

УДК 130.123
ББК 87.524.4

DOI 10.47475/1994-2796-2021-10812

Двойственная символичность игрового аспекта субъектного бытия

М. П. Ахметзянова

*Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова,
Магнитогорск, Россия*

В статье рассматривается актуальная проблема изменений символичности игры как способа инкультурации и экзистенции социального субъекта. Автор убедительно доказывает, что особую значимость в раскрытии символов игрового поля имеет лингвистическая составляющая культуры. В качестве основания анализа свойств символа игры определен наиболее общий онтологический уровень ее развертывания — игра-субъект. В качестве основных трансформаций смысла определены замена символа ничтожностью, аллегорией, а также прослежены последствия вытеснения символа метафоричностью. В рамках герменевтического подхода в проведенном исследовании выявлены конкретные причины деструктивных тенденций в культуре на примере романтизации воровской культуры.

Ключевые слова: *культура, субъект, онтология, игра, деструкция, символ, риск.*

Каждая эпоха исторического развития человечества претендует на уникальность и неповторимость, а так как последнее формируется в пересечении деятельности многочисленных социальных субъектов, перед которыми стоят многочисленные экзистенциальные «стены», то, наверное, характеристика каждой из эпох обязательно включает в себя свойство «быть сложной». Не является исключением и современная эпоха, в анализе которой привычно констатируются противоречия, многослойность проблем, острота конфликтов и т. д. Но в силу действия диалектической связи исторического и логического нынешняя «сложность» имеет качественно иную структурную сущность. Структурная связь свойств эпохи в ее целостной системности обусловлена сегодня отсутствием структуры качества ее носителя — социального субъекта. Прежний социальный субъект умер, а нынешнему «коммуникативному» вследствие этого многое «позволено». Причины такой свободной комбинаторики свойств детерминированы не только внутренними особенностями субъекта, но и иной сутью эпохи: глобалистика усиливает типизацию и одновременно формирует тенденции автономной уникальности. Это изначально внутренне «разрывает» культуру: она становится все более тоталитарной в отношении собственных носителей и одновременно облакает эту тоталитарность в некие инновационные формы свободы. В силу доминирования коммуникации в сфере социального последние начинают демаркироваться в языке как универсальной среде коммуникационных процессов, формируя, таким образом, лингвистический поворот в культуре. Но, собственно, культура — это то, что склады-

вается в пересечении отдельных волей субъектов. Отсюда сам субъект постоянно находится в центре противоречия между собственной традиционной социальной инкультурацией и лингвистическими потоками в культурном поле. Ситуация усложняется тем, что описанные процессы сами находятся в пересечении воображаемого, реального, виртуального, рационального. Отсюда само существование субъекта, его включенность в мир становится изначально символическим. Вместе с тем активная роль субъекта сегодня не может традиционно ограничиваться только преобразующей деятельностью. Конструирование собственного «жизненного» мира сегодня с необходимостью включает в себя понимание границ, множественности уровней символичности собственного бытия в целях разграничения умопостигаемого и собственно реального.

Наиболее актуальным в данном аспекте представляется анализ символизма игрового аспекта бытия современного социального субъекта, так как в силу многих причин сфера виртуального сегодня не только значима в развитии социального как такового, но и несет в себе обязательный игровой компонент. Другими словами, современного человека можно охарактеризовать как «играющего», но уже «играющего» смыслами не только собственного существования, но и смыслами социума и мира. Отсюда часто размываются границы игры, она покидает собственное игровое поле и способна вытеснять реальность как таковую. Однако негативные последствия этого процесса проявляются непосредственно в событиях социальной практики. Деструкция наблюдаема во многих уровнях: от нарастания агрессии и на-

сия в общественных отношениях до, казалось бы, на первый взгляд, безобидных трансформаций мелких форм культуры. Например, трансформация в России жанра шансона в песенную культуру тюремно-воровского страдания может рассматриваться как некоторое узкое направление развития массовой культуры. Но в условиях отсутствия и сознательного слома остатков статичной системы ценностей такая «мелочь» способна кардинально повлиять на мировосприятие социального субъекта, что, в свою очередь, может стать основой определенной поведенческой культуры. Социальные риски в этом случае выходят за рамки аксиологической сферы и способны вырасти в фактор глобального действия. Для их минимизации представляется актуальным проведение академического философского исследования сути процесса лингвистических трансформаций современного человека играющего.

