

«МОВНА ГРА» ЯК УНІВЕРСАЛЬНИЙ ІГРОВИЙ ТИП

Г.А. Балута

Сучасний науковий дискурс позначений зростанням інтересу до феномену гри як соціокультурної константи, особливої динамічної буттєвої реальності. Осмислення гри у можливих її проявах передбачає аналіз структури самої гри та її елементів, зокрема, механізмів ігрової динаміки, що постають як правила (стратегії), які надають їй визначеності або форми. Саме правила визначають форму гри, задають алгоритм її розвитку. «Там, де відсутній розвиток за правилами, панує хаос» [1, с. 100], — відзначає В.Д. Шинкаренко. Дослідник актуалізує ідею правил як спільного горизонту, що поєднує індивідуальні простори-життєві світи й задає саму можливість ігрової взаємодії, визначає міру складності, глибини, ясності самої гри, спільного горизонту її гравців, чи, навпаки, розбіжність системи значущостей. На основі такого аналізу він виокремлює універсальні ігрові типи: біологічні, соціальні, культурні [там само, с. 97]. Проте жодна класифікація не може вважатися повною, якщо не брати до уваги факт мовної гри як вихідної (інструментальної) умови будь-якого типу гри. По-перше, саме мовна гра характеризується найбільш усталеною формою, оскільки має визначені спільні правила, що варіюють з різною мірою довільності їх реалізації як способу персонального використання мови, індивідуального мовного стилю чи коду. По-друге, соціальні ігри, як предмет дослідження, мають мовну (знакову) природу. Саме знаки формують систему соціальних відношень на основі спільних правил (розуміння), що реалізують спектр соціальних функцій, зокрема, соціокультурної ідентифікації, соціалізації, інформаційного обміну. Спроба експлікації закономірностей мови у соціальну площину є вельми продуктив-

ним застосуванням лудологічної методології у дослідженні соціальних процесів, соціальній етиці та соціальному прогнозуванні. Розглянемо доцільність визначення мовної гри як універсального типу на підставі наступних міркувань.

Ідея мовних ігор Л. Вітгенштейна — одна з найбільш продуктивних філософських ідей сучасності — продемонструвала можливість створення універсальної методології на основі факту використання мови як множини мовних практик-життєвих світів, організованих як ціле системи мови. Концепція мовних ігор розвинулася в потужну теорію, перенесену з площини логіки у формат епістемології та комунікативної філософії. Соціальний досвід функціонує як «мовні ігри», що моделюють множину «можливих світів» — реальностей, які в тій чи іншій мірі перетинаються і корелюють із повсякденністю. У якості вихідної структури було визначено кореляцію «мова — світ». Ігровий елемент мови та культури як система рухомих смислів тісно переплетений з неігровою реальністю. Яким чином корелюють дані реальності, впливаючи на хід подій, адже між реальним і вдаваним, ігровим завжди існують невідповідності?

Гра як сукупність гравців та система повторюваних правил-алгоритмів проступає в усталених виразах, у ритмах синтаксису, граматичних формах, сюжетах, «переодягнених» контекстом. Комунікативний базис соціальності є розгорнутим планом діалогів та полілогів, що мають ігрову форму, нагадуючи гру в теніс. При цьому м'ячик демонструє загальний спосіб користування правилами, що їх використовує індивідуальність гравця, його мовна і життєва стилістика.

Під «мовною грою» розглядається єдине ціле: переплетені між собою мова і дія, що дало підставу поглянути на мову як на особливу «форму життя». Ці поняття є досить широкими і позначають комунікативні утворення, що підпорядковуються внутрішнім правилам і «невербальним конвенціям». Вихід із них є «симптомом» виходу з самої гри. Вітгенштейн розвиває тему трансцендентної природи мови, містичного витoku мовних ігор, що започатковує різноманіття мовних практик і заявляє про себе у невимовності. Увійти в модус мовчання за власним бажанням чи, порушивши спільні правила, вийти з комунікації-гри — кинути виклик, зухвало граючи за своїми правилами.

«Правила» індивідуальної мови у своїй категоричності іноді перевершують соціальні: «акт непокори» чи виходу зі сцени — це щастя володіння «іншою» мовою, драма геніальності або ж, навпаки, трагедія втрати — «ідентичності розуміння». Мова торкається дійсності як «бачення»: реальність висновується крізь призму мови, її ігрових ком-

бінацій. Інформація, набута в комунікації, забезпечує «просування» в реальності, вдалу чи невдалу орієнтацію в ній.

