

Дебор, 1999 – *Дебор Ги*. Общество спектакля. / Пер. с фр. С. Офертаса и М. Якубович. М.: Издательство «Логос», 1999.

Кант, 2017 – *Кант И*. Критика чистого разума // Собр. соч.: В 6 т. Т. 3. М.: Мысль, 1964.

Кулиану, 2017 – *Кулиану Й*. Эрос и магия в эпоху Возрождения, 1484 / Пер. с фр. А. Смирновой и А. Захаревич. СПб: Издательство Ивана Лимбаха, 2017.

Петровская, 2010 – *Петровская Е*. Теория образа. М.: Издательский центр Российского государственного гуманитарного университета, 2010.

Регев, 2020 – *Регев И*. Введение в исчисление сред / Логос: философско-литературный журнал. 2020. № 5 (30). С. 1-20.

Руководство, 2020 – Руководство по практическому применению танцевального архива «Опыты хореологии», или Куда нас завел «Советский жест» / авт.-сост. Д. Плохова, А. Портянникова. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2020.

Сироткина, 2014 – *Сироткина И*. Шестое чувство авангарда: танец, движение, кинестезия в жизни поэтов и художников. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2014.

Хайдеггер, 1993 – *Хайдеггер М*. Время и бытие: Ст. и выступления / Пер. с нем. В. Бибихина. М.: Республика, 1993.

Ямпольский, 2019 – *Ямпольский М*. Изображение: курс лекций. М.: Новое литературное обозрение, 2019.

Agamben, 2018 – *Agamben G*. Karman: A Brief Treatise on Action, Guilt, and Gesture. Stanford: Stanford University Press, 2018.

Cinema and Agamben, 2014 – Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image. New York: Bloomsbury Academic, 2014.

Houlgate, 1993 – *Houlgate S*. Vision, Reflection, and Openness: The "Hegemony of Vision" from a Hegelian Point of View. // Modernity and the Hegemony of Vision. Berkeley: University of California Press, 1993.

Rorty, 1980 – *Rorty R*. Philosophy and the mirror of nature. Princeton (N. J.): Princeton university press, 1980.

УДК 303.01

Ноздрунов А. В.,

кандидат философских наук,

доцент кафедры философии и культурологии,

Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева.

Герменевтический подход к феномену игры у Л. Витгенштейна

DOI: 10.33979/2587-7534-2025-4-79-93

В статье рассматривается герменевтический подход к феномену игры, разработанный в философии Л. Витгенштейна. Анализируется методологический потенциал его теории языковых игр, позволяющий отказаться от поиска инвариантной сущности игры в пользу изучения её контекстуальных проявлений. Внимание уделяется таким понятиям, как «семейное сходство», конвенциональность и мобильность правил, а также трехуровневая модель языковых игр. Исследуется дальнейшая разработка этой концепции в постмодернистской философии (Р. Рорти) и её связь с теорией дискурса-власти М. Фуко. В заключении делается вывод о том, что витгенштейновская методология открывает новые перспективы для анализа игровых практик как открытых, плуралистичных феноменов, укоренённых в «формах жизни».

Ключевые слова: философия игры, языковые игры Л. Витгенштейна, семейное сходство, правила и контекст, дискурс-анализ.

Nozdrunov A. V.,

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Orel State University named after I.S. Turgenev.

Hermeneutic Approach to the Phenomenon of Play in L. Wittgenstein's Philosophy

The article examines the hermeneutical approach to the phenomenon of play, developed in the philosophy of L. Wittgenstein. It analyzes the methodological potential of his theory of language games, which allows for abandoning the search for an invariant essence of play in favor of studying its contextual manifestations. Attention is paid to such concepts as "family resemblance," the conventionality and mobility of rules, as well as the three-level model of language games. The article explores the further development of this concept in postmodern philosophy (R. Rorty) and its connection with M. Foucault's power-knowledge discourse theory. In conclusion, it is argued that the Wittgensteinian methodology opens up new perspectives for analyzing play practices as open, pluralistic phenomena rooted in "forms of life."

Keywords: Philosophy of play, Wittgenstein's language games, family resemblance, rules and context, discourse analysis.

Введение

Одной из ключевых трудностей, связанных с философским осмыслением феномена игры, выступает методологическое противоречие в самом основании ее понимания. Накопленный эмпирический и теоретический материал не проясняет, а, напротив, обостряет классическую философскую проблему, четкой дефиницитаенной демаркации. В качестве одного из решений подобной

проблемы выступает методологический отказ от поиска инвариантной сущности игры в пользу описания и интерпретации системы её конкретных проявлений. Такой подход, по сути, представляет собой герменевтику игры, где её понимание достигается не через подведение под определение, а через вживание в её контекст – в «правила», которые не предписывают, а описывают, и в «формы жизни», её порождающие. На наш взгляд, подобное методологическое решение ложится в основу отдельного герменевтического подхода к пониманию игрового феномена (еще один представитель данного подхода уже рассматривался нами в рамках статьи «Концепция игры в философии Х-Г. Гадамера» [Ноздрунов, 2024])

Методологический каркас данного подхода был впервые системно эксплицирован в теории языковых игр Л. Витгенштейна. Введенные им понятия «семейного сходства» и «правил», которые не предписывают, а описывают сложившиеся практики, позволили представить игру не как сущность с фиксированными границами, а как открытую систему контекстуальных практик, чье значение раскрывается только изнутри участия в них. Таким образом, витгенштейновская концепция выступает не просто частной теорией, а фундаментальной методологической программой, задающей новый вектор в философии игры.

