

From Postmodernism's point of view 20th century culture reveals a problem of interpretation of artistic whole as a value and communication project doubts even the possibility of values existing. In other words, postmodern philosophemes surely don't imply stable cultural value senses. We can say that communication project involves all other projects of postmodern philosophy and synthesizes them in its core.

Finally, we need to say that all postmodern projects mentioned are, generally speaking, the projects that wash away all traditional essences and all cultural substrata that had been functioning in the previous type of philosophy. Postmodern world view is no longer some kind of a depth, it doesn't have a vertical section. Postmodern world view is a pure case of language game, mostly being repressed to sphere of unconscious. From now on world view doesn't have any kind of stability even if certain ideological clichés are integrated.

Т. В. ЛИСОКОЛЕНКО

ИГРА КАК КАТЕГОРИЯ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА

Й. Хейзинга в своей работе «Homo ludens» отводил игре весьма значительную роль, считая ее базовой основой существования человечества. Изменилось ли что-то с тех пор? Не утратило ли понятие «человек играющий» своего первоначального значения? Игра в различных формах ее проявления продолжает занимать ведущие позиции в современном обществе, ее значимость только усиливается в обществе, которое с легкой руки теоретиков информационного общества (Д. Белла, П. Дракера, М. Кастельса и др.) все чаще мы называем сетевым обществом. Современный мир с развитой системой коммуникации позволяет нам жить играючи. Наше «Я» теперь может быть раздвоено либо растворено в различных сетевых образованиях. В современном философском дискурсе игра является тем компонентом, который можно игнорировать, преуменьшая его значимость, либо же наоборот. Но, пожалуй, трудно спорить с положением, что игровой элемент в явной или латентной форме является неотъемлемым компонентом жизни современного человека. Выступая одним из видов человеческой активности, игра должна занять должное место в современной философской теории. Это является важным для интерпретации ведущих социальных тенденций в ретроспективе и перспективе развития социально-философского дискурса. Чем и обусловлена цель исследования - изучение сущности понятия игры в различных философских концепциях.

Источниками данной статьи послужили разноплановые исследования, среди которых можно выделить работы: К. Апеля [2], Р. Барта [3], Л. Витгенштейна [4; 5], Г. Гессе [6], Ж.-Ф. Лиотара [8], Н. Лумана [9], Й. Хейзинги [13].

Игра является достаточно разноликой категорией, объектом изучения педагогики, психологии, философии и других социогуманитарных дисциплин, что свидетельствует о наличии различных трудностей при ее четком именовании. В одном из современных философских словарей она понимается следующим образом: «Игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей <..>. В любой разновидности игры (состязание, игры, основанные на имитации, подражании (театр, религиозные ритуалы), азартные игры (лотерея, рулетка, карты) наивысшая ценность не результат, а процесс)» [10, с.293]. В словаре по психологии находим следующее определение: «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий» [11, с.127]. Таким образом, можно говорить о том, что с позиции разных наук определения игры значительно отличаются и выделение общих дефиниций анализа усложнено. Можно вести речь лишь об общем исследовательском поле изучения игры: психологическом, культурологическом, философском и др.

Нужно отметить что, несмотря на то, что игра неоднократно фигурировала во многих историко-философских работах, только Й. Хейзинга, одним из первых, сделал ее полномасштабной категорией анализа. И, несмотря на то, что в работе «*Homo ludens*» категория игры имеет огромный крен в поле культуролого-исторического анализа, необходимость рассмотрения его работы очевидна. Используя категорию игры, Й. Хейзинга пытался найти ответ на вопрос: насколько общество, социум носят игровой характер? «Игра – необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал, в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи <..>. Игра становится для тех или иных слоев общества в целом, <..> тканью реализации какого-либо высшего социального сюжета, нравственно-социальной идеи» [12, с.438].

Игровое пространство Й. Хейзинги широко – начиная от понимания игры как источника культуры, когда он заявляет о том, что «культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается» [13, с. 61], заканчивая наукой, бытом, юриспруденцией. Игра рассматривается «как специфический фактор всего, что окружает нас в мире» [13, с.7], постаёт как «содержательная форма, несущая смысл» [13, с.13]. К признакам игры Й. Хейзинга относит действие, протекающее в определенных рамках места «времени и смысла<..> по добровольно принятым правилам» [13, с. 152].

