

**Каріна Дорошенко**

## МОВНА ГРА ЯК ТЕОРЕТИЧНА ПРОБЛЕМА

*У статті досліджується проблема мовної гри, до якої зверталися вчені на всіх етапах розвитку науки. Розглядається еволюція поглядів на поставлену наукову проблему, поняття мовної гри та його характеристики.*

**Ключові слова:** гра, мовна гра, аналітична філософія, постмодернізм.

Науковий інтерес до феномену мовної гри не припиняється: з'являються різноматематичні праці, більшість з яких співвідносяться з культурою. Тобто це ті дослідження, де об'єктом та основною темою постають художні стилі та напрями, для яких ключем виступає ігровий аспект. Поняття ж гри — багатогранне, визначається як особливий адогматичний тип світорозуміння, так і сукупність певних форм людської діяльності, тому може виступати дією, прийомом, засобом та ін. У сучасній науці підвищене зацікавлення грою пов'язане зі своєрідною формою самосвідомості епохи (алюзії, маски, гіпертекст в літературі елітарній), а в матеріальному плані — це попит на різноманітні кросворди, ребуси в літературі масовій.

Занурюючись в гру, людина здатна, моделюючи ситуацію, створювати іншу реальність, розвивати свій інтелектуальний потенціал, змагатися з суперником або ж випробовувати зі свої вміння. І якщо здатність грати закладена в людині ще в архаїчний період, то з розвитком мови і письма люди імітували звуки, комбінували літери і слова, що було першими ознаками мовної гри. Зрештою, за Й. Гейзінга, поезія зародилася також у грі, під час поетичних турнірів. Відтак *актуальність теми* розвідки полягає, насамперед, у комплексному підході до питання творення й побутування мовної гри, поглибленні та систематизації знань про її концепцію як теоретичну проблему. **Мета** — дослідити проблему мовних ігор та потрактування теорії у працях зарубіжних науковців. Досягненню вказаної мети сприяє розв'язання таких *завдань*: простежити еволюцію поглядів на феномен мовної гри у наукових дослідженнях; дослідити значення гри в художній мові. *Новизна наукового дослідження* полягає у систематизації наукових поглядів провідних дослідників щодо феномену мовної гри.

Мовну гру не можливо розглядати лише безвідносно до гри як такої. Відомі постаті у філософії та культурології розглядають ігрову діяльність людини джерелом культури, її передумовою.

Ще за часів Сократа зароджуються перші натяки мовної гри. Прикладом цього є діалог

Платона «Евтидем», де Сократ увів поняття «пізнавальна гра», що стосувалося витівок суфістів. Обидва філософи вирізнялися псевдологічними міркуваннями, а тому, здавалося, хитруючи і вводячи людей в оману, втішались, що учні не розуміють істини дійсного знання речей. Таке зумисне заплутування слів і сенсу тексту дозволяє говорити про джерела мовної гри.

Більш ґрунтовно до вивчення гри як мовного феномену підійшли у XVIII ст. філософи Е. Кант та Ф. Шиллер, чиї дослідження розгорталися у площині взаємозв'язку гри та художньої діяльності. При цьому в обох випадках на передній план висувалася свобода людини.

Вагомий внесок у дослідження ігрового феномену здійснив у XX ст. нідерландський історик Й. Гейзінга. Його праця «Homo ludens» («Людина, що грає») стала неабияким трампліном у подальших пошуках і розробках ігрової проблеми. Вчений простежив, на скільки людська культура взаємопов'язана з грою, що присутня в мистецтві, політиці, філософії, праві, військовій справі та ін. У роботі науковця багато уваги приділено феномену гри саме у поезії, що важливо для подальшого дослідження феномену мовної гри.

Й. Гейзінга починає аналізувати явище гри ще з архаїчної культури, для якої цілком священною грою була поезія. На первісних стадіях розвитку культура за свою головну ознаку мала синкретизм, адже відбувалося поєднання поетичного мистецтва, священного навчання, філософії, релігійного культу. Саме поезія була своєрідним культом і возвеличенням, виявом майстерності, й, власне, змаганням. Тобто поезія, як один із сегментів стародавньої культури, народжувалася у грі й мала ігровий характер. І навіть будучи священною грою, вона завжди межувала з розвагою, адже поетична форма була необхідною як в релігійному культі, так і племінних обрядах та святах. Зрештою, у масових іграх та групових змаганнях, властивих архаїчному суспільству, поетичні навички цінувалися неабияк. Пізніше завдання поезії полягало у віднайденні виходу із труднощів за допомогою віршової імпровізації, підтвердження чого є приклади життя Далекого Сходу часів династії Тан [8, 181].