В XX веке философия в исследовании проблемы бытия человека формирует самостоятельные направления «человека играющего». При этом во многом вследствие логики развития самой философии общим онтологическим основанием таких теорий выступает онтологическая укорененность игры в психике. Отсюда игра во всех аспектах анализа начинает рассматриваться «между» на уровнях всех основных взаимодействий субъекта: в диалоге с Другим, в конструировании собственного жизненного мира, в связи с миром физическим. В частности, такое рассмотрение приводит к симбиозу игры и форм активности человека и может рассматриваться в качестве косвенных причин формирования таких ведущих философских направлений философии XX века как марксизм, экзистенциализм и т. д. В целом можно констатировать, что в философском анализе значимость игры сводима к процессам объективизации субъективного опыта. В настоящих условиях ее значимость в процессах экзистенции усиливается вследствие того, что изначально в своей нормативной части игра является языковым закреплением устойчивого состояния культуры, а в активизации в деятельности субъекта это закрепление обретает символическую многозначность. В онтологическом аспекте такую символичность можно классифицировать в зависимости от степени общности социальных характеристик самого субъекта.

Для современного социального анализа наиболее общим символом игры становится ее претензия на субъектный уровень. Игра не является некоторой условной отстранённой средой реализации субъекта. В ней субъект теряет (иногда сознательно отказывается) собственную субъек-

тность, вследствие этого игра поднимается над играющими, реализует себя через них, и сама становится условным субъектом. В свое время Гадамер удачно иллюстрирует этот уровень символичности бытия человека через элиминацию самого человека в примере, рассматривая игру теней [1]. Но в своей объективности игра как субъект интенциональна: она обязательно направлена к реальному субъекту, более того, ее активно побудительный потенциал детерминирован потребностью этого субъекта в игре. Потребность изначально фиксирована языком, и вследствие этого символ игры субъекта имеет знаковую природу, где знак последовательно являет себя на уровне самостоятельного художественного образа, аллегории, метафорического сравнения. В рамках процессуальности самой игры данные срезы уравнивают друг друга и интенционально выделяют, отграничивают субъекта в собственном поле. В результате субъект в игре, подчиняясь ей, расширяет сферу собственных потенций в экзистенции. Но в случае автономизации обозначенных срезов символичности игры субъекта возникают риски поглощения субъекта игрой и слома процесса бытия.

Символичность игры трансформируется в логике изменений развития культуры. По мере исторического развития человека происходит объективное разрастание сферы искусственного, в которой опредмечивается творчески рациональное начало. В результате аналогично производству в искусстве игра становится объектом, к которому интенционально направлен субъект. В этом виртуальном объекте сама игра обнаруживается в свернутом виде, что превращает интенцию в бесконечно разворачивающийся процесс для самого субъекта. Здесь и складывается ситуация игры ради самой игры, что наблюдаемо во многих случаях увлечения человеком компьютерными играми. Виртуализация в этом случае — это не моделирование некоторой автономной умозрительной реальности, а поле бессубъектности, конструируемое субъектом. Символ игры становится уникальным — это символ отсутствия содержания. Субъект в поле действия такого символа становится управляемым, он легко поддается манипуляциям. В перекрещении двух закономерных тенденций: нарастание коммуникативных связей и плотности социального общения, с одной стороны, и, с другой, — обязательного присутствия в процессуальности игры эмоционального компонента массовидность социального субъекта вполне может быть заменена толпой. Феномен толпы сегодня выходит за рамки социальной организации и проникает во многие области культуры [5]. Символизм игры косвенно детерминирует

вовлеченность субъекта в состояние толпы, так как изначально ее символы направлены не столько на результат, сколько на интерес. И такой побудительный потенциал игры для субъекта позитивен. Деструкция обнаруживается при замене процессуальности символа объектностью. Символ изначально становится «ничто», а игра-субъект вытесняется бессубъектным субъектом-толпой. Сама игра разрушена, в ней нет главного ядра — сыгранности. Это детерминирует изменение функции символа игры: теперь он провоцирует не открытие субъектом чего-то нового в себе, а способствует отрицанию субъектом собственного Я и заимствованию Другого в качестве своего Я. Экзистенциальная заброшенность утрачивает экзистенциальность и в качестве опоры в реальности субъект берет предлагаемые извне «наполненные» картинки бытия. В этих основаниях, например, лежит объяснение романтизации жизни преступного мира. Переступление демаркационных линий социального блага для субъекта разрушительно, следовательно, выход за социально законные нормы не может быть игрой. Однако в трансформациях смысла игры, когда он обретает статус «ничто», складывается иллюзия игры в погружение в систему ценностей, построенных на преступлении против человека. В этом случае Я, «играючи», заменяет себя Я воровской морали. Но символы последней имеют четкое содержание, которое в обратной связи меняют «поигравшего» субъекта вплоть до социально противоположно ориентированного.

