

УДК 165.61

## ИГРОВОЕ МЫШЛЕНИЕ И НОРМАТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРЫ

*Ольга Барановская*

*Статья «Игровое мышление и нормативная организация жизни культуры» посвящена анализу трансформации метафизических оснований в определении методологического статуса игрового мышления. Такой анализ предполагает рассмотрение взаимовлияния нормативной организации жизни культуры и собственно метафизических задач, цель которых – раскрыть условия, обеспечивающие методологические возможности игрового мышления.*

**Ключевые слова:** *игровое мышление, норма, культура, случайность, событие*

Понятие игры является сегодня общепризнанным необходимым концептом в различных областях знания, оно также определяет один из важнейших методологических принципов, представляющих возможные пути формирования знания и организации практической деятельности: игровое мышление. Несмотря на то, что еще со времен античности представление об игре как специфической характеристике действия сформировало вполне устойчивую метафору в оценке качества мышления, сама возможность обретения ею законного методологического статуса возникла относительно недавно. Хотя при этом приходится признать, что и по сей день анализ или осмысление концепта игры неминуемо сопровождаются шлейфом неловкости и опасения от всегда возможной несерьезности, беспечности, от сопряженной с игрой спонтанности, непредсказуемости и иллюзорности, крайне не удобных в теоретическом дискурсе. Поэтому до сих пор такое пристальное внимание уделяется различным формам легитимизации методологического статуса игрового мышления – обоснованию его прикладного значения и эффективности в психологии, педагогике, экономике, компьютерных науках и т.д., разработке оснований или процедур классификации игрового мышления, поиску натуралистических аналогий или конструированию игровых алгоритмов.

Все это свидетельствует о том, что традиционная парадигма или нормативные требования теоретического мышления: прежде всего, логоцентризм, универсализм, детерминизм, объективизм – остаются доминирующими (даже тогда, когда эти требования оцениваются весьма критически), и в этом контексте теоретической задачей часто становится необходимость вписать игровое мышление в данный формат. Тем не менее очевидно, что такая задача не может быть решена без существенных потерь, поскольку традиционная рациональность не может иметь дела с тем, что составляет уникальный потенциал игрового мышления – производство события, в какой бы форме это не выражалось. И где избыточность и расточительность, азарт и риск, подмены и смещения, интенсивность, непредсказуемость и случайность становятся тем, что дает событию шанс оказаться возможным. Поэтому событие, понимаемое и как со-бытие, и как точка перелома в траектории движения, и как творение или обнаружение смысла, и как уникальность, не может быть вписано в рамки линейных последовательностей, регламента

рациональных стандартов или предписаний законосообразности.

Действительно, обращение к феномену игры предполагает кардинальные изменения в области базовых метафизических установок, что, в свою очередь, требует радикального сдвига в канонах теоретического дискурса. Ради такой необходимости сделано много. От С. Кьеркегора и Ф. Ницше до К. Ясперса, Э. Левинаса, Ж. Делеза, М. Фуко, Ж. Деррида и многих других ведется речь о способности помыслить неопределенность, индивидуальность, многовекторное переплетение и взаимоусиление различных факторов, условий или смыслов, помыслить случайность как экзистенциальное событие, но и саму экзистенцию как всегда открытый проект, своего рода «приключение» (как мог бы сказать Г. Зиммель). Именно на этом пути ставится задача создать сами условия, в которых осмысление игрового мышления может быть актуализировано в полноте его эвристического ресурса. А сегодня пусть и не слишком активно, но все же признается, что по-прежнему есть необходимость «выявить параллелизм в понимании сущности игры и судьбы философии» [см.: 4], что «игра проблематизируется в связи с философским пересмотром оснований метафизического проекта» [см.: 6].

Одним из таких принципиальных условий выделяется отношение правила и случая, которое может быть представлено в нескольких модусах: как отношение правила и произвола, как отношение детерминированности и события, как отношение безотнositельного и относительного, условного и безусловного, определенного и неопределенного. Известное утверждение Эйнштейна, что «Бог не играет в кости со Вселенной», в первую очередь, манифестирует убежденность в детерминизме и недопустимость неопределенности в научном мышлении. Но вместе с тем из него следует и то, что игра может возникнуть только там, где есть дихотомия реальности и возможности, дихотомия закона и случайности – а это то, что, конечно же, никак не может быть присуще Богу, но действительно присуще именно человеку и человеческой мысли. Преодоление такой дихотомичности и какой бы то ни было дифференцированности в мышлении предполагается только на пути мистического познания и, разумеется, без наивных и нелепых претензий в уподоблении Богу (хоть нам и сказано, что человек сотворен по подобию). Если же оставаться в поле научной теоретической мысли, то детерминизм устраняет эту дихотомичность, соответственно, устраняя и само право полагаться на игровое мышление. Здесь то, что называется случайностью, регламентировано правилом или законом и поглощается ими полностью.