Поезія тісно пов'язана з мовою, що передбачає певне коло посвячених, тих, кому зрозуміла мова. Якщо ж говорити про мову поезії, то вона відрізняється від побутової мови більшою образністю. Відтак слід говорити про ігровий момент, який передбачає гру з образами, тобто мовну гру, яка здатна стилістично впорядковувати образи, надавати їм рис загадковості. При цьому архаїчна поезія несла не лише естетичну функцію, а й мала ширші сфери. Не слід забувати, що поезія тісно пов'язана з уявою: уявляти інформацію для кращого сприймання у вигляді живої істоти свідчить про вираження її на первинному рівні, що й відбувається при потребі повідомити сприйняттю інформацію комусь.

Таким чином, види діяльності, спрямовані на задоволення потреб у житті людини, знаходять своє вираження у грі. Тож вихідна передумова концепції Й. Гейзінги базується на тому, що культура виникає в ході гри. Людські общини за допомогою гри розвивалися до вищої суспільно-біологічної форми. Саме в іграх і можна було прослідкувати, як архаїчне суспільство виражало своє бачення життя та світу. При цьому вчений зауважує, що *«все це не слід сприймати так, ніби гра перетворюється в культуру, а швидше культура в її початкових фазах має характер гри, втілюється у формах гри та просякнута її настроєм. У цій двоєдності гри та культури гра є первинною, об'єктивно сприйнятим, конкретно встановленим фактом — тоді як кажучи про культуру, ми лише кваліфікуємо те, що наше історичне судження прив'язує до даного випадку»* [8, 80]. Тобто у поступальному русі гіпотетичне початкове співвідношення гри і не-гри не є сталим. Ігровий момент, за словами Й. Гейзінги, з розвитком культури переходить на задній план, розчиняючись, асимілюючись сакральною сферою, кристалізуючись у формах політичного життя, правосвідомості, у знанні та поезії. А першопочаткове тлумачення гри як вільної діяльності практично видозмінюється, стаючи надбанням минулого, однак *«гру не можна заперечувати. Можна заперечувати майже будь-яку абстракцію: право, красу, істину, добро, дух, Бога. Можна заперечувати серйозність. Гру — не можна»* [8, 25].

Врешті ключовою постаттю в дослідженні мовної гри став у ХХ ст. австрійський філософ Л. Вітгенштайн, яким і було введено в науковий обіг термін «мовна гра», що стало міцним підґрунтям для подальших розвідок.

У пізній період своїх філософських досліджень Л. Вітгенштайн говорить про те, що мовна гра не передбачає якоїсь однієї форми, цілком логічної, хоча діяльність будь-якого виду характеризується як власною логікою, так і мовою. Учений вказує, що механізми мислення людини безпосередньо залежать від сенсу, що несе та

чи інша фраза або просто слово. *«Значення фрази для нас характеризується її вживанням»* [1, 113]. У межах означеної проблеми цікавою є думка дослідниці А. Синиці про важливість розрізнення понять «вживання» і «використання»: *«В основі механізму вживання лежить деяка схема, яка визначає те, що саме слово не може виразити. Контекст вживання слова є інтерпретацією наших уявлень. Використання слова в певних мовних контекстах, тобто місце, яке це слово в них займає, визначається всією сукупністю знаків. Із вживанням і використанням слова пов'язані і їх розуміння. Розуміння — це певний стан (який не слід ототожнювати виключно з психічним станом), що визначає правильне застосування мовних виразів. Коли ми починаємо щось розуміти, ми опановуємо певну техніку поведінки у відповідних ситуаціях. Близькими з точки зору граматики (а Вітгенштейн визначав аналіз як такий, що має спільне від природничого і граматичного підходів) до слова «розуміти» є слова «знати», «уміти», «бути здатним». Для того, щоб щось зрозуміти, ми повинні його описати. Мовна гра і є описом стану речей»* [7, 132]. Таке тлумачення розкриває позицію Л. Вітгенштайна щодо вживання слова в межах певної мови, яке і є його значенням.

У постмодерну добу, періоду розвитку теорії структуралістів та постструктуралістів щодо буття людини в контексті гри, з'являються теоретичні праці, де світ розглядається як текст з його безкінечним перекодуванням знаків.

Філософія постмодернізму суперечить традиційній думці, формуючи модерністичну модель гри. У рамках модернізму гра сприймається як вільна за характером діяльність. Теоретичною основою побудови теорії мовної гри стають концепції, розроблені переважно в межах французького постструктуралізму, серед представників якого найвідомішими є Ж. Лакан, Ж. Дерріда, Ж. Дельоз та ін.

Головним принципом постмодернізму, як відомо, є поєднання різноманітних стилів та мов культури. Відтак світ розглядається як текст, як безкінечне перекодування та гра знаків, за межами якої не можна уявляти речі такими, як вони є, істину саму по собі. Текст в постмодернізмі постає інтертекстуальною грою свідомих та несвідомих запозичених цитат, мовних кліше.