Символичность игры на уровне игры-субъекта традиционно несет форму аллегории. Игра притягательна своим «нуминозным»: за ее нормативностью и непосредственным игровым полем стоит некий образ иного. Аллегоричность игры как формы инкультурации всегда диалогична. И прежде всего это диалог субъекта с самим собой. Символ как аллегория может здесь рассматриваться как некий образ многозначности экзистенциального выбора. Игра позволяет «перебирать» варианты наиболее подходящих решений для проблем, которые изначально виртуально небытийны. В этом плане герменевтика справедливо замечает, что игра способна дать «увеличение» бытия [2]. При этом такое свойство игры, как атрибутивная нормативность, аллегоричность ее символов, закрепляет в жесткой оценочной форме, чаще всего в моральных категориях добра и зла. И если сама аллегория способствует «жизни» символа, потенциально закладывая все новые его толкования, то последняя особенность игры провоцирует прямую замену символа аллегорией. Образуется ситуация иносказания ради самого иносказания. Примени-

тельно к символу он заменяется простым образом. В случае с игрой этот образ жестко закрепляется статичным смыслом языка. Игра в этом случае способна трансформироваться в некий алгоритм или программу поведения. Основой таких превращений служит и онтологическая ориентация на действие, заложенная в самой процедуре понимания в непосредственной процессуальности игры. Игра с необходимостью в понимание себя субъектом включает навык применения снимаемого смысла в практике действия. В традиционном символе игры-субъекта процедура принятия игрового поля — это взаимоприятие субъектом игры, а игрой субъекта. При этом именно символичность позволяет в строгую структуру нормативности игры допустить влияние играющего. В таком обратном влиянии, по большому счету, и показывает себя эффективность инкультурации субъекта. Отсюда игра черпает свой потенциал значимости в функционировании культуры: игра в отличие от самой культуры допускает не принятие ее правил данными субъектами. В сохранении собственной автономности игровое поле всегда допускает некие условные точки бифуркации, где традиционная нормативность игры и субъективное видение правил игры субъектом могут пересечься и способствовать некоторому иному развитию самой игры. Именно поэтому игра столь востребована в коммуникационном обществе: ее природа изначально коммуникативна. И сложность игровой коммуникации в многослойности аллегорий ее символа. Если же аллегория начинает вытеснять символ, то в этом отрыве ее образ иного как бы камуфлирует наличие игры, поднимается над субъектом и превращается в директивную программу его действия. Последнее может происходить для субъекта незаметно, так как изначально в силу игры он отказывается от собственной субъектности [7]. Более того, вследствие такого незаметного поглощения субъекта сама культура начинает поглощаться массовидностью. Так, в изначально и традиционно нравственно ориентированной русской культуре, например, начинает приобретать особую привлекательность так называемый шансон, который, в сущности, есть романтизация «иного» способа жизни. В то время как в культуре преступного мира в целом не может быть ничего привлекательного для социального субъекта, так как здесь изначально в сомнительном сегменте находится понятие родовой сути человека — его свобода. Более того, данный песенный жанр «страдает» той формой свободы, которая якобы уникальна и присуща только данному миру. То есть, казалось бы, наличие самопротиворечие: ценность есть то, что изна-

чально ценностью не признается. Не может быть привлекательна маргинальная культура и в силу упрощенности, определенной невежественности, что не соответствует общей литературоцентричности отечественной культурной традиции. Однако несмотря на примитивность поэтического языка данного жанра, упрощенность музыкальной формы заведомо примитивное в социальном измерении содержание данной песенной культуры весьма популярно. Отчасти такая живучесть во многом объяснима претензией шансона быть игрой. При этом аллегория социально «инога» по отношению к законопослушному и трактуемому внутри шансона как скучно устаревшему социальному субъекту полностью заменяет собой символ игры. В частности, диалог заменен директивно обозначенным языковым смыслом: шансон убеждает субъекта, обращенного к нему в необходимости разрыва связи «вопрос — ответ». Субъект должен остаться только в поле вопросов и оставить попытки искать ответы. Последние в воровской романтике трансцендентны: ответы находятся в границах действия социальных законов, что не приемлемо для нее. На практике, конечно, не каждый любитель шансона обрывает стремлением приобщиться к миру «иных» ценностей. Но последствия такой превращенной формы символа игры еще более серьезны, чем anomийное разрушение. Субъект привыкает слышать лишь вопросы, теряет навык не только поиска ответа на проблемы, но и самой постановки вопроса. Он становится ценностно и идеологически неустойчивым. Можно констатировать новую форму бегства от свободы, не имеющую уже корней в психологической природе человека. Субъект бежит к суррогатам свободы, тем самым питая мир симулякров.