Тем не менее, адекватное понимание данной концепции сопряжено с определенными трудностями. Во-первых, сам Л. Витгенштейн считал, что его работу «никто не понимает». Во-вторых, сама стилистическая манера написания работ философа допускает некоторую поливариантность их толкования. В-третьих, за исключением «Логико-философского трактата», все работы философа были доработаны и выпущены его учениками. В-четвертых, в исследовательских кругах периодически возникают попытки принципиально переосмыслить работы Л. Витгенштейна [Crary, 2000]. Указанные обстоятельства обуславливают неизбежную интерпретационную составляющую в любом анализе наследия Л. Витгенштейна, что, однако, не отменяет задачи выявления системообразующих принципов его концепции.

В рамках исследовательской литературы исследования Л. Витгенштейна часто редуцируются до анализа лишь его лингвистического аспекта («языковых игр»), тогда как его потенциал для понимания игрового феномена в целом остается нераскрытым в его полноте. Более того, отдельные игровые элементы, выделенные в рамках «языковых игр» имплицитно используются в целом ряде концепций XX века, позволяющих использовать их как на методологическом уровне, так и на уровне социально-институциональных практик.

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью углубленного анализа игрового феномена через методологический аппарат концепции языковых игр, который позволяет раскрыть новые аспекты его природы. Целью статьи является системная реконструкция герменевтического подхода к игре, эксплицированного в философии Л. Витгенштейна, и демонстрация его эвристического потенциала для понимания игровых практик. Ключевой тезис заключается в том, что витгенштейновская методология позволяет перейти от поиска универсальной сущности игры к анализу того, как

игровые практики функционируют в различных контекстах, обогащая наши представления о природе игры как открытого, плюралистичного феномена, укорененного в «формах жизни».

Объектом исследования выступает феномен игры в философском осмыслинии.

Предметом исследования является герменевтический подход к анализу феномена игры на материале концепции языковых игр Л. Витгенштейна.

Методологическую основу исследования составляет системная реконструкция и герменевтический анализ философской концепции Л. Витгенштейна. Основным методом выступает герменевтическая реконструкция, направленная на экспликацию имплицитных оснований герменевтического подхода к феномену игры, содержащихся в теории языковых игр. В рамках данного метода проводится целостная интерпретация ключевых понятий философа в их взаимосвязи, что позволяет реконструировать его методологическую программу в ее системной полноте.

Основное содержание исследования

Философию Л. Витгенштейна традиционно делят на «ранний» и «поздний» периоды, каждый из которых оказал существенное влияние на дальнейшее развитие философии. Ключевой работой раннего периода (и единственной изданной при жизни философа) выступал «Логико-философский трактат», сыгравшая значимую роль в философии «Венского кружка». Наиболее значимой работой «позднего» остаются «Философские исследования», а также «Голубая» и «Коричневая» книги, посвященные идеи «языковых игр». Данные работы становятся одним из источников возникновения лингвистической философии [Новая философская энциклопедия, 2010: 396-397].

Теория языковых игр возникает у Л. Витгенштейна только в поздний период его творчества, в котором философ критикует ряд положений «Логико-философского трактата». Несмотря на это, определенный фундамент его рассуждений формируется уже тогда. Обратим внимание на некоторые из них.

Несмотря на существенные различия между двумя периодами, объектом изучения является язык. «Ранний» Л. Витгенштейн обращается к «метаязыку», то есть его логически безупречной форме. Объектом исследования «позднего» Л. Витгенштейна становится обыденный, или естественный язык. Законы логики над ним не властны, поэтому «столь важное для лингвистической философии понятие «языковой игры» относится именно к естественному языку – в идеальном языке науки подобное невозможно» [Добросельский, 2018: 6]. Проиллюстрируем последнее на примере известной фразы «уступайте места инвалидам, пожилым людям, пассажирам с детьми и беременным женщинам». С позиции логики, союз «и» указывает на конъюнкцию, истинную только в случае истинности абсолютно всех элементов высказывания. Иначе говоря, вероятность подобного события стремится к нулю. Однако на уровне обыденного языка представленная фраза интерпретируется интуитивно.

«Ранний» Л. Витгенштейн пытается построить логическую картину реальности. Примечательно то, что в представленной картине находится место и

для суждений обыденного языка: «5.5563. На деле все суждения повседневного языка, как они есть, организованы в идеальном логическом порядке. То простейшее, что мы формулируем здесь, не есть подобие истины, но сама истина во всей ее полноте. (Наши проблемы не абстрактны, они, пожалуй, самые конкретные из всех существующих.) [Витгенштейн, 2018 а: 100]». Данное положение особенно важно, так как фактически, расширяет границы субъекта до мира целиком [Витгенштейн, 2018 а: 101-103]. Фактически, «5.6. Границы моего языка суть границы моего мира» [Витгенштейн, 2018 а: 101], то есть границы мира субъекта ограничиваются границами его индивидуального языка. Мир и язык отождествляются.

