

УДК 141

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2020.32.7>

ГРА В ЕКЗИСТЕНЦІАЛІЗМІ: ОСОБЛИВОСТІ СПРИЙНЯТТЯ СВІТУ

Тетяна Лисоколенко

*КЗВО «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради,
кафедра філософії*

вул. В. Антоновича, 70, 49006, м. Дніпро, Україна

Актуальність дослідження зумовлена наявністю різномірних концепцій гри та ідей її інтерпретації в межах різних напрямів філософії. Представники екзистенціалізму, демонструючи власне уявлення про те, що таке життя та яке місце людини у світі, звертаються до гри. У роботі здійснюється спроба проведення дослідження того, яке місце відводиться феномену гри у філософських концепціях представників екзистенціалізму, представляється аналіз сутності гри у творчості представників екзистенціалізму.

Методологічною основою роботи є екзистенціальний аналіз М. Мерло-Понті, в межах якого гра пов'язана зі здійсненням розумового акту та сприйняттям навколишнього світу. Увага сфокусована на розкритті передумов, що сприяли формуванню своєрідної філософії гри в межах екзистенціалізму. Так, розглядаються ідеї Ф. Ніцше, в яких наявний заклик до подолання звичної моралі та традицій. Дослідницький матеріал розгортається через розкриття сутностей «Гри розуму» К. Ясперса, «Гри в абсурді» А. Камю та «Гри з життям» Ж.-П. Сартра.

З'ясовано, що у К. Ясперса гра – це повстання проти одномірності сприйняття життя. У творчості А. Камю гру можна розглядати як можливість виходу за межі встановлених суспільних правил і як спроможність пізнання багатогранності самого життя. Ж.-П. Сартр представляє унікальність людського існування через демонстрацію різних експериментів зі сприйняттям людиною навколишнього світу. Сартр говорить про цей процес як про гру з «абсурдністю світу».

Проведене дослідження дає змогу стверджувати, що гра у представників екзистенціального напрямку пов'язана з розширенням меж розуміння того, що є людським життям, з подоланням одномірного сприйняття людського існування. Тому гру у творчості екзистенціалістів можна підвести під поняття «гра розуму» або «гра свідомості», де гра, ігровий підхід розширюють межі того, що таке життя та як можливо сприймати дійсність.

Ключові слова: гра, екзистенціалізм, концепція, філософія гри.

Філософія екзистенціалізму постійно привертає до себе увагу дослідників з різних наукових вимірів, що пов'язано з намаганням досягнути різномірні концепції та ідеї щодо сприйняття дійсності та розуміння суті буття людини у цьому світі. Так відбувається і з дослідженням феномену гри, який уже давно вийшов за межі, відведені йому в різних довідниках і словниках, за межі свого вузького утилітарного значення, втрапивши обрії власної легковажності, поволі стаючи в деяких аспектах інструментом, яким користуються для досягнення своїх цілей, принципом філософування. У цій роботі здійснюється спроба проведення дослідження того, яке місце відводиться феномену гри в філософських концепціях представників екзистенціалізму.

Дослідження гри в історико-філософській ретроспекції дозволяють констатувати, що гра у роботах видатних філософів різних часів зазнавала суттєвих змін. Гра безпосередньо або опосередковано наявна у багатьох роботах та здебільшого пов'язана із проблематикою ролі та місця людини у соціальному просторі. Хоча у різні історичні часи домінували відмінні варіанти переломлення гри до контексту різномірних ідей, істотні зміни

у підходах до ролі та значення гри відбулися у ХХ ст., коли феномен гри зазнав радикальної трансформації, набувши властивостей трансгресивного явища [1].

Ігрові концепції, розроблені Й. Хейзінгою, Р. Кайуа, Г. Гессе, Л. Вітгенштейном, лише демонструють багатогранність гри як категорії наукового аналізу. У межах цього дослідження цікавим є результат, якого дійшов Е. Берн, про те, що у сучасному суспільстві створюється «науковий простір гри з реальністю», який потребує міждисциплінарного підходу для можливості осягнення багатогранності феномена гри. Е. Берн відстоює положення про те, що ігрові теорії використовуються для просування різних ідей у соціальному просторі. Виступаючи однією з екзистенціальних площин буття людини, протягом усього життя змінюються статуси та позиції суб'єкта в різних іграх, однак людина не виходить із гри, а лише відіграє різні ролі протягом життя [2].

