с обычным действием, хотя и является вполне реальным событием действительности, набором фактических действий. Но игровой смысл как раз и не сводим к этим фактическим действиям, он вырастает над ними в воображаемом мире игры. В отличие от жизни, направленной на достижение счастья, когда «всякое доброе настоящее мы жертвуем неведомому “лучшему” будущему», игра лишена внешней цели, отличной от процесса

собственного протекания. Парадоксальность человеческой жизни состоит в том, что каждый жаждет быть счастливым и в непрестанной гонке за фантомом счастья прожигает собственную жизнь на поиск того, чем он, возможно, уже обладает. Игра позволяет нам «остановиться и отдышаться» и совершенно неожиданно для самих себя ощутить счастье во всей его полноте.

«Игровой мир» нельзя определить и датировать в системе координат реальности, несмотря на то, что игровое действие всегда разворачивается в реальном месте и в реальный момент времени, смысл его устанавливается самой игрой. Игра затягивает нас в мир воображаемого, где нет ничего невозможного, представляя собою в то же время набор реальных действий в эмпирическом мире. Таким образом, «смысловое измерение игры оказывается подобным описанному Гуссерлем своеобразию бытия ноэмы» [3, с. 40], существующем только в сознании, но не являющимся реальной частью сознания как психической активности, бытие смысла есть нечто объективное в субъективном, так и игровой мир, присущий нашему воображению, тем не менее не изолирован от реальности, это особая реальность, не сводимая к психической фикции.

Таким образом, игра, по Финку, является частью не реального, но образного мира. В игре мы вполне реальными действиями и поступками творим воображаемый игровой мир, который существует лишь в нашей фантазии. Важнейшим свойством игры является принципиальная невозможность однозначно предсказать её результат при знании её правил и исходных вводных. Разворачиваясь по заранее известным законам, игра, тем не менее, задаёт пространство, где решающую роль играет фактор случайности. Однако чем более глубоко игрок осознаёт правила игры, тем более прояснённой она для него становится, тем больше игрок обретает способность погружаться в её глубинные тайны [7, с. 291]. И мы не остаемся в стороне от своего создания как пассивные наблюдатели, мы входим в игровое пространство, принимая на себя определенную роль. При этом игровое представление охватывает не только играющих, но и зрителей, для которых оно совершается, – о чем бы ни шла речь: театральном спектакле, спортивном состязании или карточной игре. Так, понятие «игрового мира» является ключевым для истолкования всякой игры-представления. «Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени – особое игровое время» [6, с. 377].

Феноменологическое открытие Гуссерлем интенциональности как сущностной конституции переживаний сознания заключает в себе

важнейшее уразумение того, что предметы переживаний не просто существуют в мире, как это кажется в естественно-наивной жизни сознания, но что они суть то, в качестве чего они мною осознаны, то есть имеют место лишь в интенциональной имманентности сознания.

В познании мы всегда исходим из конкретного чувственного восприятия как феномена сознания, на основании которого путем изменения установки сознания и соблюдения всех требований редукции переходим к сущностному созерцанию. В акте восприятия всегда присутствует только одна из возможных форм данности предмета – «эта пространственная перспектива является основополагающей характеристикой любого вещного восприятия» [4, с. 45], но актуальное восприятие окружено горизонтом потенциальных. Постигаемый смысл ориентируется на актуальные содержания, однако горизонтность, то есть соединение актуального восприятия и антиципаций восприятия, обуславливает возможность изменений в содержании переживаний. То есть, по Гуссерлю, вещь всегда является нам с одной или с нескольких сторон, но не всесторонне. Чтобы понять, что же всё-таки является сущностью вещи, опыт восприятия мы превращаем в уме в одну из возможных форм восприятия этой вещи. В нашем сознании сохраняются потенциальные формы, в которых этот предмет может быть представлен [8, с. 136–137]. Горизонты представляют собой заранее очерченные потенциальности. «Каждый горизонт можно расспросить в отношении того, что в нём расположено, истолковать его, раскрыть те или иные потенциальности жизни сознания» [2, с. 115]. Поскольку предметный смысл в актуальном переживании не представим в качестве готовой данности, он должен быть прояснён путём истолкования всё новых горизонтов, открывающихся по мере освоения предыдущих. «Горизонт потенциальностей, заранее имплицитно очерченных в смыслообразующей интенциональности актуальных переживаний, таким образом, является фактором осознания устойчивых предметных единств» [3, с. 2].