Кроме того понимание игры, по мнению Й. Хейзинги, может зависеть от разных моментов. Прежде в зависимости от того кто пытается ее понять - играющий или наблюдающий. В целом необходимо отметить, что Й. Хейзинга не предлагает готовой теории игры, а скорее преподносит читателям игру в историческом срезе. И, возвращаясь к ранее поставленному вопросу относительно того насколько общество, в понимании Й. Хейзинги, носит игровой характер, нужно констатировать что времена меняются – игра остается, правда, в трансформированном виде, со смещенными акцентами, превращаясь во что-то все более символичное и социальное.

Наибольшим модификациям игра поддалась в философии представителей постмодернизма, что отчасти явилось результатом тотального игрового характера всей эпохи. «В жизни мы наблюдаем превращение многообразных культурных практик в одну из них – в игру <..>. Экономика все больше определяется играми на бирже; любой кризис представляет собой прямое следствие игрового характера экономики. Реклама <..> представляет собой набор игровых имитаций» [1]. Игра представляется одним из современных способов решить множество проблем – однако решения не наступает, одна из проблем очень качественно сначала разыгрывается, а после заигрывается. Как результат, кажется, что общий знаменатель решения проблемы найден, но это далеко не так, поскольку – это всего лишь имитация, которая может служить перемещению игры в другую плоскость.

Постмодернисты разыгрывают свою игру, которая в своем большинстве представляет собой игру с текстом, игру с языком.

Герман Гессе в работе «Игра в бисер» размышляет о возможности сохранить духовность в царстве тотальной игры. По мнению Г.Гессе «игра – только формальное искусство, сноровка ума, уметь остроумно комбинировать» [6, с. 133]. Г. Гессе говорит о двух типах игры: формальном и психологическом. «Формалисты от игры все свои старания прилагали к тому, чтобы из предметных тем каждой партии, математических, языковых, музыкальных <..> создать сколь возможно <..> совершенную целостность и гармонию. Психологическая школа добивалась единства и гармонии <..> не столько через выбор и систематизацию, сколько через следующую за каждым этапом игры медитацию» [6, с.204]. В «Игре в бисер» Г.Гессе упоминает о языковой игре, о том, что правила и язык игры представляют собой разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства. «В языке нашей игры каждый знак поистине всеобъемлющ, каждый символ ведет не куда-нибудь, не к отдельно взятому примеру, но к центру, к основе всех знаний» [6, с.132]. Согласно мнению Г.Гессе почти все науки в разные периоды перенимали игру и подражали ей, приспособливая ее к своему предмету знаний. Филология стала прибегать к аналитическому разбору языка, «обозначая языковые

образования особыми формулами <..>. Приспосабливая для себя Игру в бисер, каждая наука создавала свой язык Игры» [6, с.55]. В языковой игре Г. Гессе, в ее знаках и грамматике, особое место занимает игра стеклянных бус, играющая с большинством смыслов и ценностей нашей культуры.

Лингвистическое значение игры раскрывается в философии Л.Витгенштейна - «Границы моего языка суть границы моего мира» [4, с.119]. Л. Витгенштейн положил начало пониманию языка как игры: «весь процесс употребления слов в языке можно представить и в качестве одной из тех игр, с помощью которых овладевают родным языком. Я буду называть эти игры "языковыми играми" <..> "Языковой игрой" я буду называть <..> единое целое: язык и действие, с которым он переплетен» [5, с.227]. Само употребление слов, как считает философ, нельзя подвести под некоторую черту, утверждая, правильным оно является или нет, так как мы живем в мире, в котором одновременно действует множество языковых игр, языковых конструкций. В связи с этим Л. Витгенштейн задается вопросом, как возможно отделить понятие игры от других социально-языковых конструкций, что еще является игрой, а что уже перестает ею быть? И отвечает: «мы не знаем границ понятия игры, потому что они не установлены» [5, с.268], иначе языковые игры просто не существовали бы.

Игра, таким образом, выступает как способ переживания реальности, проявляющий себя посредством множества нарративных практик.

