Социально-философской анализ феномена языковой игры в философии постмодернизма

О.С. Подольская

Подольская О.С. – старший преподаватель кафедры иностранных языков ДВГГУ (г. Хабаровск)

Тел. 73-81-30

Статья посвящена философскому осмыслению феномена языковой игры как системы коммуникаций, организованной по определенным правилам. Быть, существовать индивиду как человеку означает проявлять себя в языке, в его разнообразных формах (способах) коммуникаций. Основой для исследования послужили теории философов постмодернистов XX века, объясняющие через игру бытие человека и рассматривающие игру как фундаментальную особенность бытия.

Конец XIX – начало XX в.в. можно назвать временем отступления от классических норм и приоритетов, особого интереса к проблеме игрового элемента в культуре. Это происходило благодаря стремлению выявить глубинные дорефлексивные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности. И игра как постоянно уточняемая концепция и как настоящий язык мысли постмодернизма находит свое место в ряде теорий, объясняющих через игру бытие человека в культуре и рассматривающих игру как фундаментальную особенность бытия.

Язык обслуживает общество в качестве средства общения и постоянно претерпевает изменения, раскрывает смысл происходящих в обществе перемен. Социальные перемены активно влияют на речевую практику человека, вскрывая его языковые возможности. Так наиболее активным и социально значимым процессом нашего времени стал процесс заимствования иноязычных слов. Этот процесс ускорился в связи с потребностями в корне изменившейся жизни (смена политических, экономических и идеологических ориентиров). Сейчас иноязычные слова особенно английские вытесняют как исконно русские слова, так и ранее заимствованные (например: «сэндвич» вместо нем. «бутерброд», «дисплей» вместо фр. «экран» и др.). Хорошей иллюстрацией заимствования служат примеры: дилер, спонсор, пиар, оффшор, шоумен, инаугурация, харизма, менеджмент, супермаркет и многие другие. Все эти примеры раскрывают людическую функцию языка, его способности к игре.

Языковая игра – ключевое понятие теории Л. Витгенштейна – вошло в широкий научный обиход и стало одним из основных понятий современной культуры.

Игра – это форма существования человеческой свободы (Ж.П. Сартр), высшая страсть, доступная в полной мере лишь элите (Х. Ортега-и-Гассет), самоценная деятельность, вовлекающая индивида в свою орбиту как «превосходящая его действительность» (Г.-Г. Гадамер) [2].

Философия постмодернизма противопоставляет себя традиционному образу мыслей, формируя модернистскую модель игры. В рамках модернизма языковая игра понимается как свободная по характеру деятельность, проистекающая из стремления человека к самосозиданию и творчеству как способам освобождения от «детерминизма и каузальных связей».

Игра, в частности, языковая игра, в философии постмодернизма трактуется иначе, чем в классическом дискурсе. Теоретической основой создания теории языковой игры являются концепции, разработанные, главным образом, в рамках французского постструктурализма такими его представителями как Ж. Лакан, Ж. Деррида, М. Фуко, Ж. Делез и др.

Постмодернизм выдвигает в качестве главного творческого принципа радикальный плюрализм стилей и художественных программ, мировоззренческих моделей и языков культуры. Мир мыслится как текст, как бесконечная перекодировка и игра знаков, за пределом которых нельзя явить означаемые «вещи» как они есть, «истину» саму по себе. Текст мыслится «интертекстуально» как игра сознательных и бессознательных заимствований, цитат, клише.

Художественная практика постмодернизма предполагает, прежде всего, искусство цитирования, авторского монтажа фрагментов наличных культурных текстов. Личность автора проявляется в особой манере языковой игры, яркой импровизации по поводу ключевых сюжетов и образов уже завершенной, «сделанной культуры» Запада. К примеру, языковая игра приводит к ситуации неограниченного числа значений одного и того же произведения. В ключе постмодернизма философия отказывается от традиционных претензий на четко артикулированную истину, превращаясь в своеобразный генератор метафор и языковых игр (нравственный кодекс, эпидемия болтовни, коррозия души).

