

## МЕТАФИЗИКА ИГРЫ: ОТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ К ПОНЯТИЮ

*На основе различных наук (история, этнология, психология, социология и философия культуры) ученые пытались создать общую теорию игры, однако она так и не была создана. Как только понятие «игра» включалось в понятие «деятельность» (как родовое понятие), общая теория игры редуцировалась до частных описаний. Однако игра не есть вид «деятельности» — если игра есть ее универсальный момент. В таком случае мы должны рассматривать игру в качестве варианта логико-онтологической модальности. «Игровая модальность» может рассматриваться как не-классический вид логико-онтологической модальности. Модальный оператор «игровый» в модальном суждении имеет отношение и к субъекту, и к предикату. Если это условие не соблюдается (или субъект и предикат в суждении меняются местами), то игровая модальность подразделяется на различные виды. Главные виды игровой модальности рассматриваются в этой статье.*

В истории европейской духовности «игра» появляется главным образом после трактата Ф. Шиллера «Письма об эстетическом воспитании (1795), выражающего идеи немецкого Просвещения и литературно-философского романтизма. Игра в трактовке Шиллера выступает в качестве основного антропологического состояния творческой личности. В еще более обоб-

щающем виде эта идея была представлена в творчестве Ф. Ницше: игра в дионисизме есть деятельность всей «культуры», более того, всей «жизни», включая вселенную.

Игра как предмет изучения «строгой» науки попадает в поле зрения к концу XIX века. Достаточно упомянуть работы Г. Спенсера (Основания психологии,

---

1872) и К. Гросса («Игры животных», 1896; «Игры людей», 1899; «Игра», 1922). В XX веке фундаментальные исследования игры проводили Ж. Пиаже, Э. Берн, И. Хейзинга. Математическим теориям игры уделял внимание Дж. Нейман («Теория игр и экономическое мышление»). В России наибольшую известность получили исследования Д. Б. Эльконина («Психология игры»).

Интерес к игре со стороны литературы и искусства является хрестоматийным, по крайней мере, с эпохи немецкого романтизма (Ф. Шиллер, Э. Гофман): «Страсть игрока» Гофмана, «Пиковая дама» Пушкина, «Игрок» Достоевского, «Человеческая комедия» Бальзака, «Кукольный дом» Ибсена, «Игра в бисер» Гессе, «Конец игры» Кортасара, «Последняя игра» Беккета, «Говорящие нет» Брехта.

Если взять эпоху Нового времени в целом, то впервые явный интерес к игре был проявлен, очевидно, не философами и литераторами, а иезуитами — в связи с построением классно-урочной системы массового образования, противопоставляемой протестантской программе «всеобщей грамотности». Иезуиты в своих коллегиях (школах) ввели понятия «перемена» (между «уроками») и «каникулы» (между «четвертями»). Перемена и каникулы планировались иезуитами как временные интервалы детской игровой деятельности. Иезуитами же была введена новая для Европы игровая форма обучения — учебный театр. Школьные перемена и каникулы, учебный театр, возведенные в ранг «системы» Я. Коменским, заложили начала европейской парадигмы игры, и произошло это, в отличие от распространенного мнения, задолго до появления философии и литературы романтизма. В своем завершенном виде педагогико-иезуитская парадигма игры нашла выражение в программной работе Йохана Хейзинги «*Homo ludens*» (1938). На всем протяжении XX века парадигма игры, возвращенная Реформацией и «модернизмом» Нового времени, питала

культуру постмодернизма и проникала в различные области знания: лингвистика (Л. Витгенштейн), математика (Дж. фон Нейман) и далее — социология, психология, психотерапия, искусствоведение, педагогика и, наконец, — философия и культурология.

В сфере философии XX века игра первоначально казалась «легкой добычей» для построения обобщающей теории — ввиду универсальности игры в различных сферах бытия. Однако все попытки содержательного определения на уровне понятия оказывались тщетными. «Кто не знает игру?» — риторически вопрошала автор монографии об игре Т. А. Апинян, и сама же добавляла: «Однако, определение игры дать трудно». Конечно, речь идет не о формально-логическом определении термина, а о содержательном определении, резюмирующем собой определенный этап теоретического познания. Но нет теории, нет и определения.

Эта статья является попыткой выявить те обстоятельства, которые создают трудности понятийного определения игры. Следует заметить, что именно там, где проявляются принципиальные трудности определения ключевого понятия, и начинается «метафизика». Метафизику можно понимать как своего рода «оперативное вмешательство» в парадигматические исследования науки, оперативное в том же смысле, в каком говорят о медицинской службе или правоохранительных органах. Таковую «оперативную» метафизику игры следовало бы выстроить в соответствии с «инструктивными письмами» гегелевской «Науки логики», в которой разграничение различных форм мышления является пропедевтикой всякого научного исследования. Ибо если добиваться порядка в понятийном определении игры, то начинать следует с четкого разграничения *представления* игры и *понятия* игры как принципиально различных форм мышления (хотя и об одном и том же).

Все знают *игру* именно на уровне «представления». Представляют под име-

---

нем игры детские забавы, щенячьи резвости, брачные игры животных, спортивные состязания, театр, карты, разного рода интриги и пр. На основе представления можно сделать квалифицированный *универсальный обзор* игрового поведения людей и животных в разных сферах поведения и деятельности. Именно с такого синоптического (обзорного) подхода и начинала «теорию игры» наука XIX века. В XX веке от игры ждали многого, вплоть до онтологического отождествления игры и бытия. Педагоги чаяли повысить игровыми формами обучения эффективность образования, философы и историки находили в игре достойный эквивалент ницшеанскому дионисизму, социологи и психологи получали благодаря игре простую и красивую модель человеческого поведения, а математики и кибернетики находили оптимальные варианты принятия решения в «математической теории игр». Но так получилось, что в XX веке идею игры более всего использовали в прикладных исследованиях, однако концептуального осмысления того, что же такое игра, так и не было сделано.