Також важливим для тематики цього дослідження є те, що символічна, умовна криза у підходах до розуміння та інтерпретації гри як частини філософських ідей, що бере початок від філософії Ф. Ніцше, продовжила своє заглиблення. Це отримало відображення у багатьох філософських концепціях ХХ ст. і методологічних підходах до її осягнення.

У потоці різноманітної критики реальності Ф. Ніцше відводив грі далеко не останню роль, закликаючи в ігровій формі подолати мораль та традиції. Саме гра у життя знаходить своє розкриття у його роботі «Людське, надто людське». Тут гра пов'язана з ідеєю надлюдини, яка розігрує буття. Гру у життя Ніцше протиставляє праці, гра є своєрідним звільненням від примусу до праці. «Щоб уникнути нудьги, людина або працює більше, ніж до того змушують її інші потреби, або ж винаходить гру, тобто працю, яка не призначена для задоволення будь-якої іншої потреби, крім потреби у праці взагалі» [3, с. 359].

У роботі «Ессе Номо» можна зустріти підхід до гри як до одного зі способів вирішення складних екзистенціальних завдань. Згідно з Ф. Ніцше, до такої гри здатні не всі – тут справа у величї духу. «Я не знаю іншого способу, як поводитися з великими завданнями, крім гри» [4, с. 222]. Велич духу, ідеал духу – це ті поняття, через які проходить гра, гра, до якої здатні далеко не всі. У гру величї духу здатна грати тільки надлюдина.

Феномен гри у межах різноманітних концепцій виступає вузловим моментом у розвитку основних культурних форм людського життя, саме грі слід завдячувати за вивільнення суб'єкта з-під тотального тиску ідеологічних, соціальних та економічних факторів. Таке своєрідне вивільнення стає можливим завдяки тому, що гра – це насправді трансгресивний феномен. Представники екзистенціалізму стверджують, що те місце, яке вони відводили грі, зайвий раз підкреслює значущість цього положення. Гра у представників екзистенціалізму спрямована на розширення меж того, чим є людське життя, як сприймати навколишній світ, на подолання одномірності сприйняття людського існування. Саме тому різні представники цього великого напрямку пропонують власні ігри.

Методологічною основою дослідження є екзистенціальний аналіз М. Мерло-Понті, в межах якого констатується, що грати – значить здійснювати якийсь розумовий акт, жити в ньому [5, с. 182]. На думку вченого, феномен гри слід віднести до площини невидимого, яке дозволяє нам жити в межах власної екзистенції, мовби повністю відділившись від усіх, створюючи таким чином власний світ [6]. Саме тому категорія гри в межах ідей представників екзистенціалізму пов'язана зі спробами демонстрації сприйняття світу та буття в ньому людини.

Сучасних досліджень феномену екзистенціалізму дуже багато, однак лише незначна частка з них має зв'язок із грою. Здебільшого в сучасному англomовному дискурсі екзистенціальна гра пов'язана саме з віртуальною грою. Не ставлячи за мету проаналізувати більшість, виділимо кілька досліджень. У роботі Gualeni S., Vella D. «Virtual Existentialism:

Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds” автори розглядають досвід осягнення віртуальних світів крізь призму феноменології уяви Ж.-П. Сартра [7]. В межах розвідки Leino O.T. “God is a Game Designer-Accelerating’ Existential Ludology” розглядається можливість використання екзистенціальної методології як основи для гносеології комп’ютерних ігор [8].

Не заперечуючи актуальності цього наукового напрямку аналізу гри як віртуальної, вбачаємо за потрібне запропонувати певне концептуальне ядро для подальшого, вузько проблематичного дослідження гри в екзистенціалізмі.

«Гра розуму» К. Ясперса. У творчості К. Ясперса гра – це повстання проти одномірного сприйняття життя, проти домінування *ratio*. «Філософія, яку нині іменують філософією екзистенції, бажає бути не одним із хаотичних рухів, а скоріше відповідною реакцією проти того хаотичного та руйнівного, що виступає й під оманливим обличчям раціональної розумності» [9, с. 136]. К. Ясперс пише про мисленеву гру, що пов’язує усіх філософів, які грають власні ролі та знають про це. Гра – це одна із ланок, завдяки якій все пов’язане з усім [10, с. 25].

Схожий своєрідний підхід до осягнення філософії зустрічаємо у Х. Ортеги-і-Гассета. В іспанського філософа ігровий підхід наявний у розкритті сутності того, що означає займатися філософією. «Коли до науки хоче долучитися людина, яка до цього нею не займалася, то кращий спосіб полегшити їй знайомство з нею, пояснити < ... >. Не прагни «переконатися» в тому, що ти почуєш, < ... > а вважай грою, правил якої потрібно дотримуватися» [11, с. 109]. Що можливо розцінювати як заклик іспанського філософа розглядати філософію як певну гру, займатися якою автор рекомендує в ігровій формі, детальніше див. у [12].