При этом, как точно заметил Ж. Делез: «Отменить случайность значит раздробить ее согласно правилам вероятности на несколько ходов так, чтобы задача распалась на гипотезы – гипотезы выигрыша и проигрыша...» [3, с.243]. Однако в этом высказывании звучит лишь игровая риторика – речь не о скрытой игровой тактике научного мышления. Выигрыш или проигрыш – это приемлемое или неприемлемое в силу определенных правил решение задачи. И, соответственно, в выигрыше оказывается только то, что вписывается в уже установленный предсказуемый порядок, в иерархию значимого или ценного, в узнаваемую парадигму, т. е. представляет из себя тавтологичную модель конструирования представлений. Научная мысль работает продуктивно, пока она «черпает» решения в

границах предустановленного теоретического горизонта или же, по крайней мере, в рамках комбинаторики «выигрышных» гипотез. И поэтому так трудно оказывается выйти к новому горизонту возможного, даже тогда, когда к этому принуждает парадоксальность случайного. Это и заставляет с неиссякаемым энтузиазмом отстаивать ценность прежнего в надежде продлить действие его эвристического ресурса.

Действительно, «самое трудное – превратить случайное в объект утверждения...», поскольку оно исключается из области мыслимого в силу его неадаптируемости к правилам, в силу его произвольности [3, с. 243]. Приоритет правила, алгоритма или той или иной модели порядка для мышления понятий, т.к. мыслить – это, в конечном итоге, искать связующее: то, что связывает значения друг с другом. Связность как мотив или даже императив мышления разворачивается вполне последовательно, когда превращается в абсолютную цель (например, в монистической установке), исключая все, что ей не подчиняется. А универсальные просчитываемые связи, схваченные соответствия позволяют осуществлять претензии на власть и контроль. Забавно и вполне показательно, что в качестве примера, демонстрирующего спорный характер представления о власти случая Лейбниц приводит мушку перед лицом короля, принимающего решение [5, с.238].

Случай как нечто ирреальное, реально невозможное или совершенно невозможное разрывает связное, правильное и управляемое, нормативное и нормальное. Неудивительно поэтому, что сфера игры, когда она квалифицируется как игра случая, отдается на откуп курьезу, авантюре, забаве, соблазну, удаче и т.п. и, соответственно, всегда оказывается под подозрением.

Но дело еще и в том, что когда мышление оказывается способным различать и выражать нюансы возможного или случайного по отношению к реальному и необходимому, оно также начинает нуждаться в сдерживающей связности открывающегося смыслового пространства, оно вырабатывает ценностно-нормативную ориентацию, на поверхности выраженную как систему правил, запретов, циклически организованного ритма существования (ритуала) и т.п. Это и есть начало культуры. И для обеспечения устойчивости и воспроизводимости культура нуждается в строгой регуляции и даже контроле границ возможного и допустимого, что делает необходимыми нормативную регуляцию и организацию жизни культуры. Норма как мера допустимого и становится принципом целостности культуры или функцией символизации, обеспечивающая органическую связность всего ее смыслового пространства, но прежде всего – соотносительность возможного с реальным, причем именно в аспекте реально возможного.

Когда человек полностью включен в культурный контекст, когда способ его существования определяется нормативными установками данной культуры, которые составляют для него практически естественную среду и не вызывают диссонанса, тогда он избавлен от рисков, которые несет с собой случайность или какая-либо аномалия. Ведь по самой своей организации культура призвана оградить индивида от вариативности и чрезмерности возможных, непредвиденных поворотов существования. Поэтому, даже невинные в этом смысле, вполне легальные в рамках определенных исторических эпох допущения, где мог проявить себя произвол случая – карнавал, маскарад, шутовство, спортивные или военные состязания, – все

равно несли на себе печать сомнительности, драматизма или даже презрения. Ведь актуализация, выявление своего неподконтрольного другого Я, других Я, смещения в предписаниях и статусах уже потенциально создает угрозу цельности и однозначности нормативно-ценностных позиций. Что, кстати, вынуждало к соблюдению, например, статусного регламента: кому с кем можно или достойно состязаться т.д.