Всей философии XX века свойственно особое внимание к языку как, по сути, единственной твердой реальности, из которой можно сделать опору для познания. Само слово «язык» понимается при этом достаточно широко: это и естественный язык, и языки науки и культуры, и язык как способ человеческой связи. Без языка, осознания его роли было бы невозможно, по сути, ни одно философское построение в аналитической или герменевтической философии, согласно М. Хайдеггеру или Л. Витгенштейну. Именно под влиянием языковых моделей изменилась структура не только наук, но и вообще разных областей культуры.

Наиболее полно и явно возможность моделировать по типу языка несловесные явления, увидеть в них структуры, системы связей, аналогичные языковым, осуществило интеллектуальное течение – структурализм.Первым структуралистом был швейцарский философ и лингвист Фердинанд де

Соссюр, который высказал мысль, что язык следует рассматривать как некоторую структуру, независимую от тех вещей, которые он обозначает.Он заявляет, что язык – это система знаков. Знаки, в свою очередь, имеют двойственную структуру. С одной стороны, они состоят из «означаемого» – смысла, а с другой – из «означающего», соответствующего этому смыслу акустического образа. «Языковой знак связывает не вещь и ее название, а понятие и акустический образ» [14]. Ф. Соссюр также ввел важное различие между индивидуальными актами высказывания и системой языка как целого. Систему он назвал langue, что по-французски означает «язык», а индивидуальный акт выражения своих мыслей – parole, или речью. Ф. Соссюр утверждал, что parole имеет смысл только по отношению к языку в целом. Без языка не может быть речи.

Одним из первых мыслителей, кто признал важность идей Ф. Соссюра, был основатель структурной антропологии Клод Леви-Стросс [9,15]. Он применил его подход к культуре, заявив, что ее мы должны понимать как структуру, которая работает точно так же как язык. Другими словами, культура организует объекты в соответствии с образцами и составляет из них логическую структуру. Смысл, скажем, баскетбола лучше всего понимать в его отношении к другим играм, на него похожим, например, футбола, волейбола, тенниса и т.д.

Для К. Леви-Стросса культура – это большая система значений, которая влияет на поведение людей, принадлежащих к данной культуре. Язык – это только один из способов придания смысла, которыми люди владеют в пространстве культуры. Он включает в себя «колеблющиеся означающие», т.е. выражения, принимаемы лингвистическим сообществом в качестве правильно образованных, хотя и лишенных какого-либо определенного значения.* Эти означающие, говорит К. Леви-Стросс, употребляются всякий раз, когда имеет место несоответствие между означаемым и означающим.

Наш анализ структурализма будет неполным без работ французского психоаналитика Жака Лакана [9,11-19]. Язык – ключевое понятие в его концепции. Он применил структурализм к бессознательному и сказал, что бессознательное организовано как язык.

Ж. Лакан относился к подвижности смысла очень позитивно и в своих работах пытался показать (используя как дар психоаналитика, так и дар писателя) насколько мягким может быть значение. Подвергая людей психоанализу, он играл с их сознанием. Его труды полны игры, шуток, загадок и шарад, из которых трудно понять, что он хочет сказать. Но этим он показывает, что значение всегда может быть чем-то более широким и значимым, чем мы смогли определить.

Движение мысли – это всегда игра. Языковая игра основана, по мнению Ланкина В.Г., на дистанции между рядом компонентов: условиями артикуляции; условиями подразумевания, дающего артикуляционно-

* Понятие «колеблющиеся означающие» включает в себя ненаучные формы человеческого мышления (искусство, поэзия, миф, магия и т.д.)

речевому процессу постигающую мощь, условиям отправного усмотрения осмысленности, которое дает базовую смыслополагающую опору для этого постижения [10].