В своей концепции языковых игр Л. Витгенштейн определяет зависимость значения высказывания от контекста его употребления. Начиная с первых страниц «Философских исследований», мы читаем: «каждое слово имеет какое-то значение. Это значение соотнесено с данным словом. Оно - соответствующий данному слову объект» [5, с.223-224]. Каждое слово является объектом, несущим разную смысловую нагрузку и различные способы его употребления могут говорить и о различных его значениях. Л.Витгенштейн основываясь на данном положении, высказывает предположение о том что, функционирование языка является само по себе не достаточно прозрачным, имеет различные смысловые оттенки, и исключением в этом случае являются только лишь примитивные формы употребления языка.

Л.Витгенштейн упоминая о функционировании языка, останавливается на том, что: «Каждое слово в языке что-то означает, но этим еще ничего не сказано» [5, с.230], имея в виду, скорее всего, что мы не можем знать всех функций данного слова в языке. Имеется бесчисленное множество видов употребления слов, предложений, постающих в различных интерпретациях, в различных языковых играх. Л. Витгенштейн считает, что играть могут и будут лишь любопытные люди. Другой вопрос уже касается, того как они будут играть? Здесь имеется в виду, прежде всего, личное право человека на выбор, как игры, так и ее правил – субъект не ограничен этим правом из внешней среды, но с другой стороны существует требование – соблюдение интерпретируемости в данном месте, в определенном культурном пространстве, что заложено в самой основе конституирующего игру языке. В подобном роде рассуждает и Й. Хейзинга: «подлинная культура не может существовать без определенного языкового содержания <..>, подлинная культура требует всегда и в любом аспекте а fair play (четкой игры)» [13, с.238]. Й. Хейзинга затрагивает идею языковых игр, считая, прежде всего, что язык: «самый первый и самый высший инструмент, созданный человеком для того, чтобы сообщать, учить, повелевать» [13, с.14]. Языковую игру автор работы «Homo ludens» помещает в сферу так называемых игр социального характера, называя их высшими формами игры. Непосредственным переходом в работе «Homo ludens» к языковой игре является анализ софистики. «Это древняя игра ума, которая поочередно то соскальзывает из священнодействия в чистое развлечение, то достигает высшей мудрости» [13,с.168]. Й. Хейзинга говорит об умственной игре, о философии как «игре ума» [13, с.173], которая распространяется на каждую социальную практику.

В целом же, по мыслям нидерландского философа, существование в культуре игр становится возможным благодаря их наличию в социуме. Языковые игры, таким образом, можно наделить неким онтологическим статусом существования.

Герменевтический подход к пониманию игры наблюдается в работах К. Апеля и Ж.-Ф. Лиотара. Так, К. Апель концентрирует свое внимание на главных сущностях языковых игр, их значении, приведшего его в итоге к единству языковых игр (в основании с герменевтической). Согласно К.Апелю, общий элемент всех языковых игр заключается в том, что вместе с обучением одному конкретному языку, с социализацией в определенной "форме жизни" происходит «обучение единственной языковой игре. <.> При этом обретается компетенция для осуществления рефлексии над собственным языком или формой жизни и для осуществления коммуникации со всеми другими языковыми играми» [2, с. 253]. Рассуждая о смысловой прагматике языковых игр Ж.-Ф. Лиотар связывает прагматику игры с легитимацией социальных связей. Выдвигая на страницах своей книги «Состояние постмодерна» [8], положение о том, что эпоха метанарративного механизма легитимации знания уже прошла, Ж. Лиотар утверждает наличие множества различных языковых игр, существование которых обусловлено тем, что они представляют собой один из основных элементов, делающих возможным общественное взаимодействие.

Игра как часть коммуникации, игра как иная реальность. Именно этими фразами следует охарактеризовать отношение Н. Лумана к игре. «Игра является разновидностью удвоения реальности, в ходе которого реальность, понимаемая как игра, вычленяется из нормальной реальности, не обязательно отрицая последнюю. Создается вторая – подчиняющаяся определенным условиям – реальность, с точки зрения которой обыкновенный образ жизни выглядит уже как реальная реальность. Для конституции игры изначально требуются предвидимые временные ограничения» [9, с.83]. Подобные игры носят эпизодический характер, однако это не означает, что «реальная реальность» существует лишь до и после игры – реальности могут пересекаться и соприкасаться. Здесь Н.Луман имеет в виду социальные игры, имеющие правила игры, которые можно нарушать лишь в той степени, в какой это может быть исправлено.

