

ББК 60.564.0

Л.А. Серединская

Героизм как стратегия языковой игры в феноменологической перспективе

L.A. Seredinskaya

Heroism as a Strategy of Linguistic Game in the Phenomenological Prospect

Героизм рассматривается как стратегия языковой игры. Признание за Героем статуса актора в социальном пространстве игры выводит исследование героизма из плоскости субъективистского подхода, замыкающей его на подчинении дискурсу идеологии.

Ключевые слова: героизм, Герой, языковые игры, интесубъективность, идентификация.

В поздних размышлениях Л. Витгенштейна язык мыслится не как противостоящий миру его логический «двойник», а как набор «форм жизни» или жизненных игр. В нем постоянно нечто совершается, творится, делается, причем корни этого «нечто» лежат в самой человеческой жизни. Автор говорит нам: «Приказывать, спрашивать, рассказывать, болтать (вообще совершать все привычные действия языка) – в той же мере часть нашей естественной истории, как ходьба, еда, питье, игра» [1].

Сама идея языковой игры предполагает, что язык – явление принципиально нестатичное, что он, подобно исполнению музыки, сценическому действию, любой игре, любому состязанию, динамичен по своей сути, живет лишь в действии, в поступке, в реальном акте, в практике коммуникации. В основу понятия языковой игры положена аналогия между поведением людей в играх как таковых и в разных системах реального взаимодействия, в которые вплетен язык. Их подобие усматривается, в частности, в том, что в обоих вариантах предполагается заранее созданный комплекс правил, регламентирующих игру, составляющих ее устав. Этими правилами задаются возможные для той или иной игры (системы поведения или формы жизни) комбинации ходов или действий. Ведь игра без правил – не игра. Но правила определяют ход игры нежестко, щадяще, они оставляют место для вариаций, модуляций, творчества. Слишком жесткие правила, прессингом подчиняющие себе систему действий, лишают ее игрового статуса, превращая в мертвую статичность. В концепции Л. Витгенштейна языковые игры дают ключ к пониманию более зрелых и, возможно, неузнаваемо видоизмененных ситуаций. «Языковой игрой я буду называть также целое, состоящее из языка и действий, в которые он вплетен» [1, с. 93]. Игры представляют собой образцы речевой практики,

This article examines the heroism as a strategy of linguistic game. Recognition the Hero as an actor in social space of game deduces research of heroism from the plane of the subjectivistic approach closing it on submission to a discourse of ideology.

Key words: heroism, the Hero, linguistic games, intersubjectivity, identification.

единства мысли-слова-дела, а также обстоятельств, при которых все это вместе взятое осуществляется, «срабатывает». Со временем Витгенштейн все чаще характеризует языковые игры как «формы жизни». Границы этого понятия размыты, оно не предполагает и не допускает точного определения. Понимаемые как речевые формы, языковые игры служат абстракцией, дающей возможность понимания все более сложных форм. В поле внимания современного почитателя великого философа оказываются сколь угодно сложные типы игр. «Людям приходится отдавать приказы или выполнять их, информировать о событии, выдвигать и проверять гипотезу, сочинять рассказ и читать его, играть в театре, распевать хороводные песни, разгадывать загадки, острить, просить, благодарить, приветствовать, проклинать, молить» [1, с. 117]. Но игре можно дать любой поворот, изменить ее смысл, при этом ничего не меняя во внешнем облике игры. Так, одно и то же повествование может служить не только информацией о предмете, но и о повествующем. Сообщение же о предмете становится вторичным, подчиненным основной задаче.

Современность все более актуализирует понятие «языковой игры», повышая не только степень ее востребованности в дескрипции и, естественно, понимании и выстраивании моделей изменяющейся действительности, но и степень ее собственной «жизненной силы». Постмодернистский выбор между видением реальности как отношения «автор – текст» и «субъект – мир» дал возможность обретения статуса реальности любой фикции, иллюзии, модели, любого варианта действия. Уже привычный нам и лишенный шокирующей силы тезис о множественности возможных миров и виртуальности реальностей выводит на арену тотальной, всеобъемлющей, всеобщей игры неисчислимо множество различных дискурсивных

установок, являющихся в ней равноправными игроками. Ж.-Ф. Лиотар, ставший в определенном смысле преемником Л. Витгенштейна, говорит о дискурсе легитимации как о той самой ловушке, о которой предупреждал его гениальный предшественник, – ловушке неимоверно жестких правил, прессингом своей прескрипции разрушающей саму великую Игру. Утрата доверия к тотальным способам высказывания и идея множества равноправных и равноценных вариаций реальности (стоит лишь изменить модус игры) – реальности квазивариативностей, сами по себе являющиеся результатами героического выхода на границу собственного мира возможностей, стали одной из ценнейших подсказок участникам интеллектуальной игры современности. Общество, пережившее эпоху тоталитарных режимов, осознает не только невозможность универсального языка, но и отрицает любое господство одного из играющих дискурсов над другими. Дискурсов – неисчислимо множество, и их нормальное состояние – равновеликое взаимодействие, взаимопереплетение, проникновение, спор, создающие динамику игрового действия, место, имя которому – мир. Остановка этого взаимодействия будет означать конец Игры.