Главным препятствием при концептуальном осмыслении игры явилась так называемая амбивалентность игры, то есть ее «оборотничество», ускользание от определенности. Так, например, хотелось бы увязать игру с забавой, радостью и удовольствием, но стоит принять во внимание «русскую рулетку», так от радости не остается и следа. Если взять область профессионального спорта, то игра для спортсменов становится будничной работой. Для артистов театра игра на сцене — тоже не развлечение. Если же взять «игры животных», то амбивалентность в плане «игра и не-игра» бывает очевидна: например, то, что есть игра для кошки, совсем не игра для мышки.

Подобного же рода амбивалентность возникает при попытке оценить игру с точки зрения ее «энергетики», энергетического воздействия на психику. По мнению одних исследователей, игра возника-

ет от избытка сил (К. Гросс). Другие, напротив, полагают, что игра компенсирует недостаток сил, то есть в игре идет созидание энергии, необходимое для последующей жизни (М. Лацарус).

Еще раз приходится столкнуться с амбивалентностью игры при оценке роли игры в формировании отношения к реальности. По мнению одних ученых, игра является важнейшей формой адаптации к естественным условиям жизни (Г. Спенсер), для других, напротив, игра есть чисто человеческое качество творческого формирования своего ирреального мира (Ф. Шиллер).

Наконец, еще один случай амбивалентности игры обнаруживает Жан Пиаже: наблюдая за человеком со стороны, никогда нельзя сказать, играет он или делает свое дело серьезно.

Подводя итоги различного рода исследований игры в XIX–XX веках, можно утверждать, что любой анализ игры на основе *представления* неизменно заводит в тупики амбивалентности.

В своем анализе попытаемся перейти от синоптики игры к ее метафизике. Для начала всю область синоптики (обзора) обозначим «представлением», соответственно все картины игры, которые можно наблюдать или воображать — от игр детей и животных до романтических новелл и звездных войн, — все это область представления. Научные исследования игры XIX–XX веков, несмотря на значительный спектр оригинальных подходов, никогда не покидали «общего места» — области представления, а всякий анализ преследовал одну и ту же цель: обнаружить некую *универсальную форму игры*, формула которой была бы справедливой для всего универсума игры, данного в представлении.

Вряд ли будет справедливым предположение о том, что *формула игры* не была найдена потому, что на протяжении двух веков ее плохо искали. Уместнее полагать, что *понятие* игры вообще не раскрывается путем универсализации и фор-

---

мализации *представления*. По замечанию В. Виндельбанда, обобщение (генерализация) уместно в «науках о природе», в то время как в «науках о духе» более уместным становится метод, обратный обобщению, — индивидуализация. Что толку, отмечает Виндельбанд, строить обобщающие теории поведения людей, носящих имя «Павел»? Именем «игра» могут обозначаться очень разные вещи, но из этого не следует, что то, что обозначено одним именем, может иметь общую форму, формацию, формулу.

В мышлении неосознаваемый синкретизм языка и представления должен смениться осознанным искусством «называния имени», своего рода «терминологической инициацией» (вместо банальной речевой номинации). Так, например, можно сказать, что «граммофон играет» или «пианист играет». Эти речевые обороты не приводят представление в состояние противоречия, хотя с логической точки зрения они совершенно несостоятельны: граммофон не играет, а воспроизводит запись, точно так же и пианист — исполняет произведение, а вовсе не «играет». Выражения «магнитофон играет» или «шарманка играет» попирают всякое осмысленное представление об «игре» (с радостью, страстью и интересами игроков), однако метафоричность этого высказывания отнюдь не бросается в глаза. Язык часто обозначает как «игра» то, что ею не является (и дело не только в метафоричности). Естественно, что формирование представления «игры» идет на поводу у языка, но в таком случае «логически мыслить» обобщающий образ игры на основе языковых представлений — значит не осознавать собственного смешного положения.

Метафизический анализ, который всегда есть нечто противоположное представлению, начинается с дистанцирования плана содержания от плана выражения, то есть с высвобождения смыслов от языковых пут. Естественно, что это высвобождение не будет абсолютным, но от непо-

средственной липкости обыденного языка мышление должно быть избавлено. Применительно к термину «игра» языковые пути представлены двумя грамматическими категориями: существительное «игра» и глагол «играть». Наше представление игры — в любой сфере бытия — будет полностью загруженным этими двумя категориями. Игра, репрезентированная существительным и глаголом, задаст представлению *физику* игры вместо ее *онтологии*. И тогда всякие попытки вскрыть онтологию игры на основе «физики» должны быть признаны философски некорректными, они всегда будут методологическим провалом. Переход от физики к онтологии есть метод метафизики. Метафизика игры предполагает анализ игры за пределами традиционных категорий: существительного «игра» и глагола «играть».

