

УДК 81-139 : 130.2

## **ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ В ФИЛОСОФИИ ПОСТМОДЕРНА**

**В. В. Смирнов**

Тверской государственной университет  
*кафедра философии и теории культуры*

Статья посвящена компаративному анализу аналитической философии и философии постмодерна (постструктурализма) в свете концепции «языковых игр». Даются основные определения и концептуальные схемы представителей обоих течений. Несмотря на явное влияние идей Витгенштейна на постмодернистов, показывается отличие методологических установок, лежащих в основании двух философских систем. В целом статья призвана продемонстрировать, какие тенденции испытывала европейская философия второй половины XX века, пытаясь осмыслить отношение языка и культуры.

**Ключевые слова:** *языковые игры, семейные сходства, формы жизни, языковые правила, глубинная грамматика, метафизика, каузальные цепи, дискурс, интертекстуальность, Другой, описание и интерпретация.*

Ранние попытки Витгенштейна обнаружить сущность языка, совершенную логическую форму всех естественных языков, параллельно привязанную к онтологически корреспондентной теории истины (соответствия языка действительному положению дел), не увенчались тем успехом, который философ надеялся для себя обрести: а именно разрешением всех философских вопросов путем логического анализа языка. Позднее творчество австрийского философа является одновременно и критикой ранней программы, и приверженностью ее духу в том смысле, что в центре внимания по-прежнему остается функционирование языка. В этот период творчества Витгенштейн разрабатывает концепцию «языковых игр», вписывая в нее свои прежние разработки [2]. Ранняя теория представляется ему как одна из множества языковых игр.

Используя понятие игры, Витгенштейн стремится отказаться от поиска общего, к чему призывает метафизика. Различия в таких метафизических посылах сводятся к различиям в пределах общего единства категорий. Значения языковых единиц в подобной системе представлений рисуется как заранее заданная стабильная универсалия, независимая от контекста, окружающих социальных институций. Концепция языковых игр позволяет избавиться от одержимого поиска субстанций языковых выражений и единства языковой системы. Она показывает, что значение языковых единиц возникает только во время их употребления и может быть понято только в соответствующем социальном контексте [3, с. 159].

Языковые игры – это различные языковые активности, ведомые внутренними правилами, которые не поддаются экспликации, и обладающие

«семейным сходством». Так, если мы возьмем шахматную игру, то нам очевидны и правила, и специфические черты, свойственные именно ей. Но шахматы не отражают общей природы всех игр, которые могут и вовсе быть не похожи на игры, если их трактовать с позиции шахматиста. Языковые игры не связаны между собой как, например, шахматы и нарды. Их правила определяются глубинной грамматикой, которая не видна на поверхности, а связь между ними не изоморфна. Семейные сходства указывают лишь на неполное совпадение свойств объектов. Отсюда и проблема переводимости одной языковой игры в другую. Как полагает Витгенштейн, перевод с одного языка на другой возможен, только если языковые игры в жизни одного народа (племени) обладают семейным сходством с языковыми играми в жизни другого народа. «Если бы львы могли говорить человеческим языком, мы все равно не были бы способны их понять» в силу отсутствия семейных сходств с языком животного мира [3, с. 161].

Другим понятием, связанным с языковой игрой, является «форма жизни», которая подчеркивает человеческую природу языка (включенность языка в социо-культурный контекст), с одной стороны, и демонстрирует, что данные опыта не обязательно связаны жестко детерминированной причинно-следственной цепью, с другой. Этим последним фактом Витгенштейн одним из первых наряду с Ницше поставил под вопрос каузальную связь между событиями.

Концепция языковой игры и форм жизни рассматривается Витгенштейном как методологический шаг к описанию, а не объяснению языковой и внеязыковой реальности. Философия считается своего рода терапией, лечением языковых болезней высказывания, неправильного использования языковых игр.

Постструктурализм редко цитирует Витгенштейна, но игровая тематика явно была навеяна философией австрийца.

Ж. Деррида вводит мотив игры с помощью понятий *различАния, следа, рассеивания, деконструкции*. Философ определяет понятие игры «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, с. 13]. В «Письме и различии» он поясняет, что игра – это не тотализация, не сведение к общему, тональной системе, а открытое «поле бесконечных замещений, завершающихся в замкнутом пространстве некоего множества» [6, с. 463]. Игра нарушает логику причинно-следственной связи, ведущую к абстрактному центру, и провозглашает нехватку централизации, переизбыток означающих. Игровой характер языка открывает разнообразие интерпретаций текста и знаков. Знаки перестают рассматриваться как носители заданного смысла, или присутствия. «Игра – это раскол присутствия», «всякая игра – это игра отсутствия и присутствия, однако если мы стремимся помыслить ее в некоем радикальном смысле, то мыслить ее следует до альтернативы присутствия или отсутствия; само бытие нужно помыслить как присутствие или отсутствие, исходя из возможности игры, а не наоборот» [6, с. 466]. Игра, тем самым, становится условием движения смыслов. Она есть *различАние*, понимаемое Деррида как

движение различий между словами, тканями текста, означающими, что игра – это циркуляция знаков, отсылающих к другим знакам.

