

Майя Плющева

**ТРАНСФОРМАЦІЯ ПОНЯТТЯ ГРИ ВІД
АНТИЧНОСТІ ДО СУЧАСНОСТІ.
ОБУМОВЛЕНІСТЬ ГРИ ТІЛЕСНІСТЮ ТА МОВОЮ**

Феномен гри, який найчастіше розуміють у повсякденному слововжитку як вияв особливого способу дій дитини, із зацікавленістю досліджують представники гуманітарних наук. Адже, по-перше, будь-яка доросла людина пройшла етап формування своєї особистості через залучення до гри в дитинстві, а, по-друге, ми постійно стикаємося в нашому житті із ситуаціями, яким, інтуїтивно або усвідомлено, надаємо статус ігрових. Це, наприклад, спортивні змагання, театральні чи ритуальні дії, навіть деякі ситуації в щоденному житті. Що стоїть за такою пильною увагою до гри?

Давньогрецька філософська традиція подає нам гру як священнодійство, певний необхідний компонент соціального та індивідуального життя. Яскраві приклади Ігри – театр та спортивні змагання (Олімпійські Ігри) – походять з давньогрецької культури. Але цікавим є той факт, що самі греки не вживали поняття гри для позначення театральної вистави чи видовища. Це можна пояснити тим, що життя грека було настільки глибоко налаштоване на ігровий стан, що сама по собі гра не входила у свідомість як певний специфічний, відокремлений компонент, адже і театральні вистави, і спортивні змагання виконували не просто розважальну функцію, вони мали життєво важливе значення для існування суспільства. Той чи той священний акт, ритуал, постановка трагедії переживається як диво, як святкове сп'яніння, як екстаз, гра тут вища за життя, бо вона сповнена святістю, вона належить Богам, які сподобились дарувати часточку цього чарівного стану, у якому перебувають постійно, земній людині.

Але той статус сакрального буття, який мала гра в Давній Греції, втрачається разом із дедалі більшим розмежуванням життя та мистецтва, переорієнтацією з полісного існування на індивідуальне. З одного боку, гра володіє життєво важливими функціями, що організують усе буття полісу, але, разом із тим, коли гра перестає бути священною, десакралізується, вона майже повністю втрачає свій високий онтологічний статус, який переходить у мистецтво. Онтологічність гри, яка пізніше стає онтологічністю художньої творчості, проявляє себе в тому, що обидва вони хочуть увібрати в себе повноту життя і залишити його слід у вічності. Мистецтво наслідує сакральні функції гри, які, якщо узагальнити, полягають у змаганні з тим, що може перервати життя, зупинити його.

Гра, як ми розуміємо її зараз, дуже відрізняється від давньогрецьких

уявлень про це явище, але цікаво дослідити, що саме стало іншим, а що залишилось незмінним у розумінні Гри.

Щоб викласти свої ідеї стосовно цього явища, безумовно необхідно обмежити та визначити саме поняття гри, до якого я звертатимусь в даній роботі і яке, власне, і стане основою аналізу.

Одразу слід зауважити, що феномен гри вивчався різноманітними дослідниками, тому вже існують певні розробки стосовно цього явища. В своїй відомій праці “Homo ludens” Йонас Гейзінга виокремлює істотні характеристики гри. Найпершою ознакою постає свобода гри, звідси випливає, що гра не є звичайним життям, і взагалі не є життям. Скоріше вона – вихід за межі цього життя у термінову сферу діяльності, яка має власну спрямованість. До суті гри також належить й її ізолюваність. Її «розігрують» в певних рамках простору та часу. Сутність гри полягає в самій грі, в ігровому процесі. Це веде до ще однієї ознаки гри – її скінченності. Гра починається і в певний момент закінчується. Доки вона триває, в ній спостерігається рух, прямий та зворотній, підйом та занепад, черговість подій, зав’язка та розв’язка. Із цією часовою обмеженістю безпосередньо пов’язана цікава властивість. Гра одразу ж фіксується як культурна форма. Зіграна одного разу, вона залишається в пам’яті як певний духовний витвір або цінність, передається далі як традиція і може бути відтвореною в будь-який час. Простір гри наповнений сакральністю. Священнодійство відбувається в тих самих формах, що і сама гра, таким чином, освячене місце не відрізняється від ігрового простору. В платонівському ототожненні гри та сакральності священне не принижується тим, що його називають грою, але підноситься сама гра, оскільки це поняття наповнюється значенням і змістом аж до найвищих сфер духу. Однією з ознак гри є наявність правил. Вони вказують, що буде мати силу в сфері відмежованого грою часового світу. Правила гри є безумовними та безсумнівними. Невід’ємною ознакою гри Гейзінга вважає напруження. Елемент напруження займає в грі особливе й важливе місце. Напруження означає невпевненість, нестійкість, певний шанс чи можливість. В ньому є потяг до розрядки, розслаблення. Аби щось “вдалося”, потрібні зусилля.