Гра символізує творчий початок, тип поведінки і стан свідомості, але усвідомлення ігрового характеру творчого процесу як такого, скоріш за все, відсутнє за природою. Як правило, гра має довільну, невимушену форму. «Здебільшого гра протікає неусвідомленою для гравця» [1, с. 96]. Усвідомити це можна, лише відступивши від самого процесу, ніби поглянувши на нього збоку, але вимушений стан «штучного» споглядання існуватиме недовго. Мовлення як прояв «соціального інстинкту» настирливо руйнуватиме модус «мовчазного спостерігача».

Під мовними іграми мисляться також вихідні лінгвістичні форми мовної соціалізації, моделі вживання слів, вибір використання словесних форм та ін. У мовних іграх немає вираженої спільної ознаки (зовнішньої подібності), проте наявна генетична «сімейна подібність». Ланцюги взаємопов'язаних елементів, що належать до різного складу мовних ігор, виявляються спорідненими. Чому саме так функціонує мова? Які закономірності, аналогії, правила можна вилучити із загадкових комбінацій щоденного полону чарівливої «мовної гри»? Т. Качераускас пише:

Тут виникає спокуса бачення сприйняття як суми розіграваних нами мовних ігор. По-перше, з'ясуємо, настільки мовні ігри є іграми екзистенції. Сам Вітгенштейн натякає, що ми граємо з життям та смертю [3, с. 142].

Що ж означає така інтерпретація? Платон порівняв «золоту нитку життя» з грою, симулякром, намагаючись відгадати, хто чи що стоїть за кулісами життєвої вистави. Класичний фрагмент платоновієї печери відкриває таємницю буття, покладену в основу платонового життєвого сенсу — подолати межу, що відокремлює світ речей — розмаїття думки та слова у мінливому царстві мовлення. Останнє проступає як зовнішній відбиток внутрішнього, його вдавана копія. Давні греки розуміли ігрову природу психічного і тлумачили її як *simulacrum* по відношенню до видимої статичності тіла (*corpus*) та трансценденції душі (*anima*). Симулякр (лат. *simulo* — робити вигляд) — копія, що не має оригінала; образ, за яким не існує подібностей. У сучасний обіг слово вводять Ж. Батай та Ж. Дельоз. Якраз мовлення і створює симулякри — найбільш віддалені копії речей, загублені в інтерпретаціях і смислах. Чи не тому Платон так прохолодно ставився до мистецтва, розглядаючи його як невдале копіювання істини. Як правило, ми недооцінюємо вплив комунікації, що може зберегти і зруйнувати людину, створити

фальшивий комунікативний образ — внаслідок спільної комунікативної причетності до «гри з життям та смертю». Десемантизація дійсної ідентичності є наслідком такої гри, чи, навпаки, контекстуальним підсиленням її цінності чи навіть харизми у т. зв. псевдо-дискурсі риторик та колективних інтенцій, особистих прагматик, що ймовірно включають також і несвідомі плани.

Е. Берн простежує інтерперсональні комунікативні ігрові плани, наполягаючи на тому, що соціальна взаємодія має ігрову сутність. Власне, все наше життя є грою, що також складається з ігор, — констатує він [4].

Соціальна взаємодія розгортається на межі двох площин або рівнів: соціальному та індивідуальному. На першому — гра розгортається як вид діяльності, соціокультурний алгоритм чи спосіб структурування соціального часу. У такому випадку демонструється відбиток мовного та культурного типу, соціального характеру, відображуючи менталітет і психологію суспільства, його зразки й стандарти. Індивідуальний рівень гри — тип мовної поведінки, спосіб світорозуміння, ціннісні установки та сенси. Саме на індивідуальному рівні гра проступає рельєфніше, ясніше в порівнянні із загальним. Ясно, що мовні та поведінкові стратегії учасника гри переплетені зі спільними соціокультурними стратегіями: з одного боку, спосіб індивідуального мислення та дії обумовлюється соціокультурним субстратом, а з іншого — людина, її інтереси та мотиви, життєвий контекст, її лінгвістичний, психологічний портрет задають тональність гри, визначають специфіку її протікання, комунікативні результати — виграші, якщо вони мають місце як такі.