В подкрепление сказанному добавим из М. Фуко: «Язык существует сначала в своем свободном, исходном бытии, в своей простой материальной форме,…но он немедленно порождает две другие формы речи, которые его обрамляют: выше этого слоя располагается комментарий, оперирующий прежними знаками, но в новом употреблении, а ниже – текст, примат которого, скрытый под видимыми для всех знаками, предполагается комментарием» [12].

Ж. Деррида пересматривает категориальную парадигму европейской метафизики, основываясь во многом на концепции игры. Для описания игры он вводит свои своеобразные понятия – «различание», «след», «рассеивание», «деконструкия». Игра для него – открытый бескомпромиссный вызов всему, что противостоит игре.

Ж. Деррида по-разному интерпретирует игру. Сперва понятие игры находится между логическим философским рассуждением и обыденной речью. Позже он выделяет совсем другой аспект: «…игра не в смысле азартных игр, а, как означает французский глагол «jouer»: структура механизма, пружины, не очень натянуты, и можно попробовать заняться перестановками. Вот что я называю игрой»[1,13]. Ж. Деррида впервые поставил и разработал проблему деконструкции как практики интерпретации текстов. Деконструкция в постмодернизме – это текстуальная активность, подвергающая сомнению исконные метафизические предрассудки, помещающая самотождественные понятия внутрь и за пределы языковой игры.

К примеру, исследователь берет часть текста и показывает: как его можно разложить, чтобы разрушить очевидное содержание и смысл, который, казалось бы, заложен в нем изначально. Постоянное сомнение, вопрошание составляют «технологию» деконструкции. В разнообразии интерпретаций как раз и раскрывается игровой – иронический характер языка, который как бы сам по себе продуцирует смыслы, убеждает, а люди поддаются на этот обман.

Множественность фраз, могущих включать в себя слово «деконструкция», указывает на то, что ее контекстом является весь язык. Более того, так как контекст деконструкции выходит за рамки отдельного слова, то в ней имеет место лишь «переход» смысла, прежде всего передача его между языками. В деконструкции главное не смысл и даже не его движение, но само смещение смещения, сдвиг сдвига, передача передачи. Деконструкция представляет собой непрерывный и бесконечный процесс, исключающий подведение какого-либо итога, обобщение смысла. По мнению философа, адекватными эквивалентами деконструкции являются «письмо» и «рассеивание», фактически совпадающие между собой. Деррида разработал новую «науку о письме», предметом которой является не язык, но письмо во всех его модальностях. В «Грамматологии» он говорит о том, что

эпоха Логоса, продолжавшаяся почти двадцать веков, унижала, дискриминировала письменность, которая рассматривалась лишь как медиация медиации. Ж. Деррида пишет: «Нет ни одного такого означаемого, которое бы ускользнуло из той игры означающих отсылок, которая образует язык, – разве что ненадолго. Возникновение письма есть возникновение игры» [5,120]. И сегодня, считает Ж. Деррида, такая игра вступает в свои права, стирая границу, исходя из которой, она имеет намерения регулировать циркуляцию знаков, лишь на одних своих плечах, вытягивая все обозначаемые, подтверждая их убедительность, уничтожая все твердыни, всяческие бессвязности, которые тщательно охранялись всей областью языка [5,120].

«Письмо» у Ж. Деррида – игра. Игры на письме, по мнению философа, начинаются с азов – с имени автора и подписи. Подпись – идиома, это нерасчленимый «кусочек» языка, в котором воплощено минимальное игровое движение «туда-сюда». Росчерк подписи, как правило, включает в себя элемент зачеркивания, что иллюстрирует любимую идею Деррида о двойной «скрывающей/открывающей» природе письма. Письмо пишет и скрывает, память помнит и забывает, и в этом двойном движении осуществляется игра различий. В качестве примера приведем подписи в двух эссе Ж. Деррида «Письмо и различие», каждое из которых кончается именем воображаемого рабби Derissa и Rida «Дериссá и Ридá»: а проницательному читателю остается только составить из них имя Деррида.