К. Ясперс пропонує підхід до гри як до своєрідного розширення людини, вводячи поняття внутрішньої гри, з якою пов’язує можливість філософування з імітацією фантазії, що призводить до формулювання: вміти грати – це вміти керувати власним духом. Внутрішня гра – це гра духа, оволодіння власною сутністю також іменується філософом як «гра перетворення». Слід припустити, що гра у К. Ясперса постає як внутрішня та мисленева, якщо відкинути аналізований ним аспект акторської гри.

«Гра в абсурді» А. Камю. Теми краху моральних норм, абсурду, бунту А. Камю отримав «у спадок» від Ф. Ніцше. Гра А. Камю є невід’ємною частиною його метафізичного бунту, бунту проти самотності як спроби заявити про власне існування. «Метафізичний бунт – це повстання людини проти власної долі та проти всієї світобудови» [13, с. 135]. Гра є тим інструментом, послуговуючись яким людина прагне вийти за окреслені їй межі, межі фізичні та розумові, пізнати багатогранність життя.

«Абсурдна людина з’являється тоді, коли з надіями все скінчено, коли розум вже не захоплюється грою, а входить у неї» [14, с. 66]. Розмірковуючи про абсурд і самогубство, А. Камю демонструє іншу практику сприйняття дійсності, в якій розуму людини вже не відводиться головної ролі: «Розум є інструментом мислення, а не самим мисленням» [14, с. 255]. Гра як частина представленого абсурду, як інструмент є можливістю осягнення відмінних площин життя, є тим, завдяки чому стає можливим проникнення до сфери трансцендентного.

«Гра з життям» Ж.-П. Сартра. У роботі «Нудота» [15] Ж.-П. Сартр представляє людину, яка не просто живе тим життям, яким живе більшість, а людину, яка програє власне життя, постійно ковзаючи на межі подвійної реальності. Гра у цій роботі розгортається у кількох варіантах. Насамперед це гра з самотністю, експеримент з власною фізичною самотністю. Так, головний герой насправді самотній у своєму житті, однак парадокс полягає в тому, що всією своєю суттю людина періодично насолоджується власною самотністю, а в деяких випадках наявність інших людей викликає у головного героя приступ нудоти:

«Напевно, з самотністю не можна грати «помаленьку» [15]. Цю гру з самотністю автор розгортає перед читачем на фоні гри нескінченної уяви.

Складається таке враження, що Ж.-П. Сартр демонструє унікальність людського існування через демонстрацію різних експериментів людини зі способами сприйняття навколишнього світу. Французький філософ висловлюється про цей процес як про гру з «абсурдністю світу». Сама гра у «Нудоті» межує з позицією соліпсизму, оскільки гра – це завжди моя власна гра, мій експеримент з власним буттям. Загалом роль і місце гри тут можливо звести до того, що жити – означає грати власну роль.

Мисленневий експеримент з власним буттям відбувається і в інших роботах Сартра. Гра постає як можливість виходу за межі власної екзистенції. Лише у мисленневому експерименті людина, граючись із власною буттєвістю, має змогу перебувати поза межами самої себе [16].

Ж.-П. Сартр також підіймає такі аспекти буття гри в екзистенціалізмі як зв'язок гри зі свободою. Свідомість та свобода прагнуть постійної втечі від предметності. Ця свобода від чогось виступає як свобода для чогось. Можемо в межах вказаної теми припустити, що ця свобода розрахована саме на гру з власним буттям, власною персоніфікацією: «Не може бути нічого без гри у буття» [17, с. 115].

Базуючись на розмірковуваннях Ж.-П. Сартра про сутність феноменів у нашому житті, про свободу як втечу від означення, можна побачити нові грані розгортання гри в екзистенціалізмі. Одним із таких аспектів є проблема буття феномену як такого, що представляє лише один аспект свого єства. Ж.-П. Сартр описує буття феномену, послугуючись поняттям «трансфеноменальне буття» [17, с. 35], для того, щоб підкреслити різноплановість буття, буття видимості. Отже, у Сартра трансфеноменальне буття гри розгортається через гру розуму з власною екзистенцією, через уявлення себе в самообмані іншого. «Я можу лише грати у буття» [17, с. 94].