Поздний период выворачивает сложившуюся диспозицию наизнанку. Теперь не логическая структура выстраивает речь, а наоборот, все возможные формы речи конструируются на основе обыденного языка: «494. Я хочу сказать: то, что мы называем языком, есть прежде всего аппарат нашего обыденного языка, нашего словесного языка; все прочее – уже только по аналогии или по сравнению с этим» [Витгенштейн, 2018 б: 208].

По мнению «раннего» Л. Витгенштейна, философия вообще не является наукой. Ее уделом остается логическое структурирование мыслей: «4.112. Цель философии – логическое прояснение мыслей. Философия – не учение, а деятельность. Философская работа состоит прежде всего в объяснении. Философия не сводится к «философским суждениям», но служит прояснению суждений. Без философии наши мысли туманны и неотчетливы; ее задача – прояснить мысли и придать им четкие границы» [Витгенштейн, 2018 а: 45]. Дело в том, что, по мнению «раннего» Л. Витгенштейна, интеллектуальное восприятие действительности ограничено перед заданными языковыми конструкциями (в этом аспекте он сближается с положениями «лингвистической относительности»). Ясным должно оставаться не только мышление, но и возможность выражения своих мыслей, так как «7. То, о чем нельзя сказать, следует обойти молчанием» [Витгенштейн, 2018а: 130].

Несмотря на то, что «поздний» Л. Витгенштейн несколько смягчает свою позицию, общая интенция его рассуждений остается неизменной. Философия не дает человеку принципиально новых знаний, а только демонстрирует основные истины и противоречия, делая их наглядными: «126. Философия просто помещает все перед нашими глазами и ничего не объясняет и не выводит. – Поскольку все открыто взору, объяснять нечего. А то, что скрыто, к примеру, нам неинтересно» [Витгенштейн, 2018б: 85]. Другими словами, Л. Витгенштейн не пытается сказать что-то новое о языковых играх, так как, по его мнению, они представляют собой настолько естественный процесс, что люди просто не обращают на них внимания. Будучи проясненными, они становятся очевидными для всех.

На первый взгляд, кажется удивительным то, что, при всей специфичности объекта исследования, Л. Витгенштейн вообще обращается к играм. Тем не менее, по его мнению, прямое сходство между играми и языком очевидно

любому, рассуждающему на данную тему. В первую очередь, обратимся к особенностям игры самой по себе, встречающимся в разных работах философа.

Если присмотреться к самым различным группам игр, то мы будем вынуждены констатировать отсутствия тождества между ними. Сравнивая футбол и игру в «дурака», мы обнаруживаем в них общий соревновательный элемент. Теперь сравним «дурака» и «дочки-матери», и мы увидим, что этот компонент пропал, однако осталась потребность в нескольких участниках. Уберем и ее, сравнив «дочки-матери» с игрой в «йо-йо», и так далее. Однако никто не будет спорить, что футбол, «дурак», «дочки-матери» и «йо-йо» будут оставаться играми в равной степени.

В результате между играми образуется специфическая система подобий, при которой каждая игра будет похожа на другую только частично. При этом, Л. Витгенштейн не выделяет какой-либо закономерности, то есть существующие различия между играми могут иметь случайный или произвольный характер. В результате: «Я не могу придумать лучшего выражения, чтобы характеризовать эти подобия, чем «семейное сходство»; ведь различные черты среди членов одной семьи: телосложение, черты лица, цвет глаз, походка, характер и т. д. и т. п. накладываются на и перекрещиваются во многом тем же образом. – И я скажу: «игры» образуют семью» [Витгенштейн, 2018 б: 59-60]. Безусловно, такой подход к играм лишает данную дефиницию точности, делая ее похожей на размытую фотографию, на которой все равно можно отчетливо различить изображение.

Стоит отметить, что данный подход, намеренно отказывающийся от точной дефиниции, закономерно вызвал возражения в философской среде. Ярким примером такой критики является позиция Бернарда Сьюта, который в полемике с Витгенштейном настаивал на том, что игра поддается четкому определению. Б. Сьют предлагает понимать игру как добровольное преодоление необязательных препятствий, противопоставляя эту ясную формулу витгенштейновскому «семейному сходству», которое он считал теоретической капитуляцией перед сложностью понятия [Suits, 2005: 55].

Размытость дефиниции «игра» накладывает отпечаток на один из важнейших ее элементов, а именно – правила. В особенности, это касается «людологического» подхода к играм [Ветушкинский, 2018], полагающего игру именно как совокупность правил. Однако чем пристальней мы рассматриваем правила игры, тем больше сталкиваемся с их условностью. Чаще всего, они только очерчивают границы допустимого (так делать нельзя), оставляя игроку определенную свободу в интерпретации «разрешенного». Так, например, «но и в теннисе не больше правил относительно того, как высоко подбрасывать мяч и с какой силой по нему бить; и все же теннис – игра со своими правилами» [Витгенштейн, 2018 б: 61].