Для того, чтобы перейти от синоптического представления игры в сторону ее понятийного определения, необходимо сделать анализ тех оснований, которые приводят к универсальности игры. При метафизическом анализе общность и «универсальность» игры, ее вездесущность должны не радовать (как это имеет место в романтизме или у романтически настроенных современных философов), а настораживать и, более того, порождать сомнение в корректности самой процедуры обобщения. В языке, например, вездесущностью (я намеренно использую это слово) отличаются местоимения и служебные слова, в логике — союзы, кванторы, функторы, операторы. Поэтому первый вопрос, который возникает при метафизическом анализе, — это вопрос, так сказать, о категории игры: «есть ли нечто сущность, или отношение, или качество» — как рассуждал Аристотель в книгах «Метафизики» и «Органона». Если не проводить метафизического анализа на предмет выявления категории игры, то игра в представлении принимает вид «сущности», то есть как будто бы это какое-либо занятие, событие или вид дея-

тельности наряду с другими видами деятельности, например трудом, праздником, творчеством. Но если игра — *определенный* вид деятельности, то становится совершенно непонятно, каким образом один вид деятельности (игра) «проникает» в другие (политика, война, учеба, юриспруденция и пр.) подобно хорошо известным в истории науки мифическим жидкостям: флогистону, теплороду или эфиру. Проникаемость игры в любые сферы бытия заставляет усомниться в том, что игра — это определенный вид деятельности, а не что-либо другое (качество, время, отношение и проч.). Между тем, язык препятствует философскому сомнению. Так, в представлении игра *есть* вид деятельности, занятие, и в языке слово игра — существительное. Однако опыт гуманитарных наук XX века свидетельствует о том, что язык слишком часто мифологизирует сознание по части представления. Как писали Э. Сепир и Б. Уорф, мы говорим «молния блеснула», хотя «молния» и ее «блеск» — это одно и то же. В случае с игрой язык навязывает нам представления игры в разрезе либо существительного «игра» либо глагола «играть», которые в представлении способны слиться в одно целое: «в игре играют». Таким образом, язык замыкает представление игры на существительном и глаголе. Между тем вездесущность игры выводит игру далеко за пределы существительного и глагола «играть игру». Играть можно и не игру, а игру можно не играть, а делать. «Игрой» оказываются финансовые потоки, политические манипуляции, играть начинают в работе, в любви, в жизни, в смерти. Игра прикладывается к чему угодно, ко всякой деятельности, и тогда все, чего коснулась «игра», превращается в игру — подобно золоту царя Мидаса.

В логике подобные качества, как уже отмечалось, демонстрируют кванторы и операторы, превращая любое содержание в правильный формальный знак. В структуре языка тоже имеются такие части речи, которые выполняют служебную роль

или характеризуют действие, отвечая, например, на вопрос «как, каким образом?». Если среди наречий (русского языка) попытаться найти слово, близкое по смыслу существительному «игра» или глаголу «играть», то такое наречие будет обнаружено: им окажется слово «нарочно» или выражение «как будто». Приложение наречия «нарочно» к любому глаголу превращает действие в игру: нарочно женился, нарочно жил, нарочно умер, нарочно детей нарожала. Наречие «нарочно» («как будто») превращает серьезное в несерьезное именно в значении игры, тем самым задавая смысловую оппозицию «серьезное — игра». Да и сама универсализация игры, универсум игры, «мир игры» задается квантором «нарочно», применимым к любому действию или состоянию.

Итак, сделаем попытку придержать следующее правило: понятие «игра» в плане языкового выражения должно соотноситься не с существительным «игра» (обозначающим состояние, вид деятельности) и не с глаголом «играть» (обозначающим действие), а с наречием «нарочно» (обозначающим «образ действия»), которому можно, при желании, поставить в соответствие слово «играючи». Можно играючи жить, работать, торговать, воевать, управлять.

С логической точки зрения слова и словосочетания «нарочно», «как будто», «играючи» и другие им подобные образуют один *термин*, выражающий особую (игровую) модальность суждения. Например, «я — решаю, могу решить, должен решить, решил бы, как будто решил, решил понарошку, решил играючи, решил с необходимостью». Игра, используемая в приложении к другому слову (а именно это и происходит при попытке универсализации игры), переводит суждение в план модальной логики. Это означает, что **модальность** и есть та категория, которая определяет игру, а отнюдь не категория деятельности (занятия, забавы, адаптации и пр.). Не случайно

---

Ж. Пиаже отмечал, что, глядя со стороны, никогда нельзя сказать, играет человек или действует серьезно. Интересно, что логические качества игры демонстрирует и такое понятие, как *дисциплина*. Можно говорить о дисциплине игры, труда, спорта, армии, личности. Мишель Фуко, рассматривая формирование понятия дисциплина в историческом аспекте («Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы»), произвольно называет дисциплину «модальностью власти». В данной же статье рассматривается *игра* (и *дисциплина*, и, возможно, целый класс других явлений) как особый вид логико-онтологической модальности алетического типа, отличный от классических модальностей *возможности, действительности, необходимости*.

Итак, игра — не деятельность, а модальность деятельности. Исследования игры на протяжении полутора веков не вели к определению понятия по той причине, что игру пытались трактовать исключительно в натуральном виде, даже не предполагая, что универсальность игры заключается не в некоей универсальной формуле игры, а в логико-онтологической модальности. Между тем необходимость принципиального разделения «игры» на натуру и модальность (физику и метафизику) легко продемонстрировать на следующем примере. Возьмем высказывание: «Он играет», далее введем модальность в форме «он играет играючи». Сравнение высказываний показывает, что можно играть и не играючи (серьезно, скучно, тяжело), хотя что это будет за «игра»? То есть игра начинает проявлять свою «амбивалентность», оборачиваться-улетучиваться. Между тем никакой загадочной амбивалентности в данном случае нет: играть без игривости — значит иметь в натуре игру (как занятие) без модальности игры. Квантор игры в таком случае отнесен к действию, но не к действующему субъекту. И эту логическую ситуацию, очень характерную для реального мира,

мы вправе закрепить особым термином, например, термином «полу-игра».

Чтобы от «полу-игры» перейти к «игре», надо отнести квантор игры и к действию, и к действующему субъекту. Это можно сделать, используя грамматические возможности наилучшим образом, с помощью возвратной частицы «-ся»: «Он играет-ся». В этом высказывании игровая модальность равно распределена на действие и субъект действия, именно поэтому можно говорить об игре в ее полноценности. Только этот случай следует обозначать термином «игра».