Художня практика постмодернізму пропонує мистецтво цитування, фактично — власного монтажу фрагментів культурних текстів. Особистість автора простежується в особливій манері мовної гри, яскравій імпровізації стосовно ключових сюжетів та образів переважно культури Західної Європи, яка, за О. Шпенглером, вже відбулася. Мовна гра призводить до ситуації необмеженої кількості значень одного і того ж твору. В межах постмодернізму наука, перетворюючись

у своєрідний генератор метафор та мовних ігор, відмовляється від потреби чіткої артикуляції істини.

У роботах структураліста Ж. Лакана мова стає ключовим поняттям концепції вченого. Він, оскільки був психоаналітиком, застосовує структуралізм до несвідомого, і доводить тезу про те, що несвідоме організоване як мова. Ж. Лакан умів майстерно грати зі свідомістю людей завдяки психоаналізу. Його праці сповнені ігор, жартів, загадок, через що важко зрозуміти, що саме хоче сказати вчений, але такими способами структураліст показує, що значення завжди може бути більш широким і важливим, ніж ми могли би визначити: рух думки — це завжди гра.

Так, граючи зі словом, французький вчений Ж. Дерріда називає гру багатозначного слова своїми значеннями «танцем означуючого». Гра в тексті доповнюється грою всередині знаку. «Оскільки суб'єктом цієї гри є знак в його деконструктивній інтерпретації, гра, в яку вступають знаки, є грою, що руйнує присутність» [4, 25–26]. Ж. Дерріда вважає за необхідність переосмислення концепції знаку. Процедура, яку філософ «проводить» над знаком, стосується і знаку як такого, і його інтерпретації. Справа в тому, що репрезентаційність невід'ємна від природи знаку, бо ж як тільки він виникає, то стає повторенням самого себе. Поза повторенням репрезентації він не може бути знаком, не може бути тим, що є «несамоідентичністю», яка регулярно відсилає до іншого знаку. Отже, світ, за Ж. Деррідою, є безкінечною знаковою інтерпретацією, тобто грою в знак.

Представник французького постмодернізму Ж. Дельоз також розглядає два типи гри. Перший — «знайомі», «нормальні», «людські» — відрізняється від інших ігор наявністю правил, які передують початку гри і визначають можливість програшу та виграшу. Пропонуючи свою теорію «людських, брехливих» ігор, Ж. Дельоз наполягає на тому, що така гра є пародією на «справжню діяльність»: «Чи то ризикує в спірних питаннях людина Паскаля чи граючий в шахмати Бог Лейбніца, такі ігри спеціально беруться для зразка саме тому, що за ними неявно стоїть інша модель — вже не гра: моральна модель Хорошого чи Найкращого, економічна модель причин та ефектів, засобів та цілей» [2, 80]. «Людській» гри

учений протиставляє другий тип — гру «божественну», «чисту», «ідеальну».

Таку гру не може зіграти ні людина, ні Бог, вона може розглядатися лише як нонсенс. Але саме тому вона є реальністю самої думки і є «несвідоме самої думки» [2, 81]. Ж. Дельоз стверджує, що людина грає в «нечесні ігри», бо не вмє грати, бо ж головне у грі, на думку вченого, є відсутність правил. Для прикладу вчений наводить казку «Аліса в країні див» Л. Керрола, де все відбувається не за правилами. В іграх без правил жодне рішення не є остаточним, бо породжує наступне; вони основані на випадковості та виключають перемогу та поразку. Людина в такій культурі безперервності ототожнюється з текстом, а тому розглядається як знак. Відтак серед феноменів гри постає проблема, що потребує досліджень, — проблема авторської маски як гри свідомостей у літературному тексті.

Таким чином, феномен мовної гри, досліджений провідними європейськими філософами, дав змогу показати, що гра, як чинник формування культури, проникаючи у всі сфери життя людини, дає можливість мові виконувати різні функції в її процесі. Для античних часів це була забава суфістів, у епохи німецької філософії, яку, в першу чергу, представляв І. Кант, гра розглядалася як піднесена і вишукана здатність до волі у слові, тобто творець слова і мови був вільним. І вже в середині ХХ століття починаються активні дослідження мовної гри, лівова частка яких належить Л. Вітгенштайну та Й. Гейзінга. Епоха постмодернізму є окремишим явищем з цілком інакшою естетикою, що сповідувала деконструкцію та бінарність в час, коли при наявності найдетальніших досліджень, виникає потреба нового трактування.