Еще большую условность правилам добавляет их мобильность. Многие обыденные игры возникают спонтанно, то есть их правила пишутся или изменяются буквально в процессе игры. Предположим, несколько друзей решили поиграть в «Картошку». Попав по другому игроку слишком сильно, он

ставит своей задачей ответить взаимностью. Так, игра в «картошку» постепенно превращается в «вышибалы». Остальные участники игры недовольны происходящим. Теперь их задача не дать мяч первому игроку, а происходящее все больше напоминает игру «собачка». Вне зависимости от того, как долго мы будем продолжать цепочку трансформаций, сторонний наблюдатель имеет полное право сказать, что «все время они играют в мяч и следуют определенными правилами при каждом броске» [Витгенштейн, 2018 б: 70].

Развивая мысль Л. Витгенштейна, мы можем представить правила в более узком смысле, рассматривая их в качестве устойчивой модели игры. Большинство игр предполагает наличие различных игровых стратегий и реакций на них. Некоторые из них считаются более удачными, нежели другие. Однако стратегии все равно остаются мобильными. Например, легкая корректировка классических шахматных дебютов способна «сломать» игру многим начинающим гроссмейстерам. Подобный прием использовал Г. Каспаров в 1996 году, играя с машиной «Deep Blue», заставив ее «думать» и тем самым совершать ошибки [Kasparov, 1996]. По этой же причине, он проиграл матч реванш в 1997 году, когда машина сделала «нелогичный» ход из-за сбоя системы и гроссмейстер перестал понимать логику ее игры.

Границы допустимости, порожденные условностями правил, позволяют Л. Витгенштейну провести специфическую демаркацию игр на «ограниченные» и «неограниченные» игры. Основной критерий подобного разделения «состоит в используемых нами средствах ... с помощью которых они разыгрываются» [Витгенштейн, 2008: 134]. Для того чтобы понять разницу, приведем пример двух существующих игр. Примером первой игры выступает карточная игра «штука», правилами которой строго оговорено количество разыгрываемых карт (в данном случае – 24 карты, то есть 6 карт каждой масти, начиная от 9 и заканчивая тузом).

С неограниченными играми ситуация выглядит сложнее. Обратимся к игре «Блэкджек». Можно разыграть партию при помощи одной колоды (52 или 54 карты соответственно). Однако количество колод может быть и увеличено, например, с целью борьбы против «подсчета карт» [Торп, 2016]. Но если добавлять новые колоды, то в каком количестве? Две? Три? Восемь? Таким образом, «Неограниченная игра открывается вопросом: «Как далеко мы пойдем?» Если игроки посмотрят на правила этой игры в книге правил, они найдут фразу «и так далее» или «и так далее ad infi nitum» в конце определённых рядов правил» [Витгенштейн, 2008: 134].

Любопытно и взаимоотношение между ограниченными и неограниченными моделями игр. С одной стороны, ограниченная игра может превратиться в свою неограниченную версию. Например, играя в «штуку», игроки в какой-то момент могут решить увеличить количество необходимых очков с тысячи, до любого другого, большего числа (например, до десяти тысяч). С другой стороны, неограниченные игры могут попросту не успеть раскрыть свой потенциал, завершившись раньше. Например, при игре в блэк-джек восьмью колодами банк игроков может закончиться еще до того, как будут разыграны карты хотя бы

одной из них (при условии, что каждая выпавшая карта будет играть не более одного раза).

Задаваясь в след за Р. Бартлом вопросом: «почему в одни игры играют, а в другие нет?» мы бы могли ответить на него так: «потому что данная игра интересней!» (или «забавней» в другой формулировке [Bartle, 2003: 173]). Безусловно, речь идет о субъективном интересе конкретных игроков, для которых именно эта игра представляет определенную ценность. Тем не менее, данный интерес как бы «выносится за скобки» самого игрового процесса. Он имманентно присутствует, но не является основанием игры. Например, предположим, игрок долго играет в игру с целью собрать всех игровых персонажей. Внезапно он находит читкод, позволяющий получить недостающих персонажей буквально за один клик мыши, после чего теряет к игре всякий интерес. В данном случае, ценность игры создают именно усилия, затраченные на ее достижения [Ариели, 2010: 93-98]. Но не они формируют основу игрового процесса и являются его целью. Иначе говоря, игра с «друзьями» осуществляется с целью выиграть, но только для того, чтобы провести с ними время и пообщаться, то есть «474. Игра доказывает свою ценность. Вот почему в нее играют, но это не основание игры» [Витгенштейн, 2010: 210].