Понимание игры «как модификации одной и той же языковой формы» [3, с.75] присуще Р. Барту. Рассматривая язык как определенную площадку для действия, Р.Барт говорит о новых возможностях языка, возникающих благодаря игре. Здесь язык выступает в виде облачения (Р.Барт называет их театральными костюмами) для различных игр, которые могут модифицироваться в одной и той же языковой форме.

Подытоживая понимание игры как языковой игры в постмодерне, необходимо отметить, что здесь создается свое локальное «поле игры с реальностью», через игры с трансформациями смыслов и игры с текстами. Для представителей постмодерна «всякого рода игры с языком оказываются не столь уж безобидными, т.к. язык оказывается той предельной осмысленной реальностью, с которой нам дано иметь дело. Непрозрачность, автореферентность языка делают его единственным полем игры с бытием. И само бытие оказывается доступным для игры» [7, с.176].

Понимание игры в философском поле анализа является поливариантным. Следует отметить, что философский дискурс XX ст. может претендовать на свою собственную теорию игры, хотя большинство философов не ставили перед собой задачу сделать игру объектом исследования. Здесь вариативность и разноликость игры Й.Хейзинги является скорее исключением из правил. В рассмотренных философских концепциях игра имеет широкое поле применения, в рамках концепций игры с текстом и игры с языком. Экзистенциальное поле игры раскрывается через такие концепции: языковые игры, прагматика языка (игры со значением), игры - символы, коммуникация как игра, игра как форма жизни, игра как параллельная реальность.

ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА

1. Аванесов С. Антропология игры [Текст] / С.Аванесов, Е.Спешилова // Вестник ТГПУ, 2012. - №4 (119). – С. 208-213.
2. Апель К.-О. Трансцендентально-герменевтическое понятие языка [Текст] / К.-О. Апель // Трансформация философии; [пер. с нем. В.Куренной; Б.Скуратова] – М.: Логос, 2001. – С.237-262.
3. Барт Р. S/Z [Текст] / Р.Барт; [пер. фр. Г.Косикова] – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – 232 с.
4. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат [Текст] / Л. Витгенштейн; [пер. с англ. Л.Добросельского] – М.: Астрель, 2010. – 177 с.
5. Витгенштейн Л. Философские исследования [Текст] / Л. Витгенштейн // Языки как образ мира. – М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 2003. – С.220-546.
6. Гессе Г. Игра в бисер [Текст] / Г. Гессе; [пер.с нем. Д.Каравкиной, Вс.Розанова] – М.: Художественная литература, 1969. – 544 с.
7. Губин В. Национальные образы философии [Текст] / В.Губин, В.Стрелков. – М.: РГГУ, 2013. – 323 с.
8. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Текст] / Ж.-Ф. Лиотар; [пер. с фр.Н.А. Шматко] – М.; СПб.: Алетейя 1998. – 160с.
9. Луман Н. Реальность массмедиа [Текст] / Н.Луман; [пер. с нем. А.Ю. Антоновського] – М.: Праксис, 2005. – 256 с.
10. Постмодернизм. Энциклопедия [Текст]. Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – 1040 с.
11. Психология. Словарь [Текст]; [под ред. А.В.Петровского, М.Г. Ярошевського] - М.: Политиздат, 1990. – 494 с.
12. Тавризян Г. Й. Хейзинга: Кредо историка [Текст] / Г.Тавризян // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня; [пер. с нидерл. Г. Тавризян] – М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 405-439.
13. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хейзинга; [пер. с нидерл. Г. Тавризян]. – М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 7-240.

SUMMARY

The essence of the game from the perspective of postmodern philosophical discourse is studied. Attention is focused on the fact that the game in a variety of its forms continues to occupy a leading position in modern society, which allows us to live effortlessly. In contemporary philosophical discourse game element in an explicit or latent form is an integral component of the subject's life. The position that the game is a motley category, the object of study of many social science disciplines is justified, suggesting that there is a variety of difficulties in its strict naming convention. The last allows saying that from the perspective of different sciences definition of game are significantly different, therefore the allocation of common definitions and analysis is complicated. We can talk only about the general research field of study of the game: the psychological, cultural, and philosophical and others. The idea that philosophical discourse can claim its own theory of the game is argued, although most philosophers do not set out to make the game as the object of study. The material is structured in such a way as to reveal the “philosophical field of the game”, presentation logic moves from general approaches of the game (Y. Heyzinga and G. Hesse) to specific (K. Apel, R. Barth, L. Wittgenstein, N.Luman).