Письмо представляет собой некое событие, которое «умножает слова, ускоряет их движение друг против друга, ввергает их в бесконечный процесс взаимозамещений, единственным правилом которого является суверенное утверждение игры вне смысла» [6,269]. Игра словом проявляется у Ж. Деррида в «неправильном» правописании «differance» – различие, различания, (как и «след», «рассеивание» и др.). Автор дает определение differance (фр. differer/лат. differre), как игровое движение. Философ придумал этот особый термин, который имеет несколько значений: 1) овременивание и 2) нетождественносгь, инаковость. Ж. Деррида соединяет эти значения и придает им новый смысл. Этот термин у него означает то, что значение слова зависит не столько от того, к какому факту это слово относится, а то, как оно относится к другим словам и как оно от них отличается.

«Difference – это движение, посредством которого язык или любой код, равно как и любая референциальная система, в целом, становится «исторически» конституированной как система, как ткань различия» [3, 137]. Differance выступает языковой игрой, где слова не просто содержат значение, они согласуют свою способность иметь значение с другими словами этого же языка. В результате, значение всегда разделено, значение слова отличается от самого слова. Так, языковая игра или difference подобна «бездонной шахматной доске, на которой разыгрывается бытие».

Ж. Деррида вообще отдает предпочтение словам и терминам, которые по своей природе являются многозначными и неопределенными. Он также

прибегает к всевозможным формальным и синтаксическим ухищрениям, широко используя такие фигуры риторики, как метафора, гипербола, эллипс, неологизмы и даже шарады. К примеру, текст Ж. Деррида «Глас» строится из двух колонок, и у читателя есть, по меньшей мере, две возможности прочтения, так как между колонками постоянно возникают переклички смысла, ассоциативные связи, работает механизм продуцирования новых метафор и идей. Движение взгляда читателя согласно такому интеллектуальному « дизайну» – само есть метафора игры [7].

В своих работах автор сам играет значениями слов, часто образует анаграммы. В «Почтовой открытке» Ж. Деррида пишет: «…даже странно, что это произошло только сегодня, что «отклонение» – это анаграмма «открытки»: (ecart – отклонение, carte – открытка, карта, trace – след, recit – расказ, ecrit – сочинение). Эта инверсия букв и состава слов, я играл ими, след и карта, рассказ и сочинение, без сомнения, бессчетное число раз» [8,62-63].

Таким образом, язык порождает мысль, задает первые комбинации и шифры в игре. Исследователь творчества Ж. Деррида О.Б. Вайнштейн считает, «что непрерывные каламбуры в деконструктивных текстах, с одной стороны, вносят элемент забавы и развлечения, напоминают об игровой природе мышления и языка, а с другой – приучают думать не отдельными единицами, а пучками смыслов и отношений, держать в уме целые группы смыслов» [1,14].

Вслед за М. Мерло-Понти, своим учителем, говорившим, что читатель может понять новые смыслы, созданные автором, только через множество смыслов, данных обычным путем, Ж. Деррида использует язык как средство нагнетания «обычных» смыслов с тем, чтобы прорваться в новое – многомерное пространство культуры постмодерна. Так, письмо и игра образуют единое целое, где письмо – «сцена игры». Письмо подобно игре «в силу своей открытости, случайности, свободе от принудительной привязанности к значению, понятию, времени и истине, которые господствуют в западном философском дискурсе» [13,123-129].

Ж. Деррида называет игру многозначного слова своими значениями – «танцем обозначающего». Игра в тексте дополняется игрой внутри знака. «Поскольку субъектом этой игры является знак в его деконструктивистской интерпретации, игра, в которую вступают знаки, есть игра, разрушающая присутствие» [8,25-26]. Ж. Деррида считает необходимостью переосмысление концепции знака. Процедура, которой подвергает знак философ, относится к знаку как таковому, равно, как и к его интерпретации. Дело в том, что репрезентативность неотделима от природы знака. « Как только возникает знак, он начинает и начинается повторением самого себя. Вне повторения репрезентации он не может быть знаком, не может быть тем, что представляет собой не-само-идентичность, которая регулярно отсылает к тому же самому…То есть к другому знаку…» [6,432].