На сьогодні феномен мовної гри не є остаточно досліджений, оскільки мова є живим організмом, який постійно розвивається і здатен змінюватися. У сучасній філософії мова стає основним предметом аналізу і тим компонентом культури, до якого існують різні підходи та ставлення. Мову можна усвідомлювати як вагомий рушій соціально-філософських теорій, як у Й. Гейзінга та Л. Вітгенштайна, або ж навпаки — цей факт заперечувати, що й здійснювали філософи-постмодерністи. Однак точно можна стверджувати, що вплив гри на мову, а відтак й поетику тексту, є беззаперечним.

## ДЖЕРЕЛА

1. Вітгенштайн Л. Філософські дослідження // Вітгенштайн Л. Tractatus logico-philosophicus; Філософські дослідження. — К. : Основи, 1995. — С. 87–309.
2. Делез Ж. Логика смысла / Ж. Делез. — М. : Academia, 1995. — 300 с.
3. Деррида Ж. О грамматологии / Ж. Деррида. — М. : Издательство “Ad Marginem”, — 2000. — 512 с.

4. Деррида Ж. О почтовой открытке / Ж. Деррида. — Минск : Современный литератор, 1992. — 516 с.
5. Кант И. Лекции по этике / Иммануил Кант. — М. : Республика, 2000. — 431 с.
6. Лакан Ж. Функция и поле речи и языка в психоанализе / Ж. Лакан. — М. : Гнозис, 1995. — 192 с.
7. Синиця А. Концепція «мовної гри» Л. Вітгенштейна / А. Синиця // Актуальні проблеми духовності. — Кривий Ріг, — 2008. — С. 126–133.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статті по історії культури / Й. Хейзинга. — Спб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
9. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер // Собр. соч. : в 7 т. — Т. 6. — М. : Художественная литература, 1957. — 791 с.

*В статье исследуется проблема языковой игры, к которой обращались ученые на всех этапах развития науки. В работе рассматривается эволюция взглядов на научную проблему, понятие языковой игры, а также его характеристики.*

**Ключевые слова:** игра, языковая игра, аналитическая философия, постмодернизм.

*The article investigates the problem of language game, which has been accessed by scientists at all stages of science development. The article describes evolution of views on this scientific problem, the concept of language games as well as its characteristics.*

**Key words:** game, language game, evolution, analytic philosophy, postmodernism.

УДК 82-311.3 Шкурупій

**Олексій Сінченко**

## ТЕОРЕТИЧНА МАНТІЯ КОРОЛЯ ФУТУРОПРЕРІЙ

*У статті проаналізовано літературно-критичний доробок письменника-авангардиста Гео Шкурупія, одного з найоригінальніших письменників-експериментаторів, який прагнув нового мистецтва, розширення його меж та переосмислення в новій «духовній ситуації часу» (К. Ясперс).*

**Ключові слова:** ідеологія, традиція, форма, функціональність, футуризм.

Як твердить Олег Ільницький, «Для жодної з літературних груп 1920-х років, за винятком футуристів, теоретичні шукання не мали такого великого значення і не відбирали так багато уваги. Футуристи наполегливо шукали визначення, яке б могло окреслити системне бачення мистецтва й культури. Це наводить на думку, що для них однаковою мірою важливими були і сама творчість, і теоретизування про мистецтво» [1, 221]. Справді, більшість митців-авангардистів тяжіли, окрім художньої творчості, до теоретико-критичної рефлексії, що ставало невід'ємною складовою їхньої діяльності, а це М. Семенко, Л. Скрипник, О. Полторацький, О. Слісаренко, Дм. Бузько, М. Йогансен, В. Поліщук та ін. Це стосується і постаті Гео Шкурупія (1903–1937) — відомого поета і романіста, організатора різних мистецьких угруповань та рухів й водночас літературного критика.

Як критик, Шкурупій вибудовує цілісну візію мистецтва, яка має власну дедуктивну логіку побудови від загальних положень до практичної

її реалізації. Мистецтво він мислить у системі марксистських категорій, таких як: виробничі відносини, база й надбудови тощо, вважаючи, що йому властиво, не поспіваючи за економічною структурою того суспільства, в якому воно постає, набувати свого апогею в «новій структурі». Фіксуючи нетотожність структури економічного розвитку й мистецтва, цією структурою сформованого, Шкурупій вказує, що така незбіжність провокує революційність зміни «фактури мистецтва», а, відповідно, і є генезою такої зміни. Хоча зміна фактури не завжди провокує зміну ідеології.

Причини відставання мистецтва якраз і полягають у тому, що, «мінючи свої форми (свою фактуру) й не міняючи ідеології, мистецтво щоразу відставало від життя на цілі десятиріччя» [3, 8]. Звісно, Шкурупій не був оригінальним у такому розумінні мистецтва, а, швидше, керується пролеткультивськими постулатами та марксистськими кліше, що їх частково розвивали і самі футуристи, однак цікава сама його спроба