Интересный логико-онтологический вариант игровой модальности получается при переводе высказывания «он играет-ся» в форму страдательного залога: «им играют-ся». И этот вариант заслуживает — в силу его универсальной проявленности в реальности — закрепления его особым термином, например, термином «анти-игра».

При отнесении той или иной деятельности к игре, полу-игре или анти-игре можно руководствоваться критерием, задаваемым равенством «играть—играться». Например, дети в своих забавах одновременно играют и играют-ся (и то, и другое). Спортсмены же во время соревнований — играют, но не играют-ся. Если же взять игры финансовые или политические, то в них не человек играет, а человеком играют-ся. Возвратная частица оборачивается инверсией игры, переводом ее во что-то другое, перверсией.

По типу выполнения условия «играть—играться» весь универсум игры можно разбить на три части: первая часть игрового универсума — полное соблюдение условия «играть = играть-ся» (именно этот случай и был обозначен термином «игра»); вторая — в ней условие принимает вид «играть, но не играть-ся» (эта сфера игрового универсума обозначена термином «полу-игра»); третья — задается условием, при котором «играться человеком» (обозначена термином «анти-игра»). В результате проведенного разде-

---

ления возникает следующая картина «мира игры»: а) «игра» — ее представляют: забавы детей, резвости животных, игровой досуг взрослых; б) «полу-игра» — это театр, спорт, искусство; в) «анти-игра» — финансы, политика, экономика, война, а также весь животный мир с его «естественным отбором». Естественно, что в реальной жизни события могут переходить из одной категории игры в другую, создавая эффекты «амбивалентности». Как игра в карты может обернуться анти-игрой, так и война может из анти-игры превратиться в настоящую игру, в образ жизни (эпический).

Из этих трех игровых позиций, в определенных условиях исключая друг друга, только одна характеризует онтологическое состояние человечества. Одна из трех — но какая именно? Ф. Шиллер, а за ним и вся философия романтизма, выскажется за то, что человек в игре бытия занимает то же положение, что кошка в игре с мышкой, то есть человек, могучий и свободный в своем творческом воображении (то есть нарочно могучий и нарочно свободный), играет и играет в Жизнь (мышку). В этом случае игра действительно предстает как радостный образ жизни, как игра творческих сил, удовольствие. Напротив, М. Хайдеггер и К. Ясперс обозначают место человека в игре бытия положением мышки, с которой играет судьба-кошка. «Мышкино» положение человека в игровом бытии мира маркировано тем, что человек смертен, то есть рано или поздно сам человек будет «сыгран», он непременно доиграется до своего конца. Экзистенциальная антропология указывает на бытийное состояние человека не в игре (как полагали романтики), а в анти-игре, с чем, безусловно, согласны и религиозные мыслители. Собственно говоря, религия и есть мировоззрение человека, осознавшего свое положение в состоянии анти-игры. Серьезность религии, ее отрицательное отношение к играм и игривости ведет свое происхождение не от суровости нрава

верующих, но от осознания анти-игры человеческого бытия. Наконец, третья позиция игрового универсума, обозначенная как полу-игра, издревле имела своих адептов под видом сторонников созерцательного образа жизни, или, говоря словами Ортеги-и-Гассета, «спортивно-праздничного отношения к жизни». Деятельная жизнь втягивает человека в анти-игру, что недостойно философа. Но и играть всю жизнь недостойно зрелого мужа. Остается только с достоинством играть идеи, к которым человек «причастен» (Платон), но играть Их, а не играть ими.

Итак, анализ игры приводит к выводу, что понятийное определение игры должно строиться не путем «обобщения», универсализации некоего «мира игры», игры-в-натуре (чему достаточно уделялось внимания в этнографии, психологии, социологии, истории и даже в математике), но путем изучения игры как особого рода модальности (логической и онтологической). Отношение игры к категории модальности предполагает наличие у игры особого статуса: игра входит в сферу действия «высказывания», то есть игра не есть натуральное действие или система знаков. В «высказывании» можно разглядеть «знаки» или натуральные «экстенционалы», «денотаты», но в целом высказывание, тем более в его модальном варианте, лежит в иной плоскости, вне элементарной семиотики и «мира игры». Соответственно и теория игры должна строиться вне «теории знаков» и «мира игры».

Игровую модальность в общем виде можно представить таким, например, высказыванием: «Как бы Я, как бы Есть, как бы Играю(СЬ)». В этом высказывании термин модальности «как бы» представляет собой не сослагательное наклонение (хотя грамматически это так), а логический значок для обозначения особой онтологической ситуации, имя которой можно задать словом «подстановка».

---

Исследование игры в качестве формы модальности приводит к совершенно замечательному наблюдению, а именно: игра не лежит в плоскости семиотики, в плоскости знаковой реальности. В игре нет знаков и символов, — как бы это не противоречило представлению. Например, можно сказать на месте артиста: «Я — Гамлет», — но понятно, что я — не знак Гамлета, не его символ, не есть некий «символический Гамлет» наподобие пресловутого «моркового зайца» у Ильфа и Петрова.

Ср.: «не человек говорит языком, но язык сказывается человеком» — М. Хайдеггер). В игре, в отличие от положения дел в семиотике, одна вещь не обозначает другую, но ставит себя на ее место: так возникает «подстановка» — это понятие, вполне равносильное по своей важности понятию знака в семиотике.