Рассмотрение сквозь призму понятия «языковая игра» героического дискурса, самого героизма как стратегии человеческого существования открывает неожиданные перспективы исследования в области современной социальной философии. Признание за ним статуса актора в социальном пространстве игры выводит исследование героизма из плоскости субъективистского подхода, замыкающей его на подчинении легитимирующему дискурсу идеологии. Такой подход к исследованию уходит корнями в субстанциализм, поскольку предполагает необходимое наличие неких константных внешних регулятивов упорядочивания социальной реальности, будь то «предустановленная гармония» или универсальная модель мирового порядка. Интенсивность героического дискурса в окружающей нас реальности, его понятийная избыточность в повседневности побуждают нас считать его одной из наивостребованнейших в современности языковых стратегий, вплетающихся в ткань реальности. В рамках данного подхода рассматривается не просто героический субъект дискурса, но субъект, познающий свою индивидуальность, уникальность, лич(ност)ность, причем в собственном внутреннем опыте, т.е. в особом измерении бытия, свойственном *только для него*. Данный онтологический горизонт не только не является данностью (не дается субъекту извне, свыше или от рождения, но обретается через напряженную работу активно-деятельной субъективности), не только непредзадан (не есть проект, который надо осуществить последовательно и поэтапно, но всегда – возможность выбора, отказа, изменения), он еще и разомкнут. Никакая активность субъекта

не станет основанием героического поступка вне отношения с другим субъектом. Такое осмысление социальной реальности подчеркивает, что социальный мир разомкнут, т.е. в антисубстанциональном текущем мире возможны такие варианты изменений, которые вовсе не сходятся в конечном счете к одной точке, а, наоборот, бесконечно расходятся. Нет какого-то магистрального пути развития социума, а, напротив, от отдельных действий социальных субъектов зависит выбор траекторий, которые могут быть совершенно противоположными. Такова реальность игры, создаваемой дискурсами.

Открывшийся благодаря следованию логике Л. Витгенштейна ракурс рассмотрения героизма позволяет перевести исследование в координаты intersubjectивности. Согласно трансцендентальной феноменологии intersubjectивность – это структура субъекта, отвечающая факту индивидуальной множественности субъектов. Иначе говоря, intersubjectивность – это запечатление в структуре субъекта атрибута множественности социума, самой его целостности, самого социального порядка. Это означает следующее: я (мой язык, а значит, мой мир) содержу в себе всю возможную потенциальность окружающей меня реальности; я могу взаимодействовать с кем-то, чье присутствие уже предполагается моим собственным присутствием, – играть с ним. Играть *его*. Бесконечная возможность жизни как становления, изменения, динамики. Благодаря intersubjectивности становится возможной равная коммуникация социальных субъектов, их общность или отношения между ними вне отношения легитимации.

Intersubjectивность в пространстве героического обнаруживается как идентификация и самоидентификация. Поль Рикёр показал, что сам генезис субъекта обязательно осуществляется через идентификацию [2, с. 78]. Героический субъект раскрывается как субъект речи, как субъект действия, как субъект «повествовательной идентичности», т.е. повествования истории своей жизни, и, наконец, как субъект ответственности. И каждый раз им осуществляется идентификация. Идентификация императивна. Она всегда имеет деонтическую модальность, те самые правила игры: Я – Герой, и если я настоящий герой, я должен защищать, принимать решения в экстремальных ситуациях, не поддаваться малодушию, жертвовать собой и т.д.

Для того чтобы стать подлинно Героем, субъект должен иметь возможность выходить за пределы упорядоченного и систематизированного им пространства, меняя в языковой игре сложного порядка модус своего существования, совершать своего рода онтосоциальный экскурс, состоящий в развертывании (экспликация) бытия как такового: выявлении имеющихся в нем или привнесении своих собственных смыслов. Играть и совершая при этом «приращение»

бытия, Герой расширяет горизонты своего жизненного мира, выходит за пределы своего устойчивого состояния (экстазирует), за пределы своей сущности (экзистует), за пределы наличной данности навстречу миру, другому субъекту и находится на границе с ними. А, как полагает Э. Левинас, граница находится везде. Таким образом утверждается необходимость и оправданность героизма как особой стратегии социального поведения, существования на грани, в модусе максимальной экзистенциальной напряженности, а, значит, в максимальной степени выговоренности = явленности в мир. Существование на грани, на границе – подлинная языковая игра, создающая мир, о которой писал Л. Витгенштейн.