Motley of J. Huizinga's game is disclosed in the work «Homo ludens». Game for him is a necessary way of social life that supports the ideal, in turn determines the spiritual culture of the era. J. Huizinga's gaming space is wide – starting from understanding the game as a source of culture, finishing in science, life, jurisprudence. Y. Heyzinga doesn't offer finished game theory, but rather presents readers game in the historic cut. G. Hesse in “The Glass Bead Game” reflects

the possibility to save the spirituality in the realm of total game, highlighting the two game types: formal and psychological. According to G. Hesse almost all science in different periods took over the game and imitated it, adapting it to their subject of knowledge.

The linguistic value of the game is substantiated in L. Wittgenstein's philosophy, for whom the use of words cannot be justified under certain traits, claiming if it is correct or not, since we live in a world in which there are a variety of language games. Game, thus, acts as a way of experiencing reality manifests itself through multiple narrative practices. Also hermeneutical approach to understanding the game is being analyzed, seen in the work of K. Apel, who focuses on the main subject of language games, their meaning, which led him eventually to the unity of language games (at the bottom with a hermeneutic). Common element of all K. Apel's language games is that with one particular language training occurs learning of the only language game.

Based on this study, substantiates the idea that in considered postmodern philosophical concepts game has a wide field of application, through the concepts of the game with the text and a language game.

I.B. ПОТАРЕВА

РЕЖИМИ МОБІЛІЗАЦІЇ СОЦІАЛЬНОГО КАПІТАЛУ РОЗВИТКУ ЛЮДСТВА

Українська специфіка мобілізації соціального капіталу розвитку людства детермінована формуванням суб'єктності незалежної України, в єдності механізмів самоорганізації та управління суб'єктів розвитку, у діалектичному взаємозв'язку держави та громадянського суспільства, в здійсненні принципів гуманізму, всеєдності у формуванні глобальної цивілізації. Соціально-капітальний внутрішньо властивий людству та відображує закономірність розвитку людяності та гуманізму, як онтології, буття світу. Здійснення соціального капіталу в життєдіяльності людства відбувається в органічній солідарності цілісності суспільних відносин, у діалектичній єдності особистості та суспільства, суб'єктній рефлексії та саморефлексії всезагального - людства. У суб'єкт-об'єкт-суб'єктних відносинах соціального капіталу розвитку людства здійснюється актуалізація гуманістичних тенденцій в сучасну епоху, формується сукупність внутрішніх та зовнішніх зв'язків суспільства, що є здатністю до узгоджених дій у виживанні та розвитку людства. Їх основою є принципи згуртованості суб'єктів суспільного життя, людиноцентризму, духовності і всеєдності.

Т. Воропаєва вважає, що «проблеми спільного згуртування та національної самоідентифікації є сьогодні ключовими для українського суспільства, яке повинно згуртуватися в цілісний державно-політичний організм» [2, с. 60]. На сьогодні лише в 4.4% опитаних українців образ сучасного українського суспільства пов'язаний із згуртованістю. «Основними чинниками спільного згуртування є близькість базових цінностей членів спільноти, ясність і визначеність спільної мети, демократичний стиль лідерства й керівництва, кооперативна взаємозалежність членів спільноти в процесі спільної діяльності, престижність спільноти тощо» [2, с. 67-68]. Органічний характер спільного згуртування передбачає здійснення в суспільному житті такого ресурсу соціального капіталу, як органічна солідарність цілісності суспільних відносин.

М. І. Клименко зауважує, що «найважливішими показниками соціальної солідарності як феномена, який виявляється у специфічних суспільних відносинах, є наявність для суб'єктів цих відносин ціннісно-нормативної системи, рівень довіри, співчуття, турбота, доброзичливе ставлення членів суспільства чи певної групи один до одного, їх ідентифікація з цією групою, стан конфліктності/безконфліктності суспільства тощо» [6].

Спільнотне згуртування є об'єднанням індивідів, якому властивий органічний характер, такий тип цілісності, який має внутрішню структуру, а не просто суму властивос-