**Подстановка** не есть *знак* (как верно и обратное: знак не есть подстановка). Подстановка не есть и некая переменная величина со множеством «значений». Подстановка всегда есть то, что совершается лишь однажды. Подстановка уникальна. Если я — артист, играющий Гамлета, то сколько спектаклей, столько будет подстановок. И никогда не будет двух одинаковых подстановок. Собственно говоря, каждая фраза, каждый жест одной и той же «роли» есть своя, «здесь и теперь», подстановка.

Игра, в отличие от знаковых систем, ничего не выражает, ничего не обозначает, игра только *исполняет* некое бытие методом подстановок. Радость игры — в самой подстановке. Можно было бы утверждать, что само чувство радости, в отличие от удовольствия, производно от подстановки. Солдат говорит: «Рад стараться!», — то есть «Я» радуется быть кем-то (солдатом, героем). Если лейтенанта назвать капитаном, тот радуется «оговорке». Все отмеченные случаи радости обусловлены именно подстановкой. В народной этимологии радуга — рай-дуга, и точно так же радость — рай-достояние,

радоваться — рай давать, раем дуть: рай-дую-сь. Радость выступает как чувство от получения должности в Раю. Но всякая должность включает в себя подстановку, поэтому и чувство радости возникает от чаемой подстановки.

Игра в своей диахронике есть удержание ситуации подстановки благодаря непрерывной цепи все новых подстановок (каждая из которых уникальна) — так «разворачиваются» действие, сюжет, ход, стратегия, которые представляются нам «игрой». То есть игра есть эпифеномен ситуации подстановки; соответственно теория игры может быть только частью теории подстановки.

В теории подстановки, если таковая будет создана, заметную роль должны играть такие понятия, как подстановка, игра, радость, обман. Обман в мире растений и животных, в мире жизни играет такую роль, масштабы которой трудно и боязно представить. Неслучайно Декарт задавался вопросом, не может ли Бог быть обманщиком. Положительный ответ на этот вопрос для поэтов подразумевается с очевидностью: «Жизнь — обман с чарующей тоской», «...словно я весенней гулкой ранью проскакал на розовом коне» (С. Есенин). Человеческое отношение к обману, по большому счету, вовсе не такое уж отрицательное: «Ах, обмануть меня не трудно, — я сам обманываться рад!» (А. Пушкин). Это признание можно считать справедливым далеко за пределами любви: и в политике, и в дружбе, и в отношении собственного здоровья или возраста, и, тем более, в самооценке своей личности, этноса, страны или социальной группы. Обман в теории подстановки потому значителен, что выражает специфику игровой модальности.

Игровая модальность по сути является разновидностью модальности алетической (греч. алетейя — истина). Тем не менее, при игровой модальности истина всегда включает в себя обман, обман подстановок. Причем чем больше обмана, обманных движений, ходов, сюжетных

---

линий, тем более игра есть игра, тем более игра становится истинной и действительной, тем более в игру можно верить. Сама процедура подстановки и есть онтологический обман; в этом смысле обман фундаментальнее игры. Обман становится «игрой» при определенных условиях, когда, например, «я сам обманываться рад». В страдательном залоге этой же фразы, то есть когда меня обманывать рады, радость оборачивается горем, как игра оборачивается анти-игрой. Возможно, что самый типичный обман в форме анти-игры — это мошенничество. Мошенничество можно рассматривать как прямую противоположность истине игры. Собственно говоря, и игра, и мошенничество — все обман, но «обман в игре» и «обман в анти-игре» — вещи разные, до контрарности. Мошенники делают все то же самое, что актеры, но актеры творят игрой истину, в то время как мошенники сеют ложь.

Подстановка неминуемо превращает бытие в *игровую ситуацию* (игра, полу-игра, анти-игра), в которой обман тотален. Обманывают обманщиков и обманываются сами. Бытие в подстановках уподобляется тотализатору, в котором проигрыш запрограммирован без исключений. Спиноза в своей «Этике» нашел один-единственный логический ход, уводящий человечество от необходимого проигрыша: не обмануть того, кто сам обманываться рад, кто сам спешит обмануться и сделать это с необходимостью. Спинозовское решение вопроса о свободе и необходимости во многом аналогично парадоксу «я — лгун» Б. Рассела, который, к слову сказать, невозможен для тех, кто не согласится играть в игру с высказыванием «я — лгун». Однако Спиноза, по большому счету, оказывается далеким от истины: выход из необходимой ситуации обмана обусловлен не особой «этикой», логической уверткой эпикуреизма или спинозизма, а самим фактом морали и ее основой — свободой выбора. Мораль служит пороком, препятствием текущей

амбивалентности игры: человек не во все игры соглашается «играть», проявляя суровость и достоинство.

Эти качества, между прочим, в полной мере демонстрировал и сам Спиноза. Морали принадлежит выдающаяся роль в плане моделирования модальности игры при помощи общего «императива»: никогда не превращай игру в анти-игру, то есть никогда не относись к другому только как к средству. Не случайно в моральном воспитании призывают себя ставить *на место другого* (операция подстановки), для того чтобы не втянуть его в анти-игру. Мораль изменяет игровую ситуацию, регулируя переход от анти-игры к полу-игре или игре, но не наоборот. В результате тотальному обману бытия ставятся пределы (мораль); соответственно обман перестает быть тотальным благодаря морали. Мораль, естественно, не отменяет обмана, универсального для мира бытия в подстановках, но мораль запрещает человечеству обман анти-игры, в которой другой человек оказывается всегда только средством. Мораль онтологически противостоит мошенничеству. *Мораль* и *мошенничество* представляют собой истину и ложь игры как ее логические значения. Высказывание «Я играю(сь) мошеннически» логически превращает игру в анти-игру. *Мошенничество в игре* выявляет само существование морали как чего-то особого, несводимого к нравам и нравственности. Не случайно для рыцаря единственным денежным долгом, который следовало отдавать неукоснительно, был карточный долг, долг по игре. Невыполнение именно этого долга бесчестило рыцаря, то есть однозначно свидетельствовало о низких моральных качествах, об отсутствии благородства. Воспитание морали в рыцарском сословии неизменно основывалось на недопустимости мошенничества: честный уговор, верность слову, честная игра. Мораль формируется как общий образ честности, противопоставляемой мошенничеству (за которым стоит столь же общий образ обмана анти-игры).

