

В поисках сферы игры: мезореальность

Порошина Анна Михайловна¹

студентка

Омский Государственный Педагогический Университет, философский факультет, Омск, Россия

E-mail: noumen@inbox.ru

Этимологически латинское слово «illudo» (я играю) связано со словом «illusio». Именно иллюзия. Ни в коем случае нельзя назвать игру обманом или путать иллюзорную, воображаемую реальность игры с лицемерием и притворством. И здесь для того, чтобы различить иллюзию и обман, обратимся к Канту. В «Антропологии с прагматической точки зрения» Кант пишет, что иллюзия – это такое заблуждение, которое остается даже тогда, когда знают, что мнимого предмета на самом деле нет. А обман внешних чувств – когда видимость тотчас исчезает, как только узнают, каков предмет на самом деле. Играя, человек прекрасно понимает, что реальность, в которую он вовлечен, – иная повседневной, однако от этого игра не теряет своей ценности. «Всякая игра связана с иллюзорной, воображаемой «видимостью», но не затем, чтобы обмануть, а с целью завоевать измерение магического» [1].

Таким образом, согласившись с Хейзингой, замечу, что игра лежит «вне противопоставления правда - неправда. А также и вне пары добро и зло» [2]. Будучи пронизана ритмом и гармонией, игра лежит в области эстетического. А ведь именно эстетическое измерение, опираясь на способность суждения, является тем *медиумом*, который опосредует теоретический и практический разум.

Далее, игра возможна лишь при наличии игроков, только через играющих она достигает своего воплощения. Но при этом игра надындивидуальна, сверхличностна, и субъект игры – не игрок, а сама игра. Как отмечает Х.-Г. Гадамер, «игра имеет место преимущественно и собственно там, где тематические горизонты не суживаются для-себя-бытием субъективности и где нет субъектов, ведущих себя по игровому. Игровое движение как будто лишено субстрата. Это игра, в которую играют или которая играется, и при этом не фиксируется играющий субъект». И далее: «изначальный смысл понятия «играть» - медиальный» [3].

Тогда предположу, что особый характер игрового мира лучше всего отражает понятие «мезореальность». «Понятие «мезореальность» выражает собой ту часть человеческой субъективности, которую обыкновенно в результате гипостазирования представляют как фрагмент объективной реальности, в действительности же являющейся мезореальностью» [4]. И ведь действительно, сфера игры – промежуточная реальность, в которой Я – играющий, Я определяю правила, да и вообще решаю состояться ли игре; но как только игра началась, мое Я растворяется в ней, Я уже не властно над правилами, они определяют мое поведение, Я превращается в объект игры; игра становится посредством Я, но ничуть от него не зависит.

Сопряженной с темой ощущения единственности игровой реальности во время самого становления состояния игры является категория игрушки. Игрушка как таковая принадлежит между-миру игры, мезореальности. С одной стороны, игрушка является реальной вещью реального мира повседневности или природного мира. И ответ на вопрос Финка – «Значит, люди не производят игрушки в игре: они производят их в труде, серьезном трудовом действии, снабжающем игрушками рынок?» - очевиден. Однако только в воображаемом мире видимости игрушка обретает свою сущность, воплощает смысл, символом которого она является. По мнению Финка, играющая в куклу девочка живет одновременно в двух царствах: в обычной действительности и в сфере нереального, воображаемого. Но в этом вопросе согласиться с Финком я не могу и определенного рода поддержку нахожу у Фрейда. Я убеждена, что девочка в момент

¹ Автор выражает признательность профессору, д-ру филос. наук Николину В.В. за помощь в подготовке тезисов.

игры живет именно в мезореальности и только в ней. Мезореальность является тем зазором в бытии, в котором материальная реальность наполняется сверхреальным смыслом. Да, кукла – чучело из пластмассы, но в игре девочка абсолютно нивелирует этот факт, для нее кукла – живая, одушевленная. Девочка никак не может жить «в двух царствах» и не воспринимать при этом куклу как предмет жуткого. Ведь глядя на куклу, кажущуюся одушевленной в обычной действительности, неизбежно закрадывается страх. Не меньшее впечатление, наверное, произведет на играющую девочку и сознание того, что ее живой ребенок вдруг стал представлять собой механический предмет, сомнение в одушевленности куклы как живого существа. В мире игры жуткого быть не может, там другие правила, но стоит ввести эти правила в повседневную жизнь, и она неизбежно превратится в кошмар. «Впечатление жуткого возникает, когда стирается грань между воображением и действительностью, когда перед нами предстает нечто реальное, что до сих пор мы считали фантастическим, когда символ принимает на себя полностью функцию и значение символизируемого и даже больше того» [5].

Игра не терпит отношения играющего к ней как к неподлинности. Игра не единственная реальность, и играющий знает об этом, но игра есть цель в себе, и соотносимость с другой реальностью в игре неуместна. Игра захватывает, зачаровывает, снимает иную себе реальность, но при этом стремится уничтожить и свою. Игра тем лучше, чем меньше она знает о себе. Как «Башмаки» Ван Гога, примеряемые Хайдеггером в работе «Вещь и творение». Только в своем пространстве, в поле, башмаки «оказываются тем, что они суть. И тем подлиннее, чем меньше крестьянка думает о башмаках и вообще чувствует их» [6].

Литература

1. Е. Финк. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М., 1988.
2. Й. Хейзинга. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416с.
3. Х.-Г. Гадамер. Истина и метод. – М., 1998.
4. В.М. Шкарупа. Мезореальность как онтологическое ядро субъективности // Вестник Омского университета. – Омск, 1998. – Вып.1.
5. З. Фрейд. Жуткое // З. Фрейд. Художник и фантазирование. – М.: Республика и настоящее, 1995. – 400 с.
6. Хайдеггер М., X-15 Время и бытие: Статьи и выступления: Пер. с нем. - М.: Республика, 1993.- 447 с.- (Мыслители XX в.).