Пытаясь осмыслить специфику языка как феномена, Л. Витгенштейн выбирает метод, используемый Августином Блаженным (правда, сильно критикуя последнего). Прежде всего, нужно обратить внимание на то, как дети вообще осваивают язык. Так как данный процесс происходит в игровой форме, например, взрослый говорит слово, а ребенок повторяет за ним, Л. Витгенштейн называет его «языковыми играми» [Витгенштейн, 2018 б: 20]. Если же взглянуть на процесс обучения более широко, то мы увидим его поразительное сходство с языковыми конструкциями, основанными на примитивных формах коммуникации. Например, когда я последовательно прошу Вас дать (дай мне) определенные фигуры (шар, кубик, конус) определенных цветов (красный, желтый, синий), а Вы в точности выполняете мои просьбы, мы играем в примитивную языковую игру. Если пойти еще дальше и развивать нашу игру в сторону усложнения, добавляя в нее числительные (одну, две, три), отношения (до, после), направления (левее, правее) и так далее, то в конце концов у нас получится полноценная коммуникативная система, функционирующая по своим собственным правилам. По этой причине, на третьем уровне понимания языковых игр «Мы, однако, рассматриваем описываемые нами языковые игры не как неполные части языка, но как языки, завершённые в себе, как целостные системы человеческого общения» [Витгенштейн, 2008: 122]. Другими словами, мы можем представить в качестве языковой игры большинство моделей бытовой коммуникации между людьми.

Будучи одной из разновидностей игрового процесса, языковые игры имеют ряд особенностей, на которые имеет смысл обратить внимание.

Информация, транслируемая в языковой игре, может не иметь основания в действительности. Другими словами, она не основана на фактах. Сам Л. Витгенштейн характеризует ее следующим образом: «559. Следует помнить, что

цель языковой игры – сообщить нечто непредсказуемое. То есть ни на чем не основанное. Неразумное (не поддающееся рационализации). Оно как наша жизнь» [Витгенштейн, 2010: 225].

Безусловно, в ряде случаев, языковые игры способны пересекаться между собой. Однако по отдельности «Каждая игра образует свой собственный горизонт, который может быть увиден только изнутри игры» [Медведев, 2013: 161]. Фактически, каждую из них мы можем представить в виде отдельной автономной системы.

Начиная языковую игру, мы соглашаемся с целым рядом условностей, касающихся значения тех или иных слов. Услышав фразу «поставь чашку на стол», мы не спрашиваем, «почему стол называется столом». Подобное значение мы усваиваем в процессе овладения конкретной игрой. Смена игры может повлечь и смену значения. Проиллюстрируем это на примере анекдота: «товарищ прaporщик, а расстегай – это рыба или мясо? Дурак ты, это команда!».

По своей природе языковая игра вторична. Она формируется в качестве реакции на какие-либо действия [Витгенштейн, 2010: 59-60], и только потом усложняется. По этой причине, языковая игра не может быть понята вне социокультурного контекста, определявшего те или иные поступки. В этом кроется причина того, что, попав в другую страну (даже зная язык ее представителей), мы, зачастую, не можем понять мотивы поступков людей, ее населяющих. В более гиперболизированном виде, Л. Витгенштейн характеризует это следующим тезисом: «Умей лев говорить, мы бы его не поняли» [Витгенштейн, 2018 б: 327].

При этом, игровая форма может присутствовать, казалось бы, в самых банальных вещах. Обратимся к следующей игре, касающейся восприятия цвета. Исходное положение выглядит следующим образом: «Я говорю, что зелёно-синий не содержит желтого; если другой говорит мне, что всё равно он содержит желтый, то кто прав? Как это проверить? Различие только ли в его словах?» [Витгенштейн, 2022: 66]. Данная игра показывает четкие границы между восприятием и наименованием цвета. Первое является физиологическим процессом (я вижу так), а второе – можно позиционировать как языковую игру (я называю это так). То есть, если дальтоник научится произносить название цветов в соответствии с их общепринятыми наименованиями, сторонний наблюдатель не сможет заподозрить его в дальтонизме.

Несмотря на то что Л. Витгенштейн допускал бесконечное количество языковых игр, он, в основном, приводил примеры простых игровых вариантов. Данная особенность была обусловлена теми задачами, которые онставил перед собой, а именно, на примере игр проиллюстрировать «банальные» истины, касающиеся языка. Однако, как это часто бывает, языковыми играми заинтересовались другие ученые, в исследованиях которых феномен получил значительное развитие. Например, в отечественной традиции под языковыми играми стали понимать не просто любую коммуникативную ситуацию, а «те намеренные отклонения от языковых норм, «которые имеют место, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи

получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное» [Лебедева, 2014: 50]. Сужение привело к его более детальному анализу, позволившему выделить целый ряд особенностей. Остановимся на некоторых из них более подробно.

Рассматривая языковую игру в качестве семиотической системы, в ней выделяют два основных компонента, а именно: ядро и среда игры: «Ядром языковой игры являются взаимосвязанные и взаимоопределяемые знаки Средой является фрагмент текста» [Александрова, 2018: 15]. Совокупность ядра и среды создают один слой языковой игры. Так, например, услышав в студенческой среде разговор про «автоматы на халяву», мы предположим, что они, скорее, обсуждают грядущую сессию, нежели бесплатное получение оружия.

