

Ганна Радіонова

РАДІОНОВА Ганна Володимирівна — аспірантка кафедри філософії Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г. Короленка. Сфера наукових інтересів — соціальна філософія, тоталогія.

СИЗИГІЯ ІРРАЦІОНАЛЬНОГО І РАЦІОНАЛЬНОГО: КОНТЕКСТ ГРИ

У статті подається аналіз механізмів дієвості гри, зокрема, сизигії ірраціонального і раціонального як рушія ігрової дії. Досліджується феномен сизигійної раціональності на прикладі топосу гри.

Ключові слова: *гра, сизигія, раціональність, ірраціональність.*

Історії людства властиво розгортатися настільки різнопланово і неоднозначно, що часто у різні хронологічні відтинки часу спостерігається домінування протилежних ідей, поглядів, переконань. Як приклад можна навести руйнацію гранднаративів минулого століття (Ж.-Ф. Ліотар) і актуальність окремих оповідей на кшталт незалежних індивідуальних утворень, свідками появи яких ми продовжуємо бути. Швидкий темп змін буттєвих пріоритетів, векторів розвитку суспільних інституцій провокує вироблення альтернативної суб'єкт-об'єктної позиції людини. Її мета — допомогти цілісно усвідомити світ таким, який він є: наповненим суперечностями, що на перший погляд можуть видатися абсолютно непримиренними та нездатними до узгодження. Проблема співвідношення і взаємоувідповіднювання добра і зла, миру і війни, темряви і світла, раціонального та ірраціонального,

вічного іплинного існувала завжди, і наразі ми маємо лише зміну обставин, що відіграють роль ландшафту, на якому вона продовжує розгортатися. Розглянемо ці умови докладніше.

На тлі інформатизації соціуму отримала розвиток тенденція сприйняття світу як гіпердійсності (Ж. Бодрійяр), що передбачає розвиток симуляцій, народження яких стає результатом глобалізації та мультикультуралізму. Активно висувається гіпотеза спектакуляризації суспільства (О. Соболя), а подальша віртуалізація спілкування і перенесення дискурсів у площину Інтернет-технологій провокують філософські роздуми щодо появи і перспектив Номо virtualis (К. Хейлз) на фоні «суспільства інтерактивного спектаклю» (С. Бест, Д. Келлнер). Нам імпонує визначення спектаклю як форми реальності О. Соболя: «це будь-яка «знако-тканна» реальність, яка створена за допомогою комп'ютерно-інформаційних технологій у кіберпросторі та використовується як засіб для маніпуляції індивідуальною і колективною свідомістю, волею, поведінкою» [9, с.60]. Як бачимо, домінування ігрових, віртуальних, симулятивних, спектакуляризаційних тенденцій у сучасному суспільстві актуалізують примат гри як форми самовиявлення людини і, одночасно, як одного з варіантів відображення цілісності «людина-соціум».

Метою даного дослідження є аналіз механізмів, які забезпечують дієвість феномену гри у різних його проявах за умов «спектакуляризованого суспільства», зокрема, дослідження сизигії ірраціонального і раціонального в контексті гри та обґрунтування сизигійної раціональності як рушія ігрової дії.

Для досягнення мети дослідження необхідно реалізувати завдання:

- визначити топос раціональності та ірраціональності в контексті гри;
- розглянути механізми гри, зокрема, «ігрову напругу» (Й. Хейзінга);

– обґрунтувати використання для аналізу механізмів гри поняття сизигії як процесу причинно-метапричинних відносин дискретів;

– довести значущість сизигійної раціональності на прикладі топосу гри.

Серед досліджень феномену гри та його форм і проявів необхідно відмітити ідеї Г.-Г. Гадамера (ігрова реальність і самоідентифікація), Г. Гессе (ігрове співтовариство), Л. Віггенштайна (світ мовних ігор) Й. Хейзінги (ігровий концепт культури), Е. Фінка (роль гри у самоідентифікації людини). Сучасна філософія, психологія, культурологія і соціологія збагатилася розробками феномену гри як міждисциплінарного явища у дослідженнях Т. Апінян, Л. Бевзенко, М. Бойченка, М. Зубрицької, Н. Корабльової, Л. Ретюнських, К. Сігова.

Концепція сизигії як механізму поєднання, взаємоувідповіднювання та співвідношення протилежностей розгортається у працях В. Соловйова «Смисл любові», М. Лоського «Вчення про перевтілення», проте найбільшого розвитку сизигійна раціональність набуває у дослідженнях В. Кізіми «Сизигійна раціональність (єдність причинних дій і метапричинних впливів)», «Сизигія метаморфоза», «Тоталлогія (філософія оновлення)». Недостатньо вивченим і дослідженим лишається актуальне для сьогодення питання сизигійної раціональності феномену гри, поєднання раціонального та ірраціонального як рушіїв ігрової дії.

Дійсно, одним із смислоутворюючих джерел феномену гри як форми реальності виступає єдність раціонального та ірраціонального. Розглядаючи раціональність як сукупність самодостатніх механізмів — норм, еталонів, принципів тощо, необхідно виокремити правила гри як маркер раціональності ігрової дії. Гра немислима без правил. Зміна правил призводить до появи нової гри. Саме правила відіграють роль демаркаційної лінії між реальним світом і світом гри. Їм належить право конституювати поведінку ігрових дискретів на кожному з

рівнів розвитку ігрової дії. Вони обумовлюють характеристики гравців і у такий спосіб обмежують їх коло, оскільки не визнаючи правила, людина автоматично перестає бути гравцем. Отже, раціональність гри передбачає чітко регламентовану правилами організацію. Проте межа між раціональністю правил та ірраціональним полем імпровізації як відносної свободи, що розкриває нові горизонти гри, є досить хиткою і відносною. Ірраціональне виявляється у вигляді безладу, хаосу, що межує з рухом «проти течії», заперечує правила та вимоги, відкриває шлях для творчості.

Тож виявом раціональності у грі є її порядок, правила, а формою ірраціонального постають елементи хаосу, зовнішнього безладдя, заперечення усталених норм, які базуються на емоційності гравців. Та як пояснити той факт, що саме антипод порядку — хаос, який містить у собі приховані можливості оновлення, часто постає початком нової гри? Пошук відповіді на це питання підводить нас до завдання виявити механізми взаємодії дискретів гри, взаємовідносин її рушійних сил.

Відомий дослідник феномену гри Й. Хейзінга для характеристики механізмів ігрової дії використовує поняття напруги, якому надає домінуюче значення прихованої перспективи: «напруга означає невпевненість, нестійкість, деякий шанс або можливість» [10, с.29]. Саме напруга