

ИГРА КАК ПРИКОСНОВЕНИЕ К МУДРОСТИ И КАК ПРОЦЕСС САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «Я»

*Работа представлена кафедрой истории и философии науки
Башкирского государственного университета.*

Научный руководитель – доктор философских наук, профессор А. В. Лукьянов

В статье автор подчеркивает, что философ лишь стремится к мудрости, не претендуя на обладание ею. В этом отношении игра – свободная потенция, которая удерживает все потенции при себе. Автор замечает, что игра повышает способность к самоопределению общественного субъекта.

The author of the article underlines that a philosopher only aspires to wisdom, disclaiming possession of it. A game in this respect is a free potentiality that keeps all potentialities with itself. The author notices that a game raises the ability of self-determination of a public subject.

В истории мысли игра рассматривается как приятный и значимый для человека процесс, основа которого творчество. Ж. Ламетри связывает игру с конкретной персоной, а именно философа, который знает, что представляет собой величие и мудрость, порок и добродетель, счастье человека¹.

Но философ лишь стремится к мудрости, охвачен состязанием в мудрости. «Способы, которыми друг с другом состязаются, – пишет Й. Хейзенга, – столь же различны, как вещи, ради которых состязаются»². Игра стоит в начале всякого состязания, она как бы подготавливает его (ведь состязание уже по большому счету игра, тут преследуются вполне серьезные цели). В данном отношении игра есть свободная потенция; она есть то вдохновение, которое так необходимо для творчества. Но она есть и уговор в определенных рамках времени и места. Играющие заранее знакомы с правилами игры, т. е. они в определенной форме намерены совершить такое, что внесет разрядку, «спад какого-то напряжения» и что выходит, естественно, за пределы обыч-

ного течения жизни, повседневного существования. Что именно должно быть совершенно и какой будет выигрыш – это вопрос, который примысливается только в последнюю очередь к самому игровому заданию. Сама же игра как форма духовной и социальной активности свободна, поскольку направлена на самого себя. Она повышает способность к самоопределению общественного субъекта и в данном отношении есть некое прабывтие, коренящееся в глубинных основах душевной и духовной жизни человека и жизни человеческого общества.

На ранних ступенях развития общества для человека *что-то мочь* означало не что иное, как власть, а *что-то знать* – магическую силу. Для такого человека всякое знание представляло собой тайное знание. Сегодня необходимо заметить, мы постепенно утратили связь знания с самим миропорядком, который есть некая танцующая мудрость.

Согласный ход вещей, усердно поддерживаемый ради сохранения жизни, ничем иным так надежно не оберегается, как

знанием человека о «святых» вещах и их сокровенных именах, связанных с вопросом о происхождении мира. Поэтому во время священных празднеств люди состязаются в степени обладания подобным знанием. Но чтобы обладать, и обладать всерьез, человек должен сначала играть, т. е. создать некую подвижную, недогматизированную систему обладания. Состязания в «священном знании» коренятся в самой социокультурной «толще» культа и составляют его существенную часть.

Мыслители Древней Индии, а также суфии говорят об экстазальности и восторге перед тайнами бытия. Но уже здесь, очевидно, присутствует грань между «священной» поэзией, мудростью и безумием, глубочайшей и тончайшей мистикой. «Слово этих древних священников – певцов, – пишет Й. Хейзинга, – все время парит над воротами непознаваемого, которые закрыты для нас, как были закрыты и для них»³.

Наиболее прекрасные мысли не излагаются письменно. В них есть игровое, свободное начало, не исчерпывающееся никакой логической схемой. Стремление к мудрости есть игра как свободная, духовная деятельность, и в данном стремлении как противоречие между «самополаганием» и «самоограничением» «Я» присутствует начало мудрое, которое рождается не из пустой игры, но в священной вере. Мудрость постоянно культивируется как «священное» упражнение искусности ума, превосходящей искусности человеческих взаимоотношений. Ведь чтобы человеческое сообщество существовало, необходима игровая, т. е. свободная, потенция, которая как бы «удерживает» все иные потенции «при себе». Поэтому и философия рождается в игровой форме.