Героические образы и повествования укладываются в изначальную логико-символическую конструкцию о жизненном пути героя, которая, в сущности, является идеальной проекцией всех возможных вообще человеческих биографий на предлагаемый ей исторический факт или образ, своего рода solution к героическому языковому quest game или quest play. Так, формируемая мифологема героя может быть понята как устойчивая, хранящаяся в социальной памяти архетипическая форма, в которую как бы «отливается» деятельность каждого нового исторического героя, что и позволяет ему соответствовать общепринятому героическому статусу.

При всем том, что героический субъект «...есть существо, существование которого состоит в самоидентификации, в нахождении вновь своей идентичности посреди происходящего с ним» [3, с. 77], в феноменологии не менее сущностная его черта связывается с онтологическим исходом: экс-стазом [4; 5], т.е. трансцендентностью, точнее транс-асцендентностью («пре-восхождением за»), связанной не с бытием-для (вплоть до отказа от себя), но с бытием-вместе, бытием-навстречу. Для героического субъекта невозможно избавиться от ответственности за Другого, даже в случае его смерти, даже если кто-то Другой снимает ответственность с тебя, потому что Я сам, как Герой, не в праве и не в силах от нее отказаться. Другой при этом не выступает в качестве подручного средства (тем, чем озабочены, что используют, предостерегают, ожидают и т.д.), он сам есть присутствие (тот, о ком заботятся, перед кем испытывают вину и т.д.). Поэтому героическое со-бытие не предполагает публичности, не означает, что рядом с героическим Я еще кто-то имеется в наличии: «Присутствие экзистенциально определено со-бытием и тогда, когда другой фактически не наличен и не воспринят» [5]. Это говорит нам о возможности снятия с феномена героизма и с героического дискурса покрова детерминированности социальным окружением и социальным порядком и позволяет рассматривать его именно как феноменальную данность, событийную и жизненную форму.

В героическом со-бытии как языковой стратегии субъект не только открывает и приближает к себе мир, он размыкает для других и для себя самого свое собственное бытие, т.е. становится не просто открытым, но еще и откровенным. Это похоже на констатируемую Хайдеггером счистку сокрытий и затемнений, как взлом искажений, какими присутствие запирается от самого себя [5]. Нельзя не согласиться, что подлинное бытие Героя – это не просто социальный символ, языковая метафора, это реальная жизненная стратегия, поступок + говорение, определяемое правилами героического дискурса, это настоящая жизнь человека в мире. Однако трудно представить себе такое существование без неопределенности, текучести, несовпадения с самим собой, незавершенности, вневходимости, которые и создают особенный абрис героической личности. Смысл и способ существования героизма как высокого порядка языковой игры, экзистенции Героя как реализации себя вовне можно наглядно проиллюстрировать на примере героя Г. Гессе «Игра в бисер» Кнехта [6].

Герой в своем самоосуществлении в языковой игре рассматривается нами не только через эмпирический материал, а через языковую очевидность, которая своей точкой отсчета имеет содержание живого действия + говорения + переживания. Свобода, ответственность, ценности, интенциональность, самопожертвование, волевой прорыв в реальность принимаются нами не только через опыт героя, но и в контексте личного опыта через соотнесение со сценарием языковой игры Героя, идентификацию с ним, которая придает значение этой переживаемой очевидности.

Присоединяясь к Герою, в соотнесении с ним, принимая в дискурсе его правила игры, мы радуемся своей радости, своей найденной возможности преодолеть безразличие к миру и уныние; он не только сам вынырнул из безнадежности, но и нам помог выйти из нее. Стратегия Героя, его форма жизни и способ жизни – это способ преодоления в себе потенциального нуля и воплощения в личность, а также способ преодоления нулевого градуса актуализации Другого в диалоге лицом-к-лицу с ним, где средством коммуникации служит сам героический способ существования, явленный в знаках желания и жизнеутверждающей телесности. В такой коммуникации творится и сам субъект как целостность переходом из только возможности в данность для Другого.

Понимание социальной реальности в перспективе языковых игр как интерсубъективной реальности, одним из смысловых центров которой является героизм «быть лицом-к-лицу» с Другим, таким образом, становится возможным вне контекста взаимодействий господства и подчинения. Это указывает нам на иные ракурсы осмысления социальной реальности, становящиеся все более актуальными в условиях современной действительности с ее слоистостью, дискретностью,

массой беспорядочных и хаотических контекстуальных связей, образующих интер- и гипертекстуальное

пространство культуры, ее множественностью, полифоничностью и полистиличностью.

Библиографический список

1. Витгенштейн Л. Философские работы. – М., 1994. – Ч. 1.

2. Рикёр П. Кант и Гуссерль // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX в. – Томск, 1998.

3. Левинас Э. Время и другой. Гуманизм другого человека. – СПб., 1999.

4. Сартр Ж.-П. Сумерки богов. – М., 1991.

5. Хайдеггер М. Бытие и время [Электронный ресурс]. – URL: <http://lib.ru/HEIDEGGER/bytie.txt>.

6. Гессе Г. Игра в бисер. – Новосибирск, 1991.