---

Мораль, исторически выверенная как *честность в игре (именно в игре!)*, неминуемо будет основываться на знании (хотя бы правил игры), и это единство морали и знания было четко зафиксировано в сократо-платоновской философии. Для Платона единство морали и знания логически вытекало из той ситуации, которую можно обозначить как «подстановка»: вещь «причастна» идее. Сколько бы Платона не упрекали в том, что вещи непонятно каким образом «причастны» идеям, Платон не снисходил до знаковых, семиотических отношений вещи и идей (знаками активно занимался Демокрит). Великий сократик оставался верным собственному анахронизму: вещи «причастны» идеям, вещи «подпадают» под идеи так, что идеи — оригинал, вещи — копии. В платоновском анахронизме «причастности» утверждается сама идея *подстановки* в ее противопоставлении *знаку*. Тени вещей в известной «пещере» — для Платона вовсе не знаки (так было бы для философии Демокрита), а «подстановки» или «копии». Важно не то, на что указывают тени, а то, что тень — это тень, а не оригинал, и что тень — такая же как и то, тенью чего она является, и делает тень то же самое, что оригинал. Тень — абсолютный исполнитель; тени действительно «причастны» своему «хозяину», тени под него «подпадают». Исполнение — главная особенность всякой подстановки. Вещи «исполняют» роль теней идей и в этом смысле они находятся в состоянии «анти-игры». В отношении человека подобное «естественное» состояние оказывается недостойным (мораль против состояния анти-игры), отчего Платон и рекомендует «созерцательный образ жизни», противопоставляемый «жизни деятельной». Гарантией того, что созерцательный образ жизни возможен (для тех, кто отдаст ему предпочтение), является государство. То есть антропологический выход из анти-игры бытия возможен только при моральном государстве. В правильно устроенном государстве всякое сословие может иметь собствен-

ный способ оборачивания анти-игры — игрой или полу-игрой. Философы играют свои государственные роли и играют в творчестве. Стражи радуются победам над государственным врагом. Земледельцы и ремесленники веселятся на деньги, оставшиеся после уплаты налога. Государство вполне может вести свою игру, иметь свой обман («интерес»), оставаясь при этом моральным: главное — не ставить граждан в позицию анти-игры.

Платоновская онтология фактически выстроена на основе идеи «подстановки», хотя в платоновской терминологии отсутствует соответствующий термин. Уже для Аристотеля сама идея понимать вещь в качестве «подстановки» оказывается какой-то наивностью. Если вещи имеют общие значения («идеи»), то по отношению к этим универсалиям, рассуждает Аристотель, они есть знаки (для того, кто способен связать знак со значением). Аристотелевская мысль, следуя демокритовскому учению о роли знаков в познании, напористо вытесняет еще не родившуюся «подстановку» уже вполне зрелым по тому времени понятием «знака».

Между тем понятие «подстановка» едва ли не более универсальное понятие, чем «знак». Знак предполагает того, кто способен нечто воспринимать как знак, сигнал, предупреждение, диагноз или прогноз. Не случайно Умберто Эко в «Отсутствующей структуре» так настаивает на понимании знака исключительно в пределах коммуникации. Подстановка решает более общие задачи, прежде всего задачи *исполнения*: сыграть роль, занять должность, заменить функционально, заместить конструктивно. Подстановка онтологически порождает отношения аналогии и равенства, соответственно, и отношения пропорциональности. Другая особенность подстановки — порождать «группу» (математическую, социальную и пр.). Дело в том, что подстановка не совместима с бесконечностью, так что все то, что в подстановках, принципиально конечно и на этой основе может быть целостным. Сама подстановка появляется

---

тогда, когда нечто «уходит в бесконечность». Например, в герменевтике интерпретация уходит в бесконечность (Гадамер), в логике определение уходит в бесконечность, уходит в бесконечность вписанный в окружность многоугольник. Однако «на практике», то есть в исполнительском варианте, всегда найдется такой не очень многосторонний многоугольник, который вполне заменит собой круг (будет ему «равен»), точно так же «определение» и «интерпретация» на практике не пойдут в бесконечность — их «приравняют» в том или ином варианте к истинам. Таким же образом поступают с идеалами. Командир не говорит солдатам «делай идеально», но командует «делай как я» (подстановка), «делай вместе со мной», «делай лучше меня». В наборе этих приказов командир предстает в качестве подстановки идеала: видимой, телесной, конкретной, без абстрактности и бесконечной идеализации. Символ бесконечен в своих намеках, но подстановка задает символизируемое в зримой форме, в той форме, которая необходима для исполнительского поведения. В отличие от символа, подстановка всегда «похожа» (аналогична) на то, подстановкой чего она является.

Еще одна особенность подстановки — дискретный характер ее динамики. Подстановка свершается сразу и целиком. Постепенные количественные изменения приводят не к мифическому «скачку» качества, а к смене подстановки. «Новую скатерть!» — требовал Сталин — и старую уносили вместе со всем, что на ней было. Лопаются терпение, и целиком меняются декорации жизни. В смене подстановок, безусловно, присутствует момент театральности, артистичности и игривости. Этим отличаются даже фазовые переходы в мире физики. Лед есть подстановка воды (жидкой), а снежинка есть подстановка льда. Как поется в песне, «рисует узоры мороз на оконном стекле...», именно «рисует».