Универсальная символичность игры-субъекта обязательно включает в себя символы-сравнения, которые с точки зрения философии находятся в области сомнений субъекта, в плане общекультурной логики фиксируют метафоричность символа [4]. Герменевтическая школа эту особенность символического отношения субъекта к миру и к сообществу себе подобных фиксирует в особенностях языка. Так, Гадамер общее основание такой сферы влияния символа обозначает как пред-рассудки или как пред-понимания [1]. Пожалуй, на уровне универсального существования символа игры-субъекта это самая непростая характеристика. Уже в герменевтике делается акцент на возможности самостоятельных языковых игр в пред-рассудках и пред-пониманиях. С точки зрения социальной онтологии сложность здесь состоит в том, что именно эта часть сим-

вола скрывает в себе снятое состояние развития культуры. Собственно, традиции культуры — это не некоторые косные догматы, а живое поле взаимодействий различных видов таких условно подготовленных языком логических смыслов. Отсюда следует, что символизм игры-субъекта изначально сам имеет игровую природу. Языковые игры всегда находятся в границах демаркации смысла Я, так как создают риски манипулирования субъектом [3]. Недаром средневековые реалисты утверждают, что бытие метафорических структур изначально задано не только бытию, но и мышлению человека. И даже Вольтер в своей острой социальной критике призывает к осторожности использования метафор. Метафоричности символа классическая метафизика уделяет большое внимание, но следует отметить, что разнообразие философских позиций здесь объединяет акцент на психологической составляющей метафоричности. Ситуация кардинально меняется в момент лингвистического поворота в философии. Метафоричность символичности уходит из сферы воображаемого в область семантики. В анализе специфики символизма игры-субъекта наиболее может быть приемлема позиция Ричардса, который в метафоре видит взаимодействие двух разных мыслей о двух разных вещах в одном слове [6]. Отсюда игра-субъект символична созданием собственного метафоричного мира, в который интенционально вовлечен субъект через собственные метафоры. Отсюда символ игры — это всегда сравнение. Но при замещении символа метафорой происходит трансформация семантического содержания игры. Игра не соотносит себя ни с чем, Метафора начинает претендовать на автономное существование, устойчивость которого может быть достигнута только через полную элиминацию реального. Последнее лишается даже отрицания, оно попросту объявляется трансцендентным. И в этом случае игра-субъект начинает претендовать на то, чем быть и не может: она позиционирует себя как поле реализации возможностей субъекта, причем в условиях его бессубъектности. Понятно, что в этом случае субъект выпадает из бытия.

Итак, анализ трансформаций символичности игрового аспекта субъектного бытия убеждает, что значимую роль в изменениях символа играет лингвистическая форма культуры. В философском аспекте можно констатировать, что символы игры многоуровневые. С одной стороны, они расширяют горизонты гносеологического включения субъекта в мир, а с другой — образуют собственную онтологическую реальность, которая способна деструктивно вписываться в культуру. Иными словами, значимость игрового аспекта

инкультурации субъекта состоит в том, что имеющаяся в нем символичность позволяет не только демаркировать основные просветы бытия человека, но и способствовать проявлению субъекта в них. Сама символичность игры создаёт потенциальное поле реализации усилий социального субъекта, что и составляет глубинную сущность его бытийности. Однако специфика современного социального развития приводит к тому, что отдельные характеристики символа начинают претендовать на автономность, вытесняя последний

на периферию. Результатом становится нарушение игрового компонента субъектного бытия социального субъекта. В данном анализе прослежены риски, возникающие в результате подмены символа аллегорией, метафорическим сравнением. Сведение символа к ничтожности приводит к смещению онтологического статуса игры: она начинает претендовать на поле реализации возможностей субъекта. Результатом может стать не только разрушение субъекта, но и деструктивное изменение отдельных культурных форм.