В качестве универсального приёма методологического анализа, Гуссерль предлагает *свободное варьирование в фантазии* как работу с потенциальными восприятиями. Когда мы превращаем потенциальное в актуальное, мы приближаемся к горизонту, но при этом он от нас всё дальше отдаляется, так как увеличивается количество потенциальностей, в результате мы получаем всеобщий тип рассматриваемого переживания. Освоение горизонта может происходить в модальности «als ob», в которой во всей полноте сохраняются его конститутивные возможности. «Мы словно перемещаем действительное восприятие в царство

недействительностей, царство «как бы» из которого мы получаем чистые возможности, очищенные от всего, что привязывает нас к этому факту или к любому факту вообще» [2, с. 153]. Несомненно, идея свободного варьирования в фантазии нашла своё отражение в концепции игры Финка, полагающего, что сила воображения относится к основным способностям человеческой души, именно фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, и в то же время открывает доступ к возможному. Но только с помощью игры фантазия, пронизывающая все сферы человеческой жизни, может быть явлена нам в полной мере.

Таким образом, феноменологический анализ совершается в процессе игры с возможностями. Финк вполне последовательно разделяет точку зрения своего учителя, считая, что в реальной жизни человек всегда реализует одну из возможностей бытия, зафиксированную его выбором, и он не может возвратиться к состоянию перед выбором, но в воображаемом игровом мире мы можем быть теми, кем в реальном мире давно быть перестали или еще/уже не становились. Перед нами в игре горизонт возможностей: мы можем «забыть о прошлом» и творить новое настоящее, мы способны к предвосхищению своего будущего, мы не ограничены ни в действиях, ни в желаниях. Игра «уводит нас из состояний, закрепленных необратимыми решениями в простор вообще никогда не фиксированного бытия, где все возможно» [6, с. 399–400], осуществляя это в модальности «als ob». Эта воображаемая реальность необходима, ибо в ней во множестве вариаций бытийственных форм человек усматривает сущность мира и себя самого. Под влиянием Гуссерля и Гадамер истолковывает игру как игру возможностями или планами, то есть человек до определенного момента перебирает возможные варианты решения, но не останавливается на каком-либо из них как «на всерьез воспринимаемой цели» [1, с. 152]. Человек обладает свободой выбора в пользу той или иной возможности, но он понимает, что, отдав предпочтение одной из возможностей, он тем самым ущемляет свободу своего решения, так как игра вступает в свои права и игрок вынужден играть по правилам, которые сама игра представляет, иначе он окажется за пределами развёртывания игрового пространства. Здесь очевидны Гуссерлевские и Хайдеггеровские уроки методического варьирования.

Игра представляет собой колеблющееся в элементе «нереального» активное и импульсивное общение с воображаемым царством возможностей – здесь Финк, как видим, открыто проявляет свою феноменологическую принадлежность. Игрой, вполне реальным действием, мы создаем «нереальный» игровой мир, хотя для игрока в игровом мире вещи «реальны», однако их реальность отлична от

обыденной реальности вещей, ибо есть сверхреальность сущности действительного мира. Нереальность игрового мира, в том смысле, что игра не существует в простой реальности, есть предпосылка для того, чтобы в нем мог сказаться некий смысл, затягивающий нечто такое, что реальнее так называемых фактов. Именно «игра-представление нацелена на возвешение сущности» [6, с. 387]. Нереальность игрового мира есть отрицание определенных единичных случаев, и в то же время – котурн, на котором получает репрезентацию фигура игрового мира. Эта нереальность есть предпосылка для того, чтобы в игровом мире мог сказаться некий смысл, затягивающий нечто такое, что реальнее так называемых фактов. Смысл представления как сущности игры одновременно воображаем и сущностен, нереален и сверхреален. «Нереальность сцены выступает в качестве условия для явления сверхреальной сущности» [6, с. 390]. И когда Гуссерль говорит, что сущность может быть явлена созерцающему разуму только на основании полученного чувственного восприятия, он утверждает то же самое, что и Финк. Ибо у Гуссерля феномен, то есть то, как вещь сама себя показывает, есть средство представления, возвешения сущности. «Только пройдя феноменологическую школу усмотрения сущностей на основании чувственного восприятия в процессе свободного варьирования в фантазии, когда фактическое чувственное восприятие методическим усилием утрачивает статус действительного и превращается в одну из возможных форм восприятия, Финк может утверждать, что «нереальность сплетённого из видимости игрового мира есть дереализация, отрицание определенных единичных случаев, и в то же время – котурн на котором получает репрезентацию фигура игрового мира» [3, с. 7].

Всякая игра связана с правилами, функцией которых является ограничение произвола в действиях играющих, то есть сама игра полагает себе пределы и границы, преступление которых грозит нам выходом из сферы нереального и воображаемого в мир обыденности. Несмотря на это, мы играем, мы получаем удовольствие в игре и от игры, поскольку она дает нам намного большую свободу, чем те «ограничения», которые мы испытываем при соблюдении правил. Однако мы играем не потому, что в окружающем социуме имеются игры, с точностью до наоборот, игры возможны лишь потому, что способность играть нам сущностно присуща.