Знак, в отличие от подстановки, не замещает, но указывает и не исполняет, но командует, «руководит». Образно выражаясь, подстановка относится к «исполнительной власти», а знак — к «законодательной». Типичный пример смещения знака и подстановки — деньги. Деньги называют «денежным знаком», между тем деньги отнюдь не «знаки», а самые что ни на есть натуральные *заменители*, например, золота. Слово «деньги» нельзя поменять на золото (здесь слово есть знак), а вот бумажные деньги реально меняются на золото не только в банке, но в любом ювелирном магазине.

Типичной областью смещения знака и подстановки, настоящим паноптикумом заблуждений в этой области, является сфера языка. Язык, безусловно, является «системой знаков» — иногда. Слова иногда указывают на вещи, а иногда их замещают. В литературе, например, слова замещают актеров, которые бы играли вещи и приключения разного рода «вещей». Литература *замещает* театр, но *не указывает* непосредственно на жизнь. Но и в театре актер *замещает* героя, а *не указывает* на него. Когда актер заменяет (играет) вещь, а звукообраз заменяет актера, возникает «лингвистический знак» — слово. Слово, строго говоря, не знак, а подстановка. Именно с этим связана одна странная особенность языка: язык есть система неиконических знаков, тем не менее, язык отличается изобразительностью, причем едва ли не большей, чем изобразительные искусства. Еще В. Гумбольдт в рубрику «изображающие искусства» включал не только живопись и скульптуру, но театр и литературу. Изображающие способности языка оттого и возможны, что слово не есть знак, а есть подстановка, хотя бы и не первого исполнения.

Слова становятся знаками, то есть «указателями», только тогда, когда указывают. Например, словами подают знак «сидеть!» или отдается указание «ты — директор». Язык сам по себе не есть «сис-

тема знаков», но скорее «система подстановок». Язык становится системой знаков тогда, когда его используют для указаний. Но использовать язык можно и в других целях, например, для сохранения информации (письменность), для коммуникации (речь), для психотропного воздействия (поэзия). Наивно рассматривать поэзию как систему знаков или символов, хотя они в ней присутствуют. Во всех тех случаях, в которых язык используется не для прямого указания, он не есть система знаков, более того, язык не есть «знаки», не есть «система»; язык есть единое целое, которое можно обозначить, совершенно неожиданно, как «должность». Язык — это прежде всего *должность*, и каждому на этой должности вменяется в обязанности «говорить». Как писал И. Гердер, «человека природа построила, чтобы он говорил и встал на ноги, чтобы говорить» (Идеи к философии истории человечества. М., 1977. С. 98). Люди оказываются равными между собой не только по принципам организации собственной телесности, но и по занятию одной и той же должности по имени «язык». О том, что эта должность высокая, говорит императивный, указательный характер языка. Отношение между носителем языка и языком такое же, как отношение между лицом (персоной) и должностью; говорящий — это должностное лицо, лицо на должности. Когда говорим о себе «Я», то ставим себя на должность (оказываемся в должности) местоимения «я», а далее, говоря от имени «я, которое на должности Я», исполняем свои прямые обязанности, то есть говорим. Мы говорим не потому что знаем язык или умеем на нем говорить, но потому, что, оказавшись в должности говорящего, мы оказываемся способными к исполнению этой должности.

Исполнение должности — в онтологическом плане весьма примечательная вещь. Сказав «я директор», некто ставит себя во-первых, на место директора, во-вторых, на место личного местоимения «я». Получается «три в одном»: персона,

должность, местоимение. Но остается неясным, кто есть где. «Директор» существует в теле завода, личное местоимение «я» существует в языке, наконец, лицо, говорящее о себе «я — директор», явно занимается подстановкой, если не сказать подтасовкой, поскольку существует отдельно и от «директора», и от «я» в собственном теле. Но если высказывание «я — директор» не ложное, то это значит, что персона способна менять свое бытие методом подстановки: то персона, «забывая о себе», уходит в язык в должности местоимения «я», то уходит в завод в должности «директор», то вновь возвращается «в себя». Подстановка обеспечивает человеку свободное блуждание по разным сферам бытия путем самоназначения на должности, например, «пешеход», «водитель», «служащий», «муж», «друг» и т. п., — все те должности, которые Платоном были обнаружены под видом «идей», «эйдосов». Человек в антропологическом плане оказывается «кадром», которым заполняются вакантные должности бытия. И первой должностью в послужном списке «кадра» оказывается язык. Мы все начинаем жизнь с должности под названием «Язык» и сохраняем ее за собой до конца дней.

Язык следовало бы представить как учреждение или организацию, в которой имеется штатное расписание, предусматривающее существование множества должностей. В такой организации все должности создаются по одному принципу: «найти себе зама или, еще лучше, замов». Главная особенность такой организации состоит в том, что никто ничего никогда не делает, но все перепоручает своим «замам» (подстановкам). Например, верховная должность «Я» отдает приказ: «Беги!». В ответ поступают языковые реакции: «сам беги!», «побежал бы», «сейчас побегу», «потом побегу», «ты беги», «пусть он побежит», «действительно, надо бежать», «уже бегу» и т. д. Когда «замы» Языка начинают перепоручать высказанное слово по своим каналам