Останні слова перетинаються із уявленнями Р. Дж. Колінгвуда. Він наголошує, що потяг до гри безумовно пов’язаний з емоційною сферою людського буття. “Будь-яка емоція... містить в своєму існуванні дві фази – заряд, або збудження, та розряд” [3, с. 83]. Виконуючи певну дію, ми звільняємо емоцію та звільняємося від напруження, яке тримає нас доти, доки не буде розряджено емоцію. Тоді, за його уявленнями, ігровою слід вважати ту ситуацію, в якій розряд емоції не впливає на практичне життя, тобто не викликає тих наслідків, які б виникли в умовах практичного життя поза грою.

На відміну від нього, Гадамер убачає в грі (як дитячій, так і будь-

якій іншій) абсолютну серйозність, яка виражається не у ставленні гравців до процесу, але є суттю самого процесу, оскільки “спосіб буття гри не такий, що має на увазі присутність суб’єкта з ігровою поведінкою.., [але такий, де] суб’єкт гри – це лише сама гра” [2, с. 148]. На думку Гадамера, гру не можна, не втрачаючи суті процесу, сприймати як предмет, відсторонено. Він згодний із Колінгвудом, що “легкість гри суб’єктивно пізнається як розрядка”, але тут же зазначає, що для здійснення процесу гри обов’язково потрібен “Інший”, який, у свою чергу, не обов’язково повинен брати участь у грі, але “повинно бути щось, із чим гравець веде гру й що відповідає зустрічним ходом на хід гравця” [2, с. 151]. “Іншим” у грі може бути, наприклад, м’яч. Але обов’язкова умова гри – зануреність в неї гравця, тобто “гру робить грою серйозність при самій грі” [2, с. 148].

Схожу позицію стосовно питання гри має Ерік Берн. Він зазначає, що “гра – це черга ходів, які містять в собі пастку чи підступ” [1, с. 35]. І хоча Берн розробляю свою теорію ігор у людських стосунках, спираючись на уявлення гри як несвідомих дій – тобто таких, ступінь серйозності яких не завжди можна визначити, – він усе ж не відкидає думки, що існують дуже серйозні ігри, і навіть зазначає, що “найбільш зловісною грою є, безумовно, війна” [1, с. 36].

Але треба зазначити, що поняття гри, виокремлене вище, не замикається на суб’єктивному значенні, як, наприклад, у Канта, коли суб’єктом гри є той, що грає, гравець. З таким станом речей не може погодитися Гадамер. Для нього “суб’єкт” мистецького досвіду, – це не суб’єктивність того, кому належить досвід, а сам витвір мистецтва. Навіть більше, Гадамер суворо виступає проти будь-яких намагань звести сутність гри до того, хто грає. Він наполягає на тому, що гра, власне, є там, де “тематичні горизонти не звужуються для-себе-буттям суб’єктивності і де нема суб’єктів, що поводяться ігровим чином” [2, с. 148]. Кант намагається виправдати гру через поняття “доцільності”. Доцільність для нього – універсальний принцип. В мистецтві доцільність виявляє себе через прекрасне. Доцільність в естетиці виражається через вільну гру здатностей людини. Мистецтво описується як гра, гра почуттів, думок, відчуттів, здатностей. Гра виступає тим, що дозволяє споглядаючому зрозуміти значення твору мистецтва. Сам витвір для Канта є неживою річчю, смисл якій надає вільна гра фантазії того, хто сприймає цей витвір. Проти такого уявлення й постає Гадамер, наголошуючи на самобутньому способі буття самого твору мистецтва. І хоча для вираження цього способу він теж використовує поняття гри, але тут гра зумовлена не настроями гравця, а самою грою. Гадамер об’єктивізує гру, надає їй сили не лише самоіснування, але й влади над гравцями. Адже спосіб буття гри не є таким, що визначається наявністю суб’єкта з ігровою поведінкою, завдяки