Космогонический вопрос, т. е. вопрос о том, как могло появиться все то, что есть в мире, – один из первых вопросов, занимавших человеческий ум. Вопросы-загадки ведийских гимнов приводят нас к глу-

бокомысленным суждениям упанишад. Мы вовсе не намерены разьяснять их философский смысл. Скажем только, что состязание в тайнах, весьма далекое от того, чтобы быть чистым развлечением, представляет собою весьма существенную часть жертвоприношения.

Тайна проявляет свой «священный», т. е., иначе говоря, методологически «опасный», характер в том факте, что в мифологических текстах она почти всегда бывает именно той задачей, в процесс разрешения которой вовлекается сама жизнь. В игру постепенно вовлекается сама священная традиция.

Древнегреческая традиция также погружает состязание в загадки. Правила игры носят поэтический либо ритуальный характер. Вместе с тем одна и та же вещь может быть изображена или выражена самыми разными способами, т. е. оказывается скрытой под оболочкой самых различных тайн.

Но если бы дело шло о загадке как форме вообще, а не об игровом качестве загадки культуры, тогда следовало бы глубже вникнуть в этимологические ассоциации, связующие слово «загадка». Это слово, видимо, имеет двойной смысл («дать совет», «разрешить загадку», а также «изречение, афоризм»).

Загадка, в принципе, в начале истории представлялась как некая «священная игра», т. е. она постоянно находилась на грани игры и серьезного. Древние наделяли ее большим значением, но при этом она не утрачивала своего игрового характера. И хотя впоследствии наблюдается ее разветвление как в сторону развлечения, так и в сторону эзотерического учения, предназначенного для посвященных, тем не менее не следует полагать, что тут серьезность впадает в состояние шутовскости, а игра возвышается до серьезности. Скорее, замечает Й. Хейзинга, «напрашивается вывод, что жизнедеятельность культуры испод-

воль проводит определенную черту между обеими сферами, которые мы различаем как серьезное и игру, которые, однако, на своей ранней стадии образуют нерасчлененную духовную среду, где и зарождается культура»⁴.

Необходимо преодолеть, замечает Фихте, и точку зрения Абсолютного как игры с самим собой, ибо подчинение Абсолютному еще не дает полного освобождения от самой «самости» как «тяжести»⁵. Только находясь на точке зрения трансцендентального «Я» как мудрости, человек может достичь блаженства, а не счастья, которое всегда временно. Блаженство же есть служение идеям и главной среди них – идее служения всему человеческому роду как подлинной силе самоопределения.

Что толку в том, что мы живем в Абсолютном, если каждый свой шаг соизмеряем со своей «самостью». Поэтому мы позволим себе высказать мысль, что знание об игре, о свободе выше, чем сама эта свобода. Знание – некое видение, как бы созерцающий себя «свет»; знание предполагает самосознание, рефлексию. А последняя есть элемент бытия человека и его мудрости.

Если понаблюдать за человеком, то можно заметить, что он проживает большую часть своей жизни бессознательно, неосмысленно. Когда исследователь отождествлен, «слит» с предметом своего исследования, его познавательные действия неосмысленны, неосознанны, но в тот момент, когда он начинает смотреть на процесс исследования как на субъект и как на объект, его действия являются сознательными. Ум человека подвижен, игрив, поскольку свойство ума – ни минуты не оставаться в покое. В связи с этим мы полагаем, что сама игра, само движение, направленные на то, чтобы прорваться сквозь границу другого «Я» или расширить свою собственную границу, выступают утверждением, закреплением своей границы. Поэтому игра, как ум, мудрость, и есть эта граница.

Итак, игра – особая мера превращения сущности «Я» в явление и наоборот. Игра – специфическое измерение характера «снятия» явления, виртуализации прежде существовавшего феномена. А поскольку существуют разные уровни глубины сущности, то в игре следует различать ее глубинные (внутренние) и поверхностные слои.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Ламетри Ж. О. Сочинения. 2-е изд. М.: Мысль, 1983. С. 244–245.

² Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс – Академия», 1992. С. 124–125.

³ Там же. С. 127–131.

⁴ Там же. С. 134.

⁵ Фихте И. Г. Сочинения: В 2 т. СПб.: Мифрил, 1993. С. 234–235.