---

подстановок, возникает явление, которое можно назвать общим понятием «литература». Одно слово, которое «толкнули», толкает других, желая само остаться на месте. И так происходит с последующими словами: слова остаются на месте, а толчок передается другим: в результате возникает «речевая волна» и кажется, что речь бежит, льется, журчит. Язык — это такая организация, состоящая из должностей, в которой главное производство состоит в том, чтобы перепасовывать любое слово по каналам своих «замов». То есть язык есть абсолютная бюрократия с бесконечными коридорами «принятия решения». Это, конечно, игра, в которой «победа» принимает форму «не принятого решения». В языке все должно быть «заболтано», и делается это методом подстановки, то есть путем перепоручения. Язык оказывается логически чистым, то есть замкнутым в своих подстановках без перехода к делу, именно благодаря абсолютной бюрократии. Язык состоит из одной должности под названием «Я» или «Язык», у которой по всем вопросам есть заместители, а у этих заместителей — свои заместители и так до бесконечности и тавтологии. «Я» языка диссипирует в подстановки по принципу «цель ничто, движение все». В языке, на самом деле, ни одно слово не указывает ни на что, ни на какую вещь. Для языка нет и не может быть никаких референтов, десигнатов и денотатов. В языке существует единственный тип указания — на своего «зама» — с целью ничего не делать. Язык — не только абсолютный бюрократ, но и абсолютный лентяй, для которого «ничего-неделание» превращается в изощренное и напряженное искусство вечной изворотливости. Постмодернистская литература, фиксируя «потoki сознания», сознательно идет на поводу языка и «дает ему волю»: пусть язык говорит нами ни о чем и обо всем. Чем образованнее говорящий, тем более изощренными становятся в языке пасы слов своим заместителям, и тем «литературнее» оказывается «текст».

Семиотика делает совершенно напрасные усилия, пытаясь представить язык как систему знаков. В этой попытке одно неизвестное определяют через другое, причем с надеждой чудесным образом понять вдруг и то, и другое. Однако за период более чем в сто лет чуда так и не произошло. Семиотика, начав с логики (Ч. Пирс), попытала счастья в психологии (Ж. Пиаже) и лингвистике (Ф. Сосюр), а в конце концов удалилась в область литературоведения (Р. Барт), откуда не перестает предпринимать рейды в область логики и даже кибернетики (У. Эко). До сих пор в семиотике самым наивным образом смешиваются понятия «знак», «сигнал» и то, что я назвал «подстановкой». Сигнал рассматривается как простейший, натуральный *вид* знака (У. Эко). Между тем знаков, которые бы не сигнализировали о чем-либо, вообще не бывает. Если разделить сигналы на натуральные и условные, то последние и будут «знаками», то есть знак есть *вид* сигнала. Коммуникативная природа знака целиком содержится в понятии «сигнала». Но в семиотике поступают наоборот: сначала знак выводят из-под родового понятия сигнала, а затем компенсируют сигнальность знака особо привлеченной «теорией коммуникации», привлекая к ней еще и «теорию культуры». В результате теорий много, но семиотика так и остается на уровне «введения в семиологию». Затяжной характер введения в столь современную научную дисциплину, как семиотика, обусловлен уже тем, что Ч. Пирс в определение знака включил то, что я назвал «подстановкой»: знак, по Пирсу, есть «что-то, способное для кого-то в некоторых ситуациях быть заместителем чего-то иного». Еще раз хочу подчеркнуть: любой «заместитель» есть подстановка, а не знак. Заместитель начальника не есть знак начальника, заместитель кожи не есть знак кожи. Для того, чтобы быть знаком, мало быть «заместителем», тут требуются совершенно другие условия, в частности, непременно должны выполняться условия сигнально-

---

сти. А в терминах сигнальности понятие «заместителя» (подстановки) вообще мало уместно. Военные дозоры сигнализируют об опасности разведенным костром — ну что они «замещают»? Заместители исполняют, знаки указывают, в этих своих функциях знак и «заместитель» просто противоположны.

Провалы семиотики (при всех ее достижениях) не могли не сказаться на стагнации теории игры. Смещение понятий знака и «подстановки» просто парализовало теоретический анализ игры. Игра, казалось бы, имеет прямое отношение к знакам, но расписать это отношение, не впадая в абстрактный формализм, невозможно. Если «игрок» — это знаковая фигура, то игра есть синтаксис, а игроки — «живые знаки». После этих допущений возможно семиотическое моделирование игры, но отнюдь не анализ игры как таковой. Между тем всякая игра начинается с подстановок, с неких «должностей», исполнение которых и создает феномен игры». Выбор «должностей» и способ их исполнения, то есть способ подстановки,

взятые в отношении участника «игры», степени его реальной дистанцированности от предлагаемой «должности», определяют и характер игры: озорной, состязательной, деловой и пр.

Анализируя понятие игры, в отличие от представления игры, я пришел к пониманию игры как вида логико-онтологической модальности, а специфику игровой модальности выразил через понятие подстановки. Игра, по моему мнению, в конечном счете всегда есть бытие в подстановках: это не деятельность, но модальность деятельности, причем вид модальности определяется самим фактом подстановки. Те игры, которые обычно рисует нам представление, сами являются подстановками. Подстановка — это то понятие, без которого теория игры просто невозможна. Кроме того, подстановка противостоит знаку и тем самым семиотика вводится в пределы разумной сферы применения. И, наконец, подстановка позволяет завершить теорию игры, хотя бы и в первом приближении.

*V. Kostetsky*

## THE METAPHYSICS OF GAME: FROM IMAGINATION TO CONCEPT

*On the basis of different sciences (history, ethnology, sociology and philosophy of culture) the scientists tried to construct the general theory of game. However it has not been constructed. As soon as the concept «game» is included in the «activity» concept (as the basic concept) it is reduced to particular descriptions. A game is not a kind of «activity» — it is rather its universal aspect. In this case as a version of a logic-ontology modality. The main varieties of the playing modality are considered in this article.*