якому й грається гра. Якщо звернутися до прикладів використання поняття гри, де взагалі відсутній суб'єкт, то завдяки “духу мови”, як називає його Гадамер, ми побачимо, що гра по суті – це виконання певного руху (наприклад, коли йдеться про гру фарб на картині). Для Гадамера принцип виконання руху як сутнісне вираження гри є настільки очевидним, що стає центральною тезою. “Рух, який є грою, позбавлений цілі” [2, с. 149]. Ігровий рух, з такої точки зору, виявляється взагалі позбавленим суб'єкта. Питання, хто здійснює рух, не постає, бо тут не фіксується граючий суб'єкт. І недарма Гадамер зазначає, що “проблема сутності гри не може бути розв'язаною, якщо ми будемо чекати відповіді від суб'єктивної рефлексії гравця”. Розмірковуючи про спосіб буття гри, Гадамер приходять до поняття розрядки. Він зазначає, що “легкість гри, яка, звичайно, зовсім не має бути справжньою відсутністю зусиль, але феноменологічно припускає таку відсутність, суб'єктивно пізнається в досвіді як розрядка” [2, с. 150]. У звичайних ситуаціях повсякдення гравець повинен мати власну ініціативу, яка разом із притаманним для цього напруженням знімається завдяки структурованості та впорядкованості гри.

Але що ж постає для людини як можливість здійснювати гру? Виходячи із зазначеного вище, можна сказати, що це – тілесність. Оперування термінами “напруження” та “розрядка” не є випадковим для зазначених вище авторів. Спосіб буття гри є об'єктивним і таким, що сам включає в себе гравця, який має перебувати в певному, специфічно ігровому напруженні, а потім знайти йому розрядку. Треба зауважити, що розрядка не є остаточним результатом гри, не є її метою, оскільки справжня гра, як спосіб буття твору мистецтва, наприклад, або спортивне змагання, або театральна постановка взагалі не має певної визначеної доцільності. Сутність гри полягає радше в можливості певної повторюваності, в самому процесі. Власне, процесуальність гри, її часова обмеженість і надає можливості людині (теж обмеженій в часі істоті) насолоджуватися грою. Черговість напруження та розрядки під час гри є її вираженням. Відчувати ж напруження та розрядку людина може завдяки наявності тілесності та відчуттів. Це виявляється в тому, що наші відчуття завжди є наповненими “емоційним зарядом”. Саме наше тіло є продуцентом емоцій, розрядку яких ми отримуємо в грі.

Кожне відчуття має свій емоційний заряд. Але, як зауважує Колінгвуд, набагато пильніше ми спостерігаємо за власними відчуттями, аніж за тими емоціями, що їх наповнюють. Треба визнати, що за автор “Принципів мистецтва” правий у тому, що ігнорування емоційного заряду відчуттів не однаково притаманне всім людям. Здається, що найбільшою мірою воно поглинуло так званих “освічених представників європейської цивілізації”. А серед них ця емоційна спустошеність спостерігається

більше у чоловіків, ніж у жінок, а також вона менше торкається митців. Виходячи з цього, те, що зазвичай називають почуттям у сучасній філософії, – це як раз і є результат такого ігнорування змістовного наповнення відчуттів.