Таким образом, игра заключается в постоянной практике порождения новых миров, в игре происходит выход из вещного, видимого мира в мир возможного, который также реален для игроков как повседневный мир [5, с. 26].

Само бытие человека обнаруживается в игре, в ней могут быть пережиты все основные феномены человеческого бытия: «играют в смерть, похороны, поминовение мертвых, играют в любовь, борьбу, труд» [6, с. 391]. Причем при разыгрывании данных феноменов мы не сталкиваемся с обманчивыми, неподлинными действиями, цель которых ввести нас в заблуждение: как игрок в игровой роли, так и зритель внутри игрового сообщества – оба знают о фиктивности реальности в игровом мире. Между игрой и обманом есть связь: игра – это не обман, но она пользуется иллюзионистскими эффектами, однако не для того, чтобы выдать показное за реальность, а чтобы использовать его в качестве средства выражения. Игра разворачивается внутри условной видимости, она ее не отрицает, но и не выдает за неподлинно реальное. «Всякая игра связана с воображаемой видимостью, но не с тем, чтобы обмануть – а чтобы завоевать измерение магического» [6, с. 394].

Но чем мы играем? Всякий игрок играет, прежде всего, самим собой, он играет средствами игры, то есть вещами, подходящими для нее. Однако, там, где игра является в чистой двигательной форме, она нуждается в разнообразном игровом инвентаре, но чем больше игра приобретает черты игры-представления, тем больше в игровом инвентаре от настоящей игрушки. Сам термин «игрушка» двусмыслен: с одной стороны, мы называем игрушкой какую-либо вещь, если ее можно приспособить для игры, но с другой – мы знаем об искусственном изготовлении игрушек для определенной игровой потребности. Следовательно, «игрушка есть один из предметов в общем контексте единой мировой реальности, бытующий иначе, но не менее реально», «игрушка возникает тогда, когда мы перестаем рассматривать ее в качестве фабричного изделия, извне, и начинаем смотреть на нее глазами игрока в рамках единого смыслового контекста игрового мира» [6, с. 368].

Деятельность игрока есть необычное производство, производство «видимости», порождение некоей нереальности, втягивающей в себя игрока. Причем, понятие «игрок» столь же двусмысленно, как и понятие «игрушка». Подобно тому как игрушка является вещью в реальном мире и одновременно вещью в воображаемом мире видимости с действующими только в нем правилами, так и игрок есть человек, который играет, и одновременно человек, согласно его игровой роли. При этом играющее Я и Я игрового мира должны различаться, хотя и составляют одно и то же лицо. Это тождество есть предпосылка для различения реальной личности и ее роли.

Игровое представление охватывает не только играющих, но и зрителей, для которых представляется. При этом зрителей игры можно

разделить на два класса, впрочем, мы уже заметили, что все, что связано с игрой носит двойственный характер. Во-первых, это безучастный зритель, воспринимающий игровое поведение как отдых, разрядку (например, игры детей, картежников в трактире, когда мы всего лишь наблюдаем, не принимая никакого активного участия). «Безучастно и равнодушно созерцаем мы не трогающую нас игру чужих людей: именно «проходя мимо» [6, с. 384]. Во-вторых, зрители принадлежат к игровому сообществу, которое как бы охватывает заинтересованных, соучаствующих в игре свидетелей. «Играющие – «внутри» игрового мира, зрители – «перед» ним» [6, с. 385]. При этом потрясение, вызываемое трагической игрой, снимает различие между мной как отдельным существом и другими людьми.

Отличительной чертой игры по отношению к остальным феноменам человеческого существования (смерти, труду, господству, любви) является ее способность наполнять время. Мера времени всегда нам установлена: в преддверии смерти время как будто дается взаймы, а в труде, борьбе и любви нам его катастрофически не хватает, как будто его отнимают. И только у игры есть свободное время. Причем эта свобода понимается Финком в двух смыслах. С одной стороны, свобода от нужды естественных потребностей и давления общественных потребностей, то есть время, отличное от трудовой деятельности, точнее будет сказать – от серьезности трудовой деятельности. Но когда у нас появляется это время просто потому, что мы не должны трудиться, после удовлетворения потребности в отдыхе оказывается, что этот промежуток времени может быть заполнен каким угодно содержанием. С другой стороны, совсем иначе обстоит дело, когда мы говорим, что у нас есть свободное время, поскольку и пока мы не играем. Свобода времени теперь означает не пустоту, а творческое исполнение жизни, смысловое представление бытия, в известной мере освобождающее нас от свершившихся ситуаций в нашей жизни. Мы словно погружаемся в другое бытие, забывая о насущных проблемах реальной, повседневной жизни, и хотя мы не избегаем последствий наших поступков, все же мы можем абстрагироваться «на время» от бремени будничного существования.