Однако при помощи целого ряда семантических механизмов (таких, например, как метафора, двусмысленность и так далее), языковая игра способна включать в себя сразу несколько ядер, каждое из которых создает дополнительный слой. Например, шутка «в тюрьме он вставал с первыми петухами», будет содержать сразу два слоя. Первый – отсылка к устойчивому выражению, обозначающему раннее пробуждение, второй – отсылку к жаргонному названию тюремной иерархии.

Немаловажную роль в языковой игре выполняет контекст, во многом, определяющий правила данной игры. В свою очередь, контекст также может существовать на нескольких уровнях.

1. Микроконтекст, представленный в виде непосредственного текста игры. В некоторых случаях его структура определяется жанровыми формами. Например, последняя фраза анекдота должна выворачивать все предыдущее содержание «наизнанку».

2. Макроконтекст, то есть речевая ситуация, в рамках которой разыгрывается игра. Например, фраза «я тебя запомнил», сказанная в качестве констатации факта (например, учителем ученику), и в качестве угрозы будет восприниматься иначе.

3. Метатекст, представляющий собой фразы игроков (часто импровизированные), соединяющие языковую игру с остальным текстом. Например, когда преподаватель говорит студентам: «Сейчас я вас буду ругать...»

Субъективность языковой игры порождает закономерный вопрос: «какую игру стоит использовать?» На эту проблему обращает внимание Р. Рорти: «Признание того, что мир не говорит нам, какой языковой игры придерживаться, не должно приводить нас, однако, к заключению о том, что решение, какую же игру разыгрывать, является произвольным или что это решение выражает нечто, что в глубине нас» [Рорти, 1996: 25-26].

На первый взгляд, ответ на этот вопрос во многом зависит от социокультурной среды. Однако при ближайшем рассмотрении дело обстоит значительно хитрее. Социальная среда порождает нарратив, вариант прочтения которого ложится в основу той или иной языковой игры. Но «смерть автора» [Барт, 1994] открывает нам возможность к бесконечному количеству прочтений,

разрывая тем самым целостность нарратива на отдельные части. В результате, одна и та же социокультурная среда продуцирует множество потенциальных языковых игр, каждая из которых, с одной стороны, не подкреплена объективной необходимостью (то есть не является отражением мира), а с другой, не должна выбираться произвольно (становиться отражением самости).

Разрешению предложенной дилеммы Р. Рорти видит две возможные стратегии. Первая – ироническая. Человек, придерживающийся данной стратегии, сомневается в «конечности» своего словаря: «Людей подобного рода я называю «ирониками», потому что они признают, что в зависимости от переописания все может выглядеть хорошим или плохим ... они никогда не способны принимать себя всерьез, потому что всегда сознают, что термины самоописания всегда подвержены изменениям, они всегда сознают случайность и хрупкость своих конечных словарей, а значит и самих себя» [Рорти, 1996: 104]. Противоречия, возникающие при различном прочтении нарратива, они представляют в качестве «разыгрывания нового против старого» [Рорти, 1996: 104]. Вторая стратегия – здравый смысл, в качестве которого используется привычный для человека и его ближайшего социального окружения конечный словарь. Сталкиваясь с противоречиями, сторонники данного метода стремятся прояснить правила языковой игры, к которой они привыкли. В результате ироник и метафизик будут читать текст по-разному, либо последовательно заменяя одну языковую игру другой, либо же, постоянно уточняя и детализируя ее правила.

Для примера, обратимся к простому спору, как правильно сказать: «созвОнимся» или «созвонИмся». Классические нормы русского языка предполагают второй вариант, так как он образован от слова «звонИТЬ» [Словарь трудностей произношения, 2009: 146]. Для метафизика подобного аргумента больше чем достаточно для того, чтобы поправлять окружающих. Для ироника (особенно если он носитель языка) равнозначно могут существовать оба варианта, так как, в его понимании, норма произношения, будучи мобильной, во многом будет определяться социальной группой, ее употребляющей.

Но в таком случае все равно остается вопрос о взаимоотношениях метафизиков и ироников. Если каждый представляет игру по-разному, то как вообще возможно общение между ними? На помощь приходит «метафора»: «Подбрасывание метафоры в текст походит на использование курсива, иллюстраций, дополнительной пунктуации, или форматов» [Рорти, 1996: 40]. При этом, сама по себе, метафора не несет самостоятельного смысла, то есть она выходит за рамки предложенной языковой игры. За счет этого, метафора становится универсальным механизмом перехода, позволяющего переключаться между различными играми, не разрушая единую, целостную картину [Суровцев, 1998].

Для большей наглядности проиллюстрируем вышесказанное на примере науки. Различные научные дисциплины формируют уникальные языковые игры. Например, словарь и правила физики и психологии будут принципиально различны. Однако это не значит, что в описании действительности мы не способны постоянно переключаться между ними. Так, например, психология

затмствует из физики метафору «энергия», вкладывая в нее иное значение. Для того чтобы понять, что это метафора, мы можем дать ей функциональное определение вне контекста конкретной науки (физика, биология, психология) и указания ее вида (кинетическая, потенциальная, психологическая, осмотическая и так далее). В истории философии мы встречаем абсолютизацию данного принципа в работах Э. Маха, полагающего возможным перенос словаря любой науки в категорию физики [Max, 2005].