Не варто думати, що гра цілком нейтральний феномен, оскільки ігри чи ролі, нав'язані суспільством, ситуацією, оточенням та ін., являють собою достатньо жорсткі схеми, що мають різні ступені адекватності щодо відтворюваного ними образу. «Грати» неприродну, нав'язану з дитинства роль є саморуйнуванням, грати проти правил, особливо тих, у яких зацікавлені інші, — небезпечно, змінювати сценарії — мало-ефективно.

Гра — це послідовний ряд додаткових прихованих транзакцій, що розгортаються в напрямку чітко окресленого фіналу. Це серія транзакцій, які зовнішньо виглядають цілком правдоподібно і здаються легко пояснюваними, але в дійсності визначаються прихованою мотивацією [4, с. 61].

Отже, зміст сказаного може далеко не завжди збігатися з мислимим чи дійсним станом справ, може видавати маніпулятивні засоби

гравця та інші, заборонені нормальною етикою, прийоми. Часто-густо як певне знання ці аспекти не усвідомлюються самими гравцями, учасниками ігрової взаємодії. Так, Фуко, автор ідеї «ігор істини», вказує на ситуативність, відносність істини, що виражає особливості індивідуальних практик і є відносним моментом функціонування мовної системи [7]. Довіра до логіки змінюється довірою до розмаїття способів, контекстів, ситуацій, у яких закладається значення. З геометричних площин істина зміщується в площину стереометрії як багатомірний процесуальний феномен. Згідно з Фуко, істина втілює сукупність правил, якими керуються суб'єкти у відповідності з нормативними вимогами, характерними для певного типу дискурсу. Різні тлумачення виступають не суперечностями, як це здається, а в різний спосіб розглядають істину як форму організації соціального досвіду, його фінальний або ж біфуркаційний момент; систему інтерпретацій, соціальний алгоритм та ін.

Повернімося до теми гри. Отже, ігрові форми розуміються Е. Берном як поведінкові паттерни, стани свідомості. У їх модусах структурується соціальний час, упорядковуються типові життєві плани. Мовна гра вбудована, вписана в діяльність, вона непомітним чином супроводжує її, виявляється в мові, її комунікативних варіаціях. Спробуймо розглянути структурні компоненти мовної гри, її змінні і константні величини.

Ігровий контекст є полем розгортання ігрової поведінки й реалізується як складна процесуальна система взаємовключених суб'єкт-суб'єктних та суб'єкт-об'єктних відношень-значень. Процес здійснюється за наявності множини життєвих світів, включених в ігрову реальність. Суб'єкт гри конститує ігрову реальність, «психологію» гри, виходячи з індивідуального досвіду, власних можливостей та сенсів, правил, набутих у соціалізації. У грі проектується внутрішній світ гравця, його система значущостей, яка збігається чи, навпаки, неспівмірна з Іншим. Саме гра як комунікація дозволяє нам зрозуміти, що з точки зору інших гравців ми є іншими, по відношенню до того як ми себе мислимо. Таким чином, спільна система правил і власна система правил вибудовує спільну схему розуміння, що включає індивідуальний світ та світ (правила) іншого гравця.

Ця нова структура чи нова система правил не є ніким із нас, дозволяє вступати у відношення між собою і не лише вступати, але і розуміти те, що є часткою іншого. Таким чином, нова об'єднана система правил дозволяє зрозуміти, що інший — це не те ж саме, що і моя система правил. Досвід іншого розширює мій соціальний досвід і дозволяє мені

осмислити себе через систему правил іншого [1, с. 113].

З іншого боку, гра дозволяє поглянути на реальність іншими очима, «поглядом» гравця, демістикувати, чи, навпаки, сакралізувати дійсність. Ідучи за логікою Е. Берна, можна так само констатувати, що зрештою мовлення є інструментом, засобом отримання соціального виграшу, наприклад, виграшу самоствердження. Спільні, однаково витлумачені правила мовної гри, об'єднують людей у колективи, групи за інтересами, релігійними уподобаннями за аналогією до етнічних спільнот чи правила «подібне притягує подібне». (Постає питання: як правила та мовні форми інтегрують спільності? Можливо, по-перше, діє принцип розуміння і створені на його основі конгруентні світиреальності; по-друге, «симпатія» — схожий, спільний поведінковий чи мовний кодекс, чи, наприклад, ієрархія значень, система ціннісних орієнтацій.)