И, как ни странно, положение существенно не меняется, когда в культуре происходит значительный сдвиг в отношении к норме и нормативности, вплоть до того, что само понятие нормы становится проблемой, когда индивидуальность наконец-то признана законной во всех ее ипостасях, а игра квалифицируется как один из основных феноменов человеческого бытия. Хоть сегодня спорт или всевозможные развлекательные жанры моделируют формы повседневности и захватывают культурное пространство, это тем не менее не значит, что случайное обрело утвердительность. Здесь, в поле политической, экономической, технической повседневности все нацелено на прогнозируемый, управляемый успех, обеспеченный или мастерством или мошенничеством (вольным или невольным).

В распространении игр, имитирующих игровое мышление (брейн-ринги и т. п.), главным также остается не игра, т.е. не импровизация, не поиск разнообразия вариаций или возможности события, а скорость или цена достижения результата. И хоть предполагается, что жестко заданные временные рамки выступают в качестве условия интенсификации, усиления напряжения в отношении действий или решений, но ставка, в конце концов, делается на «конвертацию» времени в полезный результат (если не брать во внимание еще худший вариант – «убивание» времени). Полезным опять же становится максимально адаптивный результат. И как нередко бывает, интересные находки, нетривиальные решения просто игнорируются. Этот сомнительный атрибут, дискредитирующий суть игры, определяется, как заметил Ж. Бодрийяр, тем, что такая игра «подменяет порядок производства порядком обобщения» [1, с. 252]. И здесь хотелось бы добавить и повторить, что порядок производства – это порядок, обращенный к производству события.

Оценочный взгляд сопровождает видение случайного: невзначай обнаружившаяся сила случая вызывает лишь досаду – «досадный случай», говорят в такой ситуации, а риторический пафос о вмешательстве «его величества, Случая» возникает опять же на стороне того результата, который оценивается как удачный, пусть даже и не предсказуемо удачный. Оценочный взгляд – это свидетельство не признанности в качестве самостоятельного объекта, это дискредитация собственной значимости случайного. В конечном итоге, здесь все свидетельствует о единственной стратегической доминанте – выборе превосходства или верхней ступени в иерархии, причем в прямолинейно построенной иерархии. Расхожее «победителей не судят», даже тогда, когда их все таки судят и даже лишают звания победителя, остается формулой непререкаемости в признании превосходства как главной цели игровой стратегии.

Стоит ли вообще считать это проявлением или отражением того, что сам порядок отношения ценностей является иерархическим, как это показано, в частности, в аксиологической теории Николая Гартмана? В соответствии с ней идея иерархии наиболее полным образом соответствует представлению о необходимых и

достаточных признаках упорядоченности, причем в диапазоне от обыденного до теоретического мышления. Именно так Гартман определял основу ценностного мышления: «Все, что человек может сделать, ограничивается тенденцией отдать предпочтение одной ценности перед другой, а именно предпочтение, на которое ценность претендует объективно. ... Но всякое позитивное решение внутри него ... является функцией сознания иерархии» [2, с. 293]. Идея иерархии эффективна и оптимальна тем, что выражает не только строгость и простоту линейного видения, репрезентирующего рациональные идеалы последовательности и целесообразности, но также и мифологему власти, конституирующую распределение на высшее и низшее, необходимости регулятивных принципов и, конечно, представление о первооснове существования.

Представляется очевидным, что базовые парадигмы мышления – в особенности, иерархичность, последовательная связность, алгоритмичность – непосредственно связаны с нормативным порядком жизни культуры, которая в своих символических формах репрезентирует интенции, императивы и горизонты мышления. Но в таком взаимообращении внутренней жизни, самой онтологии культуры и собственно метафизических задач, определяющих роли и возможностей мышления, и игрового в том числе, кажется, что для утверждения случайного вообще нет шансов. А ведь «игра для того и существует, чтобы вызвать случай к жизни» [1, с.250]. Однако, и с точки зрения Бодрийера, усилила метафизики здесь оказываются тщетными – она не способна выйти из плена Закона, природного миропорядка и причинности [1, с. 255-261]. Поэтому игровое мышление и не выполняет своей подлинной роли, его вымещают игры-симуляции внутри разрозненных культурных пространств, симулирующие как производство события, так и сам соблазн от «игры случая».