Список литературы

1. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер. — М. : Прогресс, 1988. — 704 с.
2. Гадамер, Х.-Г. Язык и понимание / Х.-Г. Гадамер // Актуальность прекрасного. — М. : Искусство, 1991. — С. 43—59.
3. Жилин, А. Ю. Метаморфозы социализации современного человека / А. Ю. Жилин, В. А. Жилина // Вестник Челябинского государственного университета. — 2015. — № 19 (374). — С. 88—91.
4. Зубкова, О. С. Метафора в философской парадигме / О. С. Зубкова. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metafora-v-filosofskoy-paradigme> (дата обращения: 01.06.2021).
5. Лебон, Г. Толпотворение / Г. Лебон // Новое время — 1998. — № 3. — С. 37—54.
6. Ричардс, А. Философия риторики // Теория метафоры : сборник. — М. : Прогресс, 1990. — С. 44—67.
7. Main risks of civic self-identification of the subject in modern Russian society / V.A. Zhilina, N.V. Kuznetsova, M.P. Akhmetzyanova et al. // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS. Conference: SCTCGM 2018 — Social and Cultural Transformations in the Context of Modern Globalism. — Moscow, 2019. — Pp. 1897—1905.
8. Risser, J. Hermeneutics and the Voice of the Other: Re-reading Gadamer's Philosophical Hermeneutics / J. Risser. — Albany : SUNY press, 1997. — 278 p.

Сведения об авторе

Ахметзянова Марина Петровна — кандидат философских наук, доцент кафедры философии Магнитогорского государственного технического университета им. Г. И. Носова, Магнитогорск, Россия. marinka.mgn@mail.ru

*Bulletin of Chelyabinsk State University. 2021. No. 8 (454).
Philosophy Sciences. Iss. 61. Pp. 80—85.*

The dual symbolism of the game aspect of subjective being

M.P. Akhmetzyanova

Magnitogorsk State Technical University G. I. Nosova, Magnitogorsk, Russia. marinka.mgn@mail.ru

The article deals with the actual problem of changes in the symbolism of the game as a way of inculturation and existence of a social subject. The author convincingly proves that the linguistic component of culture is of particular importance in revealing the symbols of the playing field. As the basis for the analysis of the properties of the game symbol, the most general ontological level of its deployment is determined — the game-subject. The main transformations of meaning are defined as the replacement of a symbol by insignificance, allegory, and the consequences of the displacement of a symbol by metaphoricity are traced. Within the framework of the hermeneutical approach, the study reveals the specific causes of destructive tendencies in culture on the example of the romanticization of thieves' culture.

Keywords: *culture, subject, ontology, game, destruction, symbol, risk.*

References

1. Gadamer H.-G. *Istina i metod: Osnovy filosofskoj germenевtiki* [Truth and Method: Fundamentals of Philosophical Hermeneutics]. Moscow, Progress, 1988. 704 p. (In Russ.).
2. Gadamer H.-G. Jazyk i ponimanie [Language and understanding]. *Aktual'nost' prekrasnogo* [The relevance of the beautiful]. Moscow, Iskusstvo, 1991. Pp. 43—59. (In Russ.).
3. Zhilin A.Ju., Zhilina V.A. Metamorfozy socializacii sovremennogo cheloveka [Metamorphoses of socialization of a modern person]. *Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Cheljabinsk State University], 2015, no. 19 (374), pp. 88—91. (In Russ.).
4. Zubkova O.S. *Metafora v filosofskoj paradigme* [Metaphor in the philosophical paradigm]. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/metafora-v-filosofskoy-paradigme>, accessed 01.07.2021. (In Russ.).
5. Lebon G. Tolpotvorenie [Crowd creation]. *Novoe vremja* [New time], 1998, no. 3, pp. 37—54. (In Russ.).
6. Richards A. Filosofija ritoriki [Philosophy of rhetoric]. *Teorija metafory* [Theory of metaphors]. Moscow, Progress, 1990. Pp. 44—67. (In Russ.).
7. Zhilina V.A., Kuznetsova N.V., Akhmetzyanova M.P., Teplykh M.S., Zhilina E.A. Main risks of civic self-identification of the subject in modern Russian society. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS. Conference: SCTCGM 2018 — Social and Cultural Transformations in the Context of Modern Globalism*. Moscow, 2019. Pp. 1897—1905.
8. Risser J. *Hermeneutics and the Voice of the Other: Re-reading Gadamer's Philosophical Hermeneutics*. Albany, SUNY press, 1997. 278 p.