Семейные сходства, по Деррида, представляют собой итерации знаков. Итерация не есть обычное повторение. Оно всегда сопряжено с *Другим*, не позволяющим дискурсу быть тождественным самому себе. Как можно представить себе это в наглядном виде? Возьмем слово *кот*. Оно может встречаться в общении или дискурсе большое количество раз. Казалось бы, и там, и там это одно и то же слово. Но множество фонем его произнесения отличается от множества знаков его написания. Оно может быть написано различными шрифтами и произнесено различными интонациями в зависимости от контекста. Следовательно, хотя слово и повторяется, но привносит с собой множество различий. Поскольку текст – это не только графика, но и семантика, постольку мы также сталкиваемся с итерацией смыслов. И снова их повторения никогда не приведут к стабильности значения. Они будут включены в ту или иную форму жизни, которой, по мнению Деррида, является письмо – интертекстуальность. Интертекстуальность суть отсылка одних текстов к другим. Дискурс не самодостаточен и смыслы в нем никогда не полны, поскольку он с самого начала указывает на иные тексты культуры. Так, слово *кот*, встреченное в двух одинаковых по содержанию предложениях, одно из которых написано на кириллице, а другое на латинице, будет иметь разные смыслы в силу отличия культур, в коих данные алфавиты были возвращены. Так, в русском и английском языках данное слово подспудно может навеять дополнительную идиоматику. Русскоязычные люди предложение *купить кота в мешке* наделяют дополнительной культурной коннотацией, в то время как англичане при первом услышании скорее понимают буквальный смысл. В силу трепетного, исторически сложившегося отношения к этим животным англичане при переводе указанного предложения используют иную животную терминологию: по их версии, покупка вслепую есть *покупка свиньи в мешке* (буквально). Но то же самое происходит в рамках одного языка. Два одинаковых предложения со словом *кот* никогда не будут иметь один и тот же смысл. Одно предложение будет повторять другое и сама эта отсылка второго к первому всегда обречена восприниматься сквозь призму инаковости. Не случайно термин *итерация*, используемый Деррида, имеет латинский корень *itera*, который восходит к санскритскому *itara*, что в переводе означает *другой*.

Немного иначе Деррида видит предназначение философии. Он соглашается с Витгенштейном, что она является своего рода терапией против метафизической болезни текстов, но вносит в нее интерпретативный элемент. *Деконструкция* – это метод, который не только описывает, каким образом тексты употреблялись в эпоху метафизики тождества, но и подрывает основания этих дискурсов, вовлекая их в определенную технологию интерпретации. В отличие от многих интерпретаций указанная технология служит их отправной точкой. В этой точке описание и интерпретация, по сути, едины.

М. Фуко в «Археологии знания» говорит о множестве перекликающихся высказываний. Понятие *уровней высказывания* вполне соответствует концепции языковых игр. Эти уровни текста призваны

подорвать привязанность ученого к поиску всеобщего, тотального, а также к построению каузальных цепей. Формой жизни высказываний, по Фуко, выступают дискурс, дискурсивная формация и архив, призванные продемонстрировать обусловленность языкового поведения человечества социально-историческими условиями развития. Семейное сходство рассматривается как сходство между рядами высказываний. Под высказыванием, в свою очередь, понимается некая функция, которая является условием появления смысла в зависимости от социально-культурного контекста, но сама по себе выкованным стабильным значением не обладающая.

Роль философии, по Фуко, – это нечто большее, чем описание или интерпретация. «Интерпретировать – значит каким-то образом реагировать на бедность высказывания и компенсировать ее умножением смысла; то есть говорить исходя из нее, но и вопреки ей. Однако анализировать дискурсивную формацию – значит искать закон этой бедности высказывания, измерить ее и определить ее специфическую форму. То есть в некотором смысле взвесить «ценность» высказываний. Ценность, которая... характеризует их место, их способность к циркуляции и обмену, и возможность их преобразования не только в экономике дискурсов, но вообще в управлении редкими ресурсами» [8, с. 233]. Иными словами, как и у Деррида, философия – это технология, которая выходит за рамки обычного описания или обычной интерпретации, и, будучи их условием, совмещает и то, и другое.