В метафизическом рассмотрении случайного требуется намного больше, чем выйти из круга законосообразности, причинности, иерархичности, из оппозиции бытия и становления, возможного и действительного и т.п. Нужно, чтобы дихотомия возможного и действительного могла быть представлена как дихотомия возможного и невозможного, предельного, конечного и беспредельного. Невозможное в отношении к возможному – это то, что конституирует событийность, а в отношении беспредельного и предельного раскрывается ее масштаб. За тем и другим стоит, своего рода, не-знание границ или избыточность, которые традиционно имеют два ракурса рассмотрения – произвол и творчество.

Хотя в исторической ретроспективе эти два ракурса совсем не всегда были разделены, и, соответственно, творчество даже не рассматривалось как нечто законное или допустимое. Но даже и тогда, когда исполнитель обрел статус творца и право на имя собственное, его активно сдерживали со всех сторон – нормативные требования данной культуры, правила и дисциплина языка, в котором он действует, и уж, разумеется, консервативность общественного мнения. Что касается последнего, то и сегодня оно выносит приговоры творчеству, которое не вписывается в регламентирующие требования мастерства или технологического стандарта (а значит, достаточной выдрессированности), классические или академические каноны искусства (с допустимыми сдвигами в пользу «понятного» или «забавного» искусства) и т.п. И здесь нет смысла сетовать на консерватизм или

отсталость, т.к. нет ничего удивительного в том, что любая культура в лице своих адептов блокирует те или иные проявления произвола и, в конце концов, отстативает свою «заявку» на вечность, сначала создавая, а затем испытывая те или иные формы устойчивости вплоть до полного исчерпания.

В этом контексте стоит вернуться к высказываниям Делеза, который говорит, что есть и другой путь блокирования произвола. «Произвол присутствует в случайности лишь постольку, поскольку он не утвержден, не достаточно утвержден, поскольку размещен в пространстве и числе по правилам, созданным для его предотвращения. Когда случайность достаточно утверждена, игрок уже не может проиграть, т. к. любая комбинация и приводящий к ней ход по своей природе адекватны месту и мобильному управлению точки алеаторики». А, в конечном итоге, «Каждое утверждение случайности отменяет произвол» [3, с. 243-244]. Действительно, отказываясь от распределительных идентифицирующих практик и оказываясь в поле свободного поиска, мышление способно всерьез озадачиться «расходящимися тропками» смыслов, разветвлениями решений, но не с тем, чтобы задать или обозначить единственно верный путь (по отношению к которому и будет возникать предосудительный соблазн произвола), а обнаружить свою «подвешенность» и готовность к встрече с событием, репрезентирующем новый, иной смысл или смыслы. Когда «единичные моменты поставлены на кон; вопросы и есть игральные кости; метание – это императив. Идеи – проблематичные сочетания как результаты ходов», мышление увлечено и может быть готово к невозможному [3, с. 243]. В свое время Ницше истово искал эту силу гибкости, пластичности мышления, благодаря которой только и можно обратиться к постижению жизни в ее непредсказуемости, неопределенности, в ее избыточности – такой игре возможностей, для которой не может быть предела, а значит – и произвола.

Но и в существовании культуры есть аспект, определяющий внутреннюю динамику ее развития. Именно там, где очерчены строгие и даже жесткие границы в смысловом пространстве, возникает стремление к их преодолению – творчество – как избыточность, компенсирующая и возвращающая неизбежные потери при ограничении. Противостояние нормы и творчества создает внутреннюю раздвоенность, которая активизирует и проблематизирует раздвоение реального и возможного. И если, как уже было сказано, норма как функция символизации обеспечивает соотносительность допустимого и недопустимого в смысловом пространстве культуры, творчество как явление производное и противостоящее норме делает необходимой пересимволизацию, что, с одной стороны, укрепляет, а с другой – пересматривает и разрушает нормативные и ценностные установки. На этом пути творчество создает, своего рода, игровой потенциал культуры, ту внутреннюю состязательность, которая и питая, и разрушая ее в обратимости символического обмена дает культуре мобильность и жизнеспособность.