Сущность игры раскрывается в ее праздничном характере – «человек играет тогда, когда он празднует бытие» [6, с. 400]. Праздник отстранен от серого однообразия будней как нечто редкое и особенное, но в это же время праздник озаряет и поток будничных событий, которым необходимы радость и прояснение.

Человек втянут в игру, в трагедию и комедию своего конечного бытия, из которого он никак не может ускользнуть в чистое, нерушимое

самостояние божества. «Вокруг героев, – говорил Ницше, – все обращается в трагедию, вокруг полубогов – в сатиру, а вокруг богов – вероятно, в мир» [6, с. 369].

Размышляя над всеобъемлющим характером игры, Финк приходит к выводу, что культ, миф, религия, искусство уходят своими корнями в ее бытийный характер, «игра есть корень всякого человеческого искусства». Конечно, не все игры – искусство, но искусство есть наиболее оригинальная форма игры, «высочайшая возможность посредством «видимости» явить «сущность» [6, с. 401].

В заключении необходимо подчеркнуть, что игра «прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» [6, с. 363]. Главное в игре – это осуществление самосозерцания человеческого бытия в игре как «зеркале жизни», когда человек проявляет способность открыть себя миру в большей степени и, более того, создать свой собственный игровой мир. Игра как представление «возвещает в символе, в совпадении единичного и всеобщего, возвещает парадигматической фигурой, которая «не-реальна», потому что не подразумевает какого-то определенного реального индивида, и «сверх-реальна», потому что имеет в виду сущностное и возможное в каждом» [6, с. 387]. Двойственная структура игры, выступающей как действие в реальном мире и одновременно – в мире игровом ничуть нам в этом не мешает, ибо отходя от реальности, мы еще глубже проникаем в нее игровыми средствами. Кроме этого, игра объемлет все и возвышает человека над природным царством, позволяя раскрыть сверхреальную сущность мира действительного и самого человека. Именно в игре открывается конечность человеческого существования, игра не только существенный момент человеческого бытия, но также и источник понимания бытия человеком, «не только онтологическая структура человека, но и смысловой горизонт человеческой онтологии» [6, с. 358]. Свообразием человеческого разума определен и обусловлен тот способ, каким мы понимаем бытие, как толкуем сущность и существование, как различаем действительное и возможное и тому подобное, но он неизбежно является разумом конечного существа, обусловленного смертью, трудом, господством и любовью. Конечность человеческого разума постигается не достаточно, когда её пытаются определить через некий божественный разум, так как разум бога не знает ни смерти, ни господства, ни труда, ни любви как стремления по утраченной другой половине своего бытия, он абсолютен и завершен, в то время как для нас непостижимо каким образом бог понимает бытие исходя из своего всемогущества, всеприсутствия и всезнания, именно поэтому он не может быть меркой для конечного человеческого разума.

Именно в контексте игры с бесконечностью возможностей человек сознает и проживает свою конечную природу. Но игра на время освобождает от конечности. Сила воображения, позволяющая откинуть свою конечность, освободиться от тягот нашей жизни – бремени труда, остроты борьбы, тени смерти и мук любовного томления, несомненно, относится к основным способностям человеческой души. Только фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, от насущности бытия настоящего, и в то же время открывает доступ к возможному, таится во всяком проекте будущего. В игре фантазия, охватывающая все сферы человеческой жизни, находит своё наиполнейшее воплощение и проявление. С помощью игры человек понимает себя как смертного, трудящегося, борца и любящего и через такие смысловые горизонты стремится объяснить бытие всех вещей.

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики.– М.: Прогресс, 1988.– 704 с.
2. Гуссерль Э. Картезианские размышления.– СПб.: Наука, Ювента, 1998.– 315 с.
3. Иванова-Георгиевская Н. Феноменологические идеи Э. Гуссерля как предпосылка онтологической экспликации игры Э. Финком и Г.-Г. Гадамером // Феноменологія і мистецтво. Щорічник Укр. феноменол. тов. 2002–2003.– К.: ППС-2002, 2005.– С. 33–50.
4. Прехтль П. Введение в феноменологию Гуссерля.– Томск: Водолей, 1999.– 96 с.
5. Розин В. М. Природа и генезис игры // Вопросы философии.– М., 1999.– № 6.– С. 26–36.
6. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии.– М.: Прогресс, 1988.– С. 357–403.
7. Шинкаренко В. Д. Игра и культура // Социально-гуманитарные знания.– М., 2003.– Сер. 7.– № 4.– С. 288–300.
8. Шпигельберг Г. Феноменологическое движение. Историческое введение.– М.: Логос, 2002.– 680 с.