Мовну гру можна розглядати як розмикання закритого в собі буття, химерне плетиво діалогів та полілогів, відповідностей (істин) та невідповідностей, у яких перетинаються площини прагматики, етики та естетики, реальне та випадкове. Вдамося до експерименту: площа етики, репрезентована правдивою мовою, нівелює гру, зводячи на нівель сенси особистого виграшу. Вона є найбільш детермінованою системою правил, адже ясні правила спільної гри наближають до справедливості, ймовірності не програти. Але й тут «правдивість» мови є проблематичною: неприродно висловлювати парресію, вербалізувати все, що спадає на думку чи видається таким, що відповідає дійсному стану справ. У такому разі природна перформативність комунікації справді виявляється «захистом від істини». Таким чином, у комунікації «дотримання правила» нежорстко визначене, правила користування мовою є творчими, потенційно узгодженими з нескінченною кількістю можливих варіантів чи комунікативних ситуацій. У грі як системі правил завжди присутній елемент довільності, відносної свободи. Саме такий довільний характер правил відкриває перспективи творчості, імпровізації, експерименту. Можна також погодитися з думкою, що гра — царина статистичних закономірностей.

Правила не закріпачують гру, але дають можливість для множини комбінацій. Гра — невизначена визначеність, чи визначена невизначеність [5, с. 61].

Мовлення конститує Персону (К. Юнг) — необхідний атрибут психологічного захисту та адаптації, що пролягає між індивідуальним та

соціальним. У такий спосіб проступає одна з сутнісних ігрових функцій. Важливою є розважальна функція гри як засобу естетичного змагання, у якому висновується комунікативний образ. «Гра — репрезентація, а також саморепрезентація», — зауважує Т. Апінян [5, с. 61].

Ігровий світ займає у реальному просторі особливий ігровий простір, а в реальному часі — ігровий час, «зосереджений» у модусі теперішнього. Вихідним елементом всякої гри є слово чи смисл, втілений контекстом як актуальне значення. Динаміка мовної гри зумовлює її просторово-часову конфігурацію, початок і кінець як вхід у систему мовлення та вихід з неї. Конфігурацію ігрової реальності визначає співвіднесеність чи невідповідність її значень реальному стану справ, реальним подіям. На перший погляд, мовна гра — конституція тексту, у якій значення вживаються у строгій відповідності з контекстом та логікою. Руйнування правил мовної гри започатковує нові правила: замість звичного смислу ми вступаємо у поле нонсенсу — химерно сконструйованої мовної гри, яка, проте, зберігає «вхід» у мову та «вихід» з неї. Сплетіння смислів, їх взаємне відлуння свідчить про химерну, симульну специфіку комунікації. Елементи випадковості чи парадоксальності, що ситуативно виникають у ній, трансформують, змінюють логіку контексту. Назви надсилають до інших «імен», що розкривають нові грані смислу, що приховувався під їх поверхнею. Новий звук, граматичний елемент, наголос породжують нове значення попереднього смислу, ніби ковзаючись по розгалуженій поверхні смислу. Мова розгортається як гіпертекст, у якому поруч з лінійною розповіддю зберігається нелінійність, система споріднених вузлів, відгалужень чи ходів, що змінюють, розширюють обсяг значення і дозволяють читати текст у будь-якому напрямку. Т. Лютий зазначає:

Так Д. Джойс в «Улісі» ніби розгортає дві серії: одна пов'язана з сюжетом Одисеї, а інша — з його власною реалізацією сюжету про Блума, де друга серія визначає першу. Усе це супроводжується певними співвідношеннями між серіями, використовується специфічна мова, упроваджується потік свідомості — та й узагалі — здійснюється різноспрямоване протікання думки [6, с. 304].

Увійшовши у неоднолінійну будову тексту, ми відшукуємо смисл, «упізнаємо» його або ж залишаємо цей дискурс, швидко вийшовши з нього. Сміслова варіативність — плід творчої уяви інтерпретатора, його світоглядних меж. Відгадування смислу дозволяє розкрити паралельний, споріднений з попереднім смисл, поринути в нову логіку світорозуміння.