С другой стороны, рассматривая, вслед за М. Фуко, языковую игру в ее глобальной репрезентации, мы получаем возможность представить ее в качестве дискурса. Во-первых, Фуко проводит демаркацию между дискурсом и языком: «[язык] это конечная совокупность правил, которая допускает бесконечное число реализаций. Напротив, поле дискурсивных событий – это всегда конечная и на настоящий момент ограниченная совокупность одних только предварительно сформулированных, лингвистических эпизодов... они образуют конечную совокупность» [Фуко, 2004: 73]. Во-вторых, дискурс неразрывно связан с властью, так как будучи навязанным индивиду, именно он определяет правила говорения и права говорящего. Иначе говоря, мы в большей степени зависим от того, что и как мы говорим, нежели от того, что думаем. В-третьих, между властью и возможностью включать или исключать кого-либо из языковой игры существует прямая созависимость. Классической иллюстрацией данной особенности выступает шут или «дурак при дворе», который, в отличие от всех остальных подданных, имел право говорить королю табуированные для данного дискурса вещи, не боясь наказания. Аналогичную функцию выполняли городские безумцы и юродивые. Но, начиная примерно с XV века, безумцы, отказывающиеся следовать правилам языковой игры, принудительно исключаются из социальной группы «нормальных» людей [Фуко, 2010].

Заключение

Таким образом, анализ теоретического материала позволяет нам сделать следующие выводы. Проводя параллель между играми и языком, Л. Витгенштейн обозначает некоторые специфические особенности игры. Во-первых, не имея возможности выделить точное подобие между всем, что мы называем играми, философ вынужден ограничиться определением «семейного сходства», то есть, несмотря на различия в отдельных компонентах, мы точно угадываем игру в том или ином виде деятельности. Во-вторых, основу игры составляют правила, которые, при ближайшем рассмотрении, только очерчивают границы допустимого, оставляя игрокам некоторую свободу в интерпретации. При этом, сами правила остаются мобильными, так как могут меняться непосредственно в процессе игры. Последнее может осуществляться как на макроуровне (когда одна игра постепенно превращается в другую), так и на микроуровне (при которой правила определяют стратегию игры). В-третьих, в зависимости от используемых ресурсов игры могут быть разделены на «ограниченные», с четкой фиксацией игрового материала, и «неограниченные», правила которой допускают произвольное количество материала и, как правило, заканчиваются фразой «... и так далее». В-четвертых, в игру играют, потому что

она имеет ценность для игрока. Однако аксиологический компонент выносится за игровые пределы.

Говоря о языковых играх, Л. Витгенштейн пытается представить их сразу на трех уровнях. Во-первых, как игру, через которую дети осваивают язык. Во-вторых, как примитивные формы коммуникации, основанные на командах и реакциях на них. В-третьих, как полноценную коммуникативную систему, функционирующую по своим собственным правилам. Другими словами, языковой игрой являются большинство моделей бытовой коммуникации между людьми.

Языковые игры имеют несколько особенностей. Во-первых, они субъективны, так как в их основе лежит не строгий эмпирический опыт, а субъективная реакция игроков. Во-вторых, они самодостаточны, так как каждая игра может быть рассмотрена в качестве отдельной автономной системы. В-третьих, значение слов в языковой игре определяется исключительно ее правилами, усвоенными перед игрой. В свою очередь, правила языковой игры, во многом детерминированы социокультурной средой.

После Л. Витгенштейна языковые игры стали рассматриваться в рамках различных оптик, при которых акцент смещался на один или несколько компонентов данного феномена. С лингвистической точки зрения, языковая игра представляет собой сочетание ядра и среды, то есть систему взаимосвязанных знаков, значение которых зависит от текста, в котором они используются. Каждое новое ядро создает дополнительный слой языковой игры, делая ее все более «замысловатой». Среда или контекст выступают в качестве правил и могут быть презентированы на нескольких уровнях. Во-первых, микроконтекст, то есть структура текста как такового. Во-вторых, макроконтекст, то есть та ситуация, в рамках которой разыгрывается игра. В-третьих, метатекст, соединяющую ту или иную игру с остальным текстом.

Языковые игры стали одной из значимых тем в философии постмодерна. Принятие поливариантного прочтения нарратива открывало возможность для «разыгрывания» практически бесконечного количества языковых игр на его поле, ни одна из которых не будет иметь под собой объективные основания. Целостность нарратива в подобных условиях обеспечивается мобильностью, при которой одна языковая игра может сменяться другой. Для этих целей используется метафора, не несущая самостоятельного смысла вне заданного контекста.

В наиболее глобальной репрезентации языковая игра становится тождественной дискурсу. Подобное прочтение позволяет говорить о взаимосвязи языковых игр и власти. Во-первых, в отличие от языка вообще, дискурс допускает конечную совокупность лингвистических эпизодов. Во-вторых, дискурс формирует правила говорения, а также права тех, кто может говорить. В-третьих, нарушение правил языковой игры (установленного дискурса) позволяет принудительно исключать нарушителей, тем самым обеспечивая устойчивость власти на уровне санкций.