Колінгвуд пропонує дещо інше бачення співвідношення мислення та почуттів. Спочатку він виокремлює три особливості, які відрізняють відчуття від мислення. По-перше, це деяка особлива простота, притаманна нашим відчуттям, на відміну від біполярності думки. Мається на увазі вимірюваність думок в категоріях істина/хиба, які навряд чи можна застосувати до відчуттів. Це пов'язано із другою особливістю: відчуття носять інтимний характер у порівнянні з публічністю думки. Відчуття холоду сотнею людей буде індивідуальним для кожного з них, але “факт”, чи “ствердження”, чи “думка” про те, що зараз десять градусів нижче нуля буде єдиною та однаковою для всіх саме у вимірі істинності та хиби. По-третє, можна зазначити, що думки можуть бути у протиріччі одна з одною, а з відчуттями такого трапитися не може. “Існування того, що ми відчуваємо, безумовно обмежено рамками місця та часу, в яких ми це переживаємо. Досвід відчуттів – це споконвічний потік, в якому ніщо не залишається незмінним, який ми можемо назвати зупинившимся або повернутим назад, маючи на увазі не ідентичність відчуттів в різні моменти часу, а лише більшу чи меншу подібність між різними відчуттями. Будь-які спроби заперечення цієї тези, спроби викликати із забуття метафізичну казку про темні льохи, де зберігаються всі відчуття, які зараз ніхто не відчуває, можна виправдати лише жахом перед витонченими намаганнями звести весь світ досвіду лише до відчуттів... Вірна відповідь на ці софізми не “в такому випадку ми повинні надати почуттям властивості, притаманні думкам”, а “в нашому досвіді більше, ніж просто почуття – там наявна також і думка”[3, с. 170]. Найголовніша ж різниця полягає в тому, що “зв’язок між актом мислення і тим, що ми думаємо, принципово відрізняється від зв’язку між актом відчуття і тим, що ми відчуваємо”[3, с. 170].

Принципово різними є також і рівні досвіду. До психічного рівня належать переживання відчуттів разом із закладеним в них емоційним зарядом. На іншому рівні, який Колінгвуд традиційно називає духовним, вже панує думка, яка в свою чергу привносить із собою емоції нового порядку, такі емоції, які можуть виникнути лише в мислителя. Проблема полягає в тому, що такі емоції у звичайному слововжитку ми також називаємо відчуттями та почуттями, але вони не мають прямого ототожнення із відчуттями, що переживаються на психічному рівні. Таке ототожнення відбувається через те, що наші уявлення про світ не є суто емпіричними. “Уявлення про простір та час, про “світ природи”, або про “зовнішній світ”, що є не світом, зовнішнім стосовно нас самих (оскільки

ми самі є його частиною; якщо ж “ми” – це наш розсудок, то взагалі безглуздо говорити про щось як про зовнішнє стосовно нього), а світом речей, зовнішніх стосовно одна до одної, світом речей, розсіяних в просторі та часі, – це уявлення почасти чуттєве (строго кажучи, чуттєво-емоційне) і почасти інтелектуальне: відчуття в ньому співвідносяться з кольорами, які ми бачимо, звуками, які ми чуємо тощо, а думка – із співвідношенням між цими відчуттями” [3, с. 189].

Щоб не вдаватися до детального розгляду всіх попередніх теорій сприйняття, яких торкається Колінгвуд в своїй праці “Принципи мистецтва”, зауважимо, що аналіз уяви, проведений ним, нашоюхує на декілька висновків щодо природи почуттів, мислення, та їх співвідношення. За допомогою певних тестів ми не зможемо розділити почуття на реальні та уявні, так само, як і відчуття. Той досвід, який в історії філософії зазвичай називають відчуттями, складає єдиний клас і не підлягає розділенню на реальний та нереальний, істинний чи хибний, відповідний дійсності чи ілюзорний. Таких характеристик може набувати лише думка, а почуття ми називаємо реальними чи ілюзорними лише в залежності від того, істинно чи хибно ми міркуємо про них. Міркування відносно наших почуттів – це певна інтерпретація, тобто реальним тут буде почуття, яке було інтерпретоване правильно, а ілюзорним – те, що пройшло крізь хибну інтерпретацію. Уявне відчуття тоді, за Колінгвудом, – це таке відчуття, яке взагалі не було інтерпретоване жодним чином. Таким чином, в світі не існує трьох типів почуттів. Ці почуття існують не таким чином, що, проінтерпретували їх, ми побачимо, що вони пов’язані з іншими почуттями трьома різними типами актів відчуттів. Це такі почуття, щодо яких інтерпретаційну роботу було проведено правильно чи неправильно, або взагалі не було проведено. Може видатися дивною така заява стосовно відсутності різниці між почуттями, адже здоровий глузд говорить нам, що така різниця є. І вона дійсно є. Але не між почуттями, а між тими зв’язками, які існують між почуттями та інтерпретаційною роботою думки. Різниця між відчуттями, що були проінтерпретовані та тими, що не зазнали такої інтерпретації, еквівалентна різниці між ідеями та враженнями, так само ця різниця еквівалентна різниці між простими, чистими відчуттями та такими відчуттями, які зазнали впливу свідомості, змінилися під цим впливом.