Таким образом, мир в его знаковой репрезентации предстает как цепь непрерывных отсылок и референциальных сопоставлений, где сплошь

фигурируют одни лишь знаки. Мир в том облике, который только и доступен человеку, являет собой бесконечную знаковую интерпретацию или то, что Деррида называет игрой знака или игрой в знак.

Е. Найман, анализируя эту игру, пишет: «Язык в качестве процесса членения и артикуляции представляет собой бесконечно знаковую игру, в которой присутствие одного знака своей осмысленностью обязано отсутствию других знаков» [13,205]. Соединение понятий «игра» и «знак», в общем, не является изобретением деконструкции, и об этом пишет сам Ж. Деррида. В работе «Структура, знак и игра в дискурсе о гуманитарных науках» он замечает: «Существуют две интерпретации знака, игры. Сущность одной стремится обрести истину …и признает интерпретацию чем-то вынужденным… Другой тип интерпретации, который не обращается более к истокам, напротив, признает игру своим естественным состоянием» [6,368].

Философский стиль Ж. Деррида стремиться свести воедино игру языка и игру мысли. Такой стиль – отличительная черта авторов постмодернизма, помогает стереть оппозицию между философией и литературой, между логическим рассуждением и художественным воображением. Представитель французского постмодернизма Ж. Делез также рассматривает два вида игры. Первый вид – «знакомые», «нормальные», «человеческие». Они отличаются от других игр наличием правил, которые предшествуют началу игры, которые определяют возможность проигрыша и выигрыша. Главное в этих играх – «избегание случайностей». Предлагая свою теорию «человеческих, ложных» игр, Ж. Делез настаивает на том, что такая игра является пародией на «настоящую» деятельность: «Будь-то рискующий на пари человек Паскаля или играющий в шахматы Бог Лейбница такие игры явным образом берутся в качестве модели именно потому, что за ними неявно стоит иная модель – уже не игра: нравственная модель Хорошего или Наилучшего, экономическая модель причин и эффектов, средств и целей» [4,80].

«Человеческой, ложной» игре Ж.Делез противопоставляет второй вид игры – игру «божественную», «чистую», или «идеальную». Эта игра не может быть сыграна ни человеком как «существом разумным, ни Богом. Ее можно помыслить только как нонсенс. Но как раз поэтому она является реальностью самой мысли. Она – бессознательное самой мысли» [4,81]. Ж. Делез пишет, что человек играет в «нечестные игры», так как он, если говорить откровенно, не умеет играть. А главным в игре, которую он ведет, философ считает, является отсутствие правил. Ж. Делез для примера такой игры берет сюжет сказки Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», где все происходит не по правилам: куда бы ни шла героиня она непременно возвращается на то же место, говорящие цветы и животные, живые шахматы и одно время суток и т. д. Этот выбор автора, как нам представляется, не случаен. Дело в том, что Л. Кэрролла признали мастером нонсенса. Он не только изобретает игры и видоизменяет правила уже известных игр (теннис, крокет), но и вводит и некий вид идеальной игры, чей смысл и функционирование трудно оценить с первого взгляда. Например, «бег по

кругу, где каждый начинает, когда вздумается, и останавливается, когда захочет; или крокетный матч, где мячи-ежики, клюшки-фламинго, а свернутые петлей солдаты-ворота непрестанно перемещаются с одного конца игрового поля на другой. У этих игр много общего; в них много движения, нет точных правил, они не допускают ни победителей, ни побежденных» [4,82].