Гра у представників екзистенціального напрямку пов'язана із розширенням меж розуміння того, що є людським життям, із подоланням одномірності сприйняття людського існування. Тому гру в творчості екзистенціалістів можна підвести до поняття «гра розуму» або «гра свідомості», де за допомогою гри, ігрового підходу розширюються межі того, що таке життя та як можливо сприймати навколишню дійсність.

Список використаної літератури

1. Лисоколенко Т.В. Феномен гри в історико-філософській ретроспекції. *Гілея: науковий вісник*. 2020. 154 (№ 3). С. 194–197.
2. Лисоколенко Т.В. Игровая теория Э. Берна. *Культурологічний вісник: науково-теоретичний щорічник Нижньої Наддніпряниці*. 2015. № 34. С. 138–142.
3. Ницше Ф. Человеческое, слишком человеческое: Книга для свободных умов. СПб : Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. 384 с.
4. Ницше Ф. *Ессе homo*. Полное собрание сочинений в 13 т. М. : Культурная революция, 2005. Т. 6. С. 185–284.
5. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / пер. с фр. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина. СПб : Ювента, Наука, 1999. 608 с.
6. Мерло-Понти М. Видимое и невидимое / пер. с фр. О.Н. Шпарага. Мн. : Логвинов, 2006. 400 с.
7. Gualeni S., Vella D. *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Springer Nature, 2020. 123 p.
8. Leino O.T. God is a Game Designer-Accelerating' Existential Ludology' // DIGRA 2019: The 12-th Digital games research association conference. 2019.

9. Ясперс К. Разум и экзистенция / перев. А.К. Судакова. М. : Канон+, РООН Реабилитация, 2013. 336 с.
10. Ясперс К. Всемирная история философии / пер. с нем. К.В. Лощевский. СПб : Наука, 2000. 272 с.
11. Ортега-и-Гассет Х. Что такое философия? Сб. трудов. М. : Наука, 1991. С. 51–191.
12. Лисоколенко Т.В. Філософські ідеї Хосе Ортега-і-Гасета у контексті ігрової концепції культури / *Хосе Ортега-і-Гасета: життя, історичний розум і ліберальна демократія* : монографія. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т, 2017. С. 490–506.
13. Камю А. Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство. М. : Политиздат, 1990. 415 с.
14. Камю А. Миф о Сизифе. Эссе об абсурде / пер. А.М. Руткевича / Сумерки богов. М., 1989. С. 222–318.
15. Сартр Ж.-П. Тошнота / пер. с фр. Ю.Я. Яхнина. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=24238>.
16. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм / пер. А.А. Санина / Сумерки богов. М., 1989. С. 319–344.
17. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической онтологии / пер.с фр. В.И. Колядко. М. : Республика, 2000. 659 с.

GAME IN EXISTENTIALISM: FEATURES OF PERCEPTION OF THE WORLD

Tetiana Lysokolenko

Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education”

Dnipropetrovsk Regional Council”,

Department of Philosophy

Antonovycha str., 70, 49006, Dnipro, Ukraine

The relevance of the study is due to the presence of diverse concepts of the game and ideas for its interpretation within different areas of philosophy. Representatives of existentialism, demonstrating their own idea of what life is and what place of the man in the world is, turn to the game. The paper attempts to study the place given to the phenomenon of game in the philosophical concepts of existentialists. An analysis of the essence of the game in the work of representatives of existentialism is presented.

The methodological basis of the work is the existential analysis of M. Merleau-Ponty, within which the game is associated with the implementation of a mental act and perception of the world around. Attention is focused on revealing the preconditions that contributed to the formation of a kind of philosophy of the game within existentialism. Thus, the ideas of F. Nietzsche are considered, in which there is a call to overcome the usual morals and traditions. The research material unfolds through the disclosure of the essences of K. Jaspers' Game of Mind, A. Camus's Game of Absurdity, and Jean-Paul Sartre's Game of Life.

Thus, it was found out that in K. Jaspers' game is an uprising against the one-dimensional perception of life. In the work of A. Camus, the game can be seen as an opportunity to go beyond the established social rules and as the ability to know the diversity of life itself. J.-P. Sartre, in turn, represents the uniqueness of human existence through the demonstration of various experiments with human perception of the world. Sartre speaks of this process as a game with the “absurdity of the world”.

The study allows us to state the following. The game by representatives of the existential direction is associated with the expansion of the boundaries of understanding of what human life is, with overcoming the one-dimensional perception of human existence. Therefore, the game in the work of existentialists can be brought to the concept of “game of mind or game of consciousness”, where the game, the game approach expands the boundaries of what life is and how it is possible to perceive reality.

Key words: game, existentialism, concept, philosophy of game.