Возможно, в этом динамическом режиме, когда «жизнь наша облекается Нормой и Моделями, а у нас нет даже слова, чтобы обозначить то, что не сегодня-завтра наследует в наших глазах социальности и социальному» (и несмотря на скепсис самого Бодрийера в отношении будущего), наше мышление окажется подготовленным к подлинному пониманию глубины и красоты игры [1, с. 268]. В этом понимании наше мышление может обрести способность к усмотрению

принципиально иных теоретических горизонтов и обрести силу пластичности, дающей шанс на подлинное творчество мысли.

#### Список литературы

1. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер.с фр. – М.: AD MARGINEM, 2000.- 318 с.
2. Гартман Н. Этика.– С-Пб.: Владимир Даль, 2002.– 707 с.
3. Делез Ж. Различие и повторение./пер.с фр. – СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998.– 384 с.
4. Королькова А. А. Тема игры в классической и неклассической философии.– Автореферат диссертации.– 2010, СПбГУ. Доступно на:<http://cheloveknauka.com/tema-igry-v-klassicheskoy-i-neklassicheskoy-filosofii#ixzz5LPEX011F>
5. Лейбниц Г. В. О предопределенности / пер.с нем.– Соч. в 4т. –Т. 1.- М.: Мысль, 1982.- С. 237-243.
6. Проскуровская С. Д. Концептуализация игры в постметафизической культуре. – Автореферат диссертации.– 2002, Томский гос. университет. Доступно на: <http://cheloveknauka.com/kontseptualizatsiya-igry-v-postmetafizicheskoy-kulture#ixzz5LPNRokGC>

Ольга Барановська

#### ІГРОВЕ МИСЛЕННЯ І НОРМАТИВНА ОРГАНІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ

Стаття «Ігрове мислення і нормативна організація життя культури» присвячена аналізу трансформації метафізичних підстав у визначенні методологічного статусу ігрового мислення. Такий аналіз передбачає розгляд взаємовпливу нормативної організації життя культури та власне метафізичних завдань, мета яких – розкрити умови, що забезпечують методологічні можливості ігрового мислення.

**Ключові слова:** ігрове мислення, норма, культура, випадковість, подія

Olga Baranovska

#### GAME THINKING AND THE NORMATIVE ORGANIZATION OF CULTURE

The article "Game Thinking and the Normative Organization of Culture" is devoted to the analysis of the transformation of metaphysical basis for developing the methodological status of game thinking. The unique potential of game thinking is its capability to produce event, in whatever form it is expressed. And edundancy, extravagance, excitement and risk, substitution and displacement, intensity, unpredictability and randomness become what gives an event a chance to be possible. The analysis of its possibilities implies the search of the mutual influence of culture normative formation and the metaphysical tasks which are aimed to disclose the preconditions of game thinking.

**Key words:** game thinking, norm, culture, randomness, event

#### References

1. Baudrillard, J. (2000), Soblazn. Per.s fr. (The Seduction. Trans. from fr.) – AD MARGINEM, Moscow. 318 p.
2. Hartmann, N. (2002), Etika. Per.s nem. (Ethics. Trans.from germ.) – Vladimir Dal, Saint-Petersburg. 707 p.

3. Deleuze, G. (1998), Razlichie I Povtorenie. Per.s fr. (Difference and Repetition. Trans.from fr.) – Petropolis, Saint-Petersburg. 384 p.

4. Korolkova, A. A. (2010), Tema igry v klassicheskoi s neklassicheskoi filosofii. – Avtoreferat dissertacii. (The Theme of Game in Classic and Non-Classic Philosophy. The self-refence of the dissertation), Saint-Petersburg University. Available at: <http://cheloveknauka.com/tema-igry-v-klassicheskoy-i-neklassicheskoy-filosofii#ixzz5LPEX011F>

5. Leibniz, G. V. (1982), O Predopredelennosti. – Soch.v 4 t.– T.1. Per.s nem. (On Predetermination. - Vol.1. Trans.from germ), Mysl, Moscow, P. 237-243.

6. Proskurovskaya, S. D. (2002), Kontseptualizatsiya igry v postmetafizicheskoi kulture. Avtoreferat dissertacii. (Conceptualisation of Game in the Postmethaphysical Culture. The self-refence of the dissertation), Tomsk University. Available at: <http://cheloveknauka.com/kontseptualizatsiya-igry-v-postmetafizicheskoy-kulture#ixzz5LPNRokGC>

Стаття надійшла до редакції 20.06.2018