Это и есть игры без правил, утверждающие только случай и бесконечно разветвляющие его с каждым игровым ходом. Ни одно решение в этой игре не является окончательным, потому что оно тут же порождает другое. Игры этого рода «делают ставку» на случайность и исключают победу и поражение. Игра «без правил, без победителей и побежденных, без ответственности, игра невинности, бег по кругу, где сноровка и случай больше не различимы», [4,80] вряд ли может быть реальной. Это, кстати сказать, понимает и сам Ж. Делез. Признавая способность приносить удовольствие основным игровым свойством, он соглашается с тем, что такая игра не сможет развлечь человека. Что же в таком случае делает его игру идеальной? Только игра, отвечает философ, которая ничему не противостоит и посвящена себе, может быть Игрой. Все остальные – «вторичные, созданные человеком игры».

Человек в такой культуре, уподобленной тексту, рассматривается как знак. И поэтому мы не можем судить о его сущности. Так же, как означающие скользят в отрыве от означаемого, сущность человека подверглась «разнесению» на множество масок.

Ж.-Ф. Лиотар, французский философ, создатель концепции «нарратологии», рассматривает игру как «мощь, которая дестабилизирует объяснительные способности и манифестирует себя посредством утверждения новых форм понимания» [11]. Языковая игра для Ж.-Ф. Лиотара существует только по правилам. Каждый человек выбирает «правила пользования» языком. Таким образом, в языковой игре проявляется творческая активность человека. Он считает, что не человек властвует над языком, а язык ему «событийно» предшествует. Человек «входит» в «языковую игру», как можно войти в игру вообще. Человек в житейской практике постоянно находится в ситуации выбора, то есть в ситуации игрока, «выбирающего между ходами, последствия которых непредсказуемы».

Итак, человек и культура в постмодернизме рассматриваются сквозь призму текста. И человек и культура стали мыслиться как текст, дискурс, повествование. «Вся человеческая культура – как сумма текстов, или как культурный текст, «Я» как текст – текст, который можно прочитать по соответствующим правилам грамматики, специфичным для каждого вида текста, но построенным по аналогии с грамматикой естественного языка» [3,186].

Языковая игра есть правило философии – таково убеждение современного постмодернизма, так как с приходом постмодернизма наступает эпоха, когда в отношениях между искусством и смыслом исчезает какая-либо однозначность: теперь это отношение чисто игровое. В

многозначном смысловом пространстве человек получает право на интерпретацию.

Литература и источники:

1. Вайнштейн, О.Б. Философские игры постмодернизма / О.Б. Вайнштейн // Апокриф, 1992. – №2

2. Грицанов, А.А. Новейший философский словарь / А.А. Грицанов. – Мн.: Изд.: В.М. Скакун, 1998. – С. 252.

3. Гурко, Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. Differance / Е. Гурко. – Томск: Водолей, 1999.

4. Делез, Ж. Логика смысла / Ж. Делез. – М.: Academia, 1995.

5. Деррида, Ж. О грамматологии Издательство «Ad Marginem». / Ж. Деррида. – М., – 2000.

6. Деррида,Ж.. Письмо и различие. Академический проект / Ж. Деррида – СПб,2000.

7. Деррида, Ж. Шпоры: стили Ницше / Ж. Деррида // Философские науки. – 1991. – №3 – 4.

8. Деррида,Ж. О почтовой открытке. / Ж. Деррида – Минск: Современный литератор, 1992.

9. Ильин, И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа / И.П. Ильин. – М.: Интрада, 1998. – С. 15.

10. Ланкин, В.Г. Смена культурных поколений: событие в мире смыслов / В.Г.Ланкин // Человек. – 2004. – №2. – С. 32.

11. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Ж.-Ф. Лиотар. – М., – СПб., Алетейя, 1998. – С. 110.

12. Фуко, М. Слова и вещи / М.Фуко – СПб., 1994. – С. 78.

13. Найман, Е.А. Письмо против герменевтического аспекта коммуникации и контекста / Е.А. Найман // Творческое наследие Г.Г. Шпета и современные философские проблемы. Материалы международной научной конференции. – Томск: Водолей,1997. – С. 123 – 129.

14. Соссюр, Ф.де. Труды по языкознанию. / Ф де Соссюр; пер. с фр. под ред. А.А. Хлодовича. – М., 1977. – С. 99.