Список литературы

- Александрова, 2018 – *Александрова Е. М. Языковые игры по правилам и без (на материале русского, английского и французского языков)*. М.: КДУ, Университетская книга, 2018. 252 с.
- Ариели, 2010 – *Ариели Д. Позитивная иррациональность. Как извлекать выгоду из своих нелогичных поступков*. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2010. 304 с.
- Барт, 1994 – *Барт Р. Смерть автора // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. М., 1994. С. 384-391.
- Ветушинский, 2018 – *Ветушинский А. С. Людология vs нарратология // Видеоигры: введение в исследования*. Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. С. 132-142.
- Витгенштейн, 2008 – *Витгенштейн Л. Голубая и коричневая книги: предварительные материалы к «Философским исследованиям»*. Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2008. 256 с.
- Витгенштейн, 2010 – *Витгенштейн Л. Культура и ценность. О достоверности*. М.: ACT: Астрель, 2010. 250 с.
- Витгенштейн, 2018а – *Витгенштейн Л. Логико-философский трактат*. М.: ACT, 2018. 160 с.
- Витгенштейн, 2018б – *Витгенштейн Л. Философские исследования*. М.: ACT, 2018. 352 с.
- Витгенштейн, 2022 – *Витгенштейн Л. Заметки о цвете*. М: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2022. 160 с.
- Добросельский, 2018 – *Добросельский Л. Язык играет человеком, или реальность Витгенштейна // Витгенштейн Л. Философские исследования*. М.: ACT, 2018. С. 5-8.
- Лебедева, 2014 – *Лебедева Е. Б. Уточнение понятия «языковая игра» в лингвистике // Язык и культура*. 2014. № 4(28). С. 48-63.
- Мах, 2005 – *Мах Э. Анализ ощущений и отношение физического к психическому*. М.: Территория будущего, 2005. 304 с.
- Медведев, 2013 – *Медведев Н. В. Вингенштейн и Гадамер о «языковой игре» // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки*. 2013. № 5(121). С. 156-165.
- Новая философская энциклопедия, 2010 – *Новая философская энциклопедия: В 4 т*. М.: Мысль, 2010. Т. 2. 634 с.
- Ноздрунов, 2024 – *Ноздрунов А. В., Родина В. А., Серегина Т. В. Концепция игры в философии Х-Г. Гадамера // Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии)*. 2024. № 3(29). С. 70-79. URL: http://abyss.su/_media/abyss_issue/29/maket_3_29_2024-70-79.pdf (дата обращения: 16.11.2025)
- Рорти, 1996 – *Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность*. М.: Русское феноменологическое общество, 1996. 282 с.

Словарь трудностей произношения, 2009 – Словарь трудностей произношения и ударения в современном русском языке / Сост. А. Ю. Юрьева. М.: Центрполиграф, 2009. 525 с.

Суровцев, 1998 – Суровцев В. А., Сыров В. Н. Метафора, нарратив и языковая игра // Методология науки: Сборник трудов участников всероссийского философского семинара. Томск, 19-20 октября 1998 года. Томск: Томский государственный университет, 1998. С. 186-197.

Торп, 2016 – Торп Э. Обыграй дилера: Победная стратегия игры в блэкджек. СПб.: Азбука-Аттикус, 2016. 280 с.

Фуко, 2004 – Фуко М. Археология знания. СПб.: Гуманитарная Академия; Университетская книга, 2004. 416 с.

Фуко, 2010 – Фуко М. История безумия в классическую эпоху. М.: АСТ: АСТ МОСКВА, 2010. 698 с.

Bartle, 2003 – Bartle R. Designing Virtual Worlds. New Riders, 2003. 937 p.
URL:

https://www.researchgate.net/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds
(дата обращения: 16.11.2025)

Crary, 2000 – Crary A., Read R. The new Wittgenshtein. London and New York: Routledge: Taylor & Francis Group, 2000. 403 p.

Kasparov, 1996 – Kasparov G. The Day That I Sensed a New Kind of Intelligence // Time. 1996. March 25, no. 13. URL: <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,984305-1,00.html> (дата обращения: 06.02.2023)

Suits, 2005 – Suits B. The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Peterborough, ON: Broadview Press, 2005. 179 p.

УДК 130.2

Дунаева С. Л.,
ассистент кафедры философии,
Ленинградский университет им. А. С. Пушкина

Исторические концепции в философии Г. Зиммеля и О. Шпенглера

DOI: 10.33979/2587-7534-2025-4-93-103

Интерес к истории связан со стремлением человека осмыслить себя во времени и понять причинно-следственные связи событий. В XIX веке появилась проблема историзма, связанная с ограниченностью прогрессивного подхода к истории. Культурные предпосылки, включая идеи Ф. Ницше, В. Дильтея и теорию относительности Эйнштейна, повлияли на философов жизни начала XX века. Г. Зиммель критиковал линейность истории, предлагая учитывать значимость событий для отдельных людей и культур. О. Шпенглер развил эту