Ж. Делез в «Логике смысла» разбирает два понимания игры. Первое, обыденное понимание, предполагает, что в игре заранее дан набор правил, которым следуют игроки в процессе игры; данные правила определяют вероятности выигрыша/проигрыша; гипотезы о выигрыше/проигрыше регулируют ход игры; результаты бросков ранжируются по критерию «победа/поражение» [4, с. 82]. Примером такой игры являются шахматы и т.д. Однако подобные игры, как замечает Делез, частичны, поскольку характеризуют только часть человеческой деятельности. Им философ противопоставляет более широкое понимание игры, абсолютно в духе витгенштейнианской концепции:

- нет заранее установленных правил. Они формируются в процессе употребления («броска кости»). Каждый бросок одновременно формирует и применяет свои собственные правила;
- вероятность уступает место случайности;
- броски отличаются качественно, хотя и могут повторяться. Каждый бросок – сингулярное событие;
- игра не имеет победителей и побежденных. Она беспроигрышна, всегда утверждает и различает – ведется не для властвования событием;
- серии событий перекликаются, однако не соединяются в единый поток, а расходятся и порождают новые серии [4, с. 82–83].

Здесь мы видим и витгенштейновское понимание «глубинной грамматики» языковых игр, и критику каузальных цепей, тотальности, и сходство серий на основе различий.

Роль философии Делез наиболее показательно наметил в книге «Что такое философия?» [5]. В двух словах философия понимается им как непрерывное творчество концептов. Как мы видим, здесь подчеркивается ни описательная, ни объяснительная модель философии, а скорее прагматическая ее сторона.

Ж-Ф. Лиотар использует метод языковых игр в качестве анализа проблемы статуса знания в современном обществе. Игра рассматривается им с позиции противоборства, борьбы. При этом он оговаривается, что борьба не обязательно претендует на власть или победу. *Агонистика* – это «беспрерывное выдумывание оборотов, слов, смыслов», которое «доставляет большую радость, а на уровне речи – это то, что развивает язык» [7, с. 33]. Знание представляет собой языковые акты, осуществляемые в социуме, и конституирует социальную связь. Существуют различные игры как-то нарративные или научные. Лиотар пытается показать, что нарративы, различные языковые игры связывают знание и социум множественными способами, и такими же множественными способами делают первое легитимным для второго. «Социальная связь – связь языковая, но она состоит не из одной нити. В этой ткани пересекаются, по меньшей мере, две, а в действительности – неопределенное количество языковых игр, подчиняющихся различным правилам» [7, с. 98]. И ни одна языковая игра не может претендовать на статус доминирующей, единым метанарративом, легитимирующим иные игры.

Итак, проделанная выше зарисовка концепций представителей постмодерна показала, насколько прочно программа языковых игр Витгенштейна вошла в дискурс постструктурализма. В общем виде и в философии Витгенштейна, и в философии постмодернистов языковая игра характеризуется: наличием «семейных сходств» между рядами высказываний; множественностью форм жизни; критикой метафизического стремления к общему и построению каузальных цепей, ведущих к организующему центру; связью языка с практиками социального окружения; имплицитными правилами употребления языка.

Различие состоит в видении роли философии, которая в случае Витгенштейна сводится к описанию языкового поведения, а в случае постструктурализма – к выходу на тот уровень, который является условием дальнейшего описания и дальнейших интерпретаций языковых игр.

### **Список литературы**

1. Вайнштейн, О. Б. Философские игры постмодернизма [Текст] / О. Б. Вайнштейн // Апокриф. – 1992. – №2. – С. 12–31.
2. Витгенштейн, Л. Философские исследования [Текст] / Л. Витгенштейн. – М. : АСТ ; Астрель, 2011. – 347 с.
3. Грязнов, А. Ф. Аналитическая философия [Текст] / А.Ф. Грязнов. – М. : Высшая школа, 2006. – 374 с.
4. Делез, Ж. Логика смысла [Текст] / Ж. Делез. – М. : Академический Проект, 2011. – 472 с.
5. Делез, Ж. Что такое философия? [Текст] / Ж. Делез. – М. : Академический Проект, 2009. – 261с.

6. Деррида, Ж. Письмо и различие [Текст] / Ж. Деррида. – М. : Академический Проект, 2007. – 495 с.
7. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Текст] / Ж.-Ф. Лиотар. – СПб. : Алетея, 1998. – 160 с.
8. Фуко, М. Археология знания [Текст] / М. Фуко. – СПб. : ИЦ «Гуманитарная Академия», 2004. – 412 с.

## LANGUAGE GAMES IN POSTMODERN PHILOSOPHY

V. V. Smirnov

Tver State University

*The department of philosophy and theory of culture*

The article is dedicated to the comparative analysis of analytic and postmodern (post-structuralism) philosophy in the light of “language games” concept. The basic definitions and the conceptual schemes of both philosophical traditions are given. Despite of evident wittgensteinian influence on postmodern thought, the underlying methodological difference is demonstrated. In whole the article is trying to register main trends in European philosophy of the second half of the XX century on the item of relations between language and culture.

**Keywords:** *language games, family resemblances, forms of life, language rules, depth grammar, metaphysics, causal chains, discourse, intertextuality, the Other, description and interpretation*

*Об авторах:*

СМИРНОВ Всеволод Валерьевич – аспирант кафедры философии и теории культуры Тверского государственного университета (170100, Тверь, ул. Желябова, д. 33), e-mail: smir.vsevolod@yandex.ru