Діалог різних мовних ігор — індивідуальних систем, перехід з одного модусу в інший є можливим за рахунок внутрішнього принципу генетичної смислової спорідненості — внутрішньої аналогії-«симпатії» (М. Фуко), що зводить різні мовні порядки до спільного ступеня розуміння. Як приклад, вдамося до аналогії, що демонструє видимі кореляції мовного та соціального ігрових типів. В існуючі правила гри, подібно вірусам, можуть вбудовуватись нові правила як проекції індивідуальних прагматик. Подібні правила маскуються під «нормальні», що ускладнює їх розпізнавання. Таким чином у грі формується новий ігровий вимір на основі системи переваг того, хто вводить «нові правила» гри. Формується асиметрична структура, що призводить до перемоги тих, хто порушує правила. Така ігрова схема є вдалою або ж дійсною у вимірі прагматики і недійсною у площині етики, що у своїй строгості збігається з правилами використання мови.

Отже, реальність соціальної гри організована як ієрархія типів, що включає рівень мовної гри як фундаментальний. Очевидно, що спільна система мовних правил як горизонту розуміння руйнує саму можливість «приватної» мови за межами цих правил як неприродної мови іншого світу або іншого горизонту. Отже, класичний етичний дискурс збагачується ідеєю імперативності моралі як спільного горизонту соціальної взаємодії на ґрунті спільних правил морального кодексу-«спільного морального тексту», що є демонстрацією використання лудологічної методології у соціальній площині за аналогією. Аргументи на користь приватної моралі, чи, наприклад, прагматики і її активної практики як форми застосування індивідуальних правил мисляться як потенційні деструктивні засади соціальної організації, хаосу «абсурдної нескінченності». Можна також констатувати, що ідея «мовних ігор» Л. Вітгенштейна, яка отримала належну інтерпретацію у філософській теорії, є недостатньо використаною у форматі соціальних досліджень у якості особливої феноменологічної методології.

Література

- [1] Шинкаренко В.Д. Структура и функция игры // Философия и общество. — 2006. — 1(42). — С. 96-117.
- [2] Витгенштейн Л. Философские исследования [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.filosof.historie.ru/item/foo/soo/zooc273/index.html>

- [3] *Качераускас Т.* Язык и культура в феноменологической перспективе // Вопросы философии. — 2006. — № 6. — С. 137-145.
- [4] *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. — М. : Изд-во Эксмо, 2002.
- [5] *Апинян Т.А.* Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопросы философии. — 2008. — № 2. — С. 58-74.
- [6] *Лютый Т.* Розумність нерозумного. — К. : ПАРАПАН, 2007.
- [7] *Фуко М.* Дискурс и истина // Логос. — 2008. — № 2. — С. 159-262.

Надійшла до редакції 1 липня 2016 р.

Анотація

Балута Г.А. “Мовна гра” як універсальний ігровий тип

Автор обґрунтовує, що кожна класифікація ігор має включати факт мовної гри як вихідної (інструментальної) умови будь-якого типу гри, оскільки реальність соціальної гри організована як ієрархія типів, що включає рівень мовної гри як фундаментальний.

Ключові слова: мова, класифікація ігор, ігрові типи, мовна гра.

Abstract

Baluta G.A. «Language game» as an universal game type

The author explains that each game classification should include the language game as an initial (instrumental) precondition for the game of any kind, since the reality of a social game is organized as an hierarchy of types, including the level of a language game being fundamental.

Keywords: Language; classification of games; game types; language game

References

1. Shinkarenko V.D. Struktura i funkciya igry // Filosofiya i obshchestvo. — 2006. — 1(42). — S. 96-117.
2. Wittgenstein L. Filosofskie issledovaniya : <http://www.filosof.historie.ru/item/foo/soo/zooo273/index.html>
3. Kacherauskas T. Yazyk i kultura v fenomenologicheskoy perspektive // Voprosy filosofii. — 2006. — № 6. — S. 137-145.
4. Bern E. Igry, v kotorye igrayut lyudi. — Moscow : Izd-vo Eksmo, 2002.
5. Apinyan T.A. Sushchnostno-universalnoe opredelenie igry: fe nomenologiya fantoma // Voprosy filosofii. — 2008. — № 2.— S. 58-74.
6. Liutyi T. Rozumnist nerozumnoho. — Kyiv : PARAPAN, 2007.
7. Foucault M. Diskurs i istina // Logos. — 2008. — № 2. — S. 159-262.