Почуття можуть існувати таким чином: 1) як чисте відчуття, що перебуває нижче рівня нашої свідомості; 2) відчуття, яке ми усвідомили; 3) відчуття, яке ми не лише усвідомили, але й поставили в певні відносини з іншими відчуттями.

Перехідною ланкою між відчуттями та інтелектом, як ієрархічно різними типами досвіду, є уява. Це та нова форма, яку придбають відчуття під впливом свідомості. Колінгвуд ототожнює свідомість та думку.

“Свідомість є думкою в своїй абсолютно фундаментальній та початковій формі” [3, с. 208]. Свідомість сама по собі не робить певних інтерпретаційних дій. Вона не робить нічого в собі, а лише спрямовує увагу на певне відчуття, яке є тут і зараз. Звертаючи увагу на наявне відчуття, свідомість продовжує в часі його існування, але ціною того, що воно вже перетворюється на щось нове, не просто вже сире відчуття (або враження), а на приборкане відчуття або уяву (ідею). Але свідомість є нижчим рівнем роботи думки, це, власне, є роздуми. Найвищим рівнем думки є інтелект, до властивостей якого належать розуміння та створення взаємозв'язків. Інтелект не працює безпосередньо із сирими відчуттями, до нього потрапляють вже такі, що отримали певну інтерпретацію у свідомості.

Вже на рівні уяви зароджується мова, друга складова, що дозволяє людині брати участь у Грі. У своєму вихідному становищі мова є засобом уяви (те, що собою являє мова) або вираження (та функція, яку мова виконує). Саме діяльність уяви відповідає за вираження емоцій, які є неодмінною складовою відчуттів, про що йшлося вище. Мова інтелекту є тією ж самою за структурою, але відозміненою задля вираження думки.

Мова зароджується разом із уявою як певна риса досвіду на рівні свідомості. У вихідному або природному стані мова є засобом уяви або вираження: називаючи її засобом уяви, ми говоримо, що вона собою являє; називаючи її засобом вираження, ми говоримо про те, що вона виконує. Саме діяльність уяви відповідає за вираження емоцій. Інтелектуальна мова являє собою те ж саме, але вже інтелектуалізоване, тобто видозмінене задля вираження думки.

Мова не є лише символом, тобто не є лише логічним вираженням певного сенсу, який надала думка. Як зазначає Колінгвуд, “сьогодні вже майже загальним місцем стало твердження, що мова як така має символічну природу. Якщо це вірно, то ми повинні спостерігати певні результати Будь-який символ, заради точності його використання, повинен застосовуватися в одному незмінному сенсі і бути визначеним із абсолютною акуратністю. Отже, якщо ми хочемо правильно використовувати мову, кожне слово слід якось визначити і лише так використовувати. Якщо ж це виявиться нереальним (а це завжди буде нереальним), наслідком буде те, що “звичайні” мови погано прилаштовані для виконання своїх функцій і що їх, заради вираження точного мислення, слід замінити науково спланованою “філософською мовою”[3, с. 241].

Безумовно, до подібних намагань зверталися більшість філософів, аналітична традиція філософії навіть вважає, що ця проблема, власне, є найголовнішою, але це занадто довгий та кропіткий аналіз, який не може бути зроблений в рамках даного доробку. Хочеться зазначити одне: мова є з одного боку обмеженою, з іншого – обмеженням. Обмеженість мови

очевидна, коли ми намагаємося вербалізувати певні відчуття, враження, якимось чином передати перцептивні дані тощо. Мова допомагає у спілкуванні, але вона постає нашим обмеженням у часі, адже швидкість думки, яка не випадково наводиться як приклад найбільшої швидкості (для певних порівнянь) навряд чи можна порівняти із швидкістю мовлення. Наша здатність до мови є здатністю до вираження емоційного заряду відчуття. Саме це є, на думку Колінгвуда, найвищим покликанням людської мови.

Ми можемо жалкувати з приводу того, що ми обмежені нашою тілесністю та мовою, оскільки наше тіло являє собою певне просторове обмеження, а мова як мовлення завжди є обмеженою в часі. Але насправді саме ця “недосконалість” наявності просторово-часових меж нашого існування стає для людини вхідним квитком у світ гри. Гра завжди перевищує гравця, оскільки лише вона є суб’єктом, що не дозволяє нам ставитися до неї як до предмета. Звісно, річ тут іде про таку гру, яку Гадамер визначає як справжню гру, про що йшлося вище. Бог, наприклад, як творець цього світу, вже ніколи не зможе грати в ньому, бо він, як досконала істота, не має просторово-часових обмежень, що дозволяло б йому сприймати гру не як предмет, із повним зануренням у неї. Бог (якщо говорити про нього як про Творця усього суцього) не має тих самих просторових обмежень, якими наділив людську істоту, в силу того, що створити щось можна лише протиставивши своє творіння собі. Істота, що творить обов’язково має володіти більшим набором можливостей та розширеними умовами, ніж буде мати те, що вона створить. Тому можна зробити висновок, що напевне Бог існує в іншому просторі (якщо взагалі можна говорити про “простір” в даному випадку) та часі. З іншого боку, Бог напевне без проблем може досягнути всі існуючі мови людського світу (вже створені та ті, що можуть бути створеними), Він існує в іншому мовному вимірі. Логічно припустити, що мова Бога буде збігатися із його мисленням (і за змістом, і за формою, і за швидкістю тощо), тобто, навіть якщо в Нього є мова, то це явище навряд чи збігається з нашими уявленнями про неї. Найдосконаліша істота не має просторово-часових обмежень, які є основною умовою для участі у Грі. Людина в своїй обмеженості знаходить екзистенційний вихід: можливість віддатися Грі, мистецтву, спорту, цим самим завдавши нищівного удару думкам про надлишок вад над перевагами при розгляді людських істот. Можливість грати та, найголовніше, віддаватися Грі повністю та абсолютно дозволяє людям сприймати себе як гідних та майже довершених істот, перевертаючи вади на переваги. Гра, як об’єктивний самодостатній, досконалий процес сама ставить умови, виконати які і залучитися до неї може лише така “обмежена” істота, як людина.

Найцікавішим є те, що для давніх греків гра не була відокремленою цариною, протилежною серйозності життя, бо взагалі, про що вже йшлося

вище, вони не вживали поняття гри. Тим більше, у тому сенсі, у якому вживає його сучасна західноєвропейська людина. Говорячи про трансформацію поняття гри, треба зауважити, що для представника полісного суспільства гра мала зовсім інший онтологічний статус: у неї не грали; тим, що ми зараз кличемо грою, жили, а те, що наразі здається нам найсерйознішою справою, було для давнього грека забавлянкою. Принаймні так може здаватися, коли ми замислимося, а чим же ж насправді були багаточисельні експерименти із державними режимами, адже давні греки вигадали й випробували на собі абсолютно всі можливі форми державного правління.

Західна філософія створила безтілесного трансцендентального суб'єкта, для якого гра постала вже виокремленою цариною життя, певним чином втаємниченою, такою, що потребує окремого розгляду та аналізу. Випадіння цього суб'єкта з живого плину мовного середовища, нівеляція власної тілесності, власне, й призвела до абсолютно нового ставлення до феномену Гри. Саме тому новий лінгвістичний та онтологічний повороти, здійснені герменевтикою та феноменологією, надали можливість заново розглянути ті перспективи, які надаються людині Грою, побачити, що саме зазнало трансформації у цьому понятті, які зміни сталися протягом тисячоліть, повернути людині гордість бути собою, залишаючи за нею привілей бути “людиною, що грає”.

1. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.– Минск.: Прамеб, 1992.
2. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод.– М, 1988.
3. Коллингвуд, Р. Дж. Принципы искусства.– М., 1999.
4. Хейзинга Й. «Homo ludens». Статьи по истории культуры.– М., 1992.
5. Кант И. Критика способности суждения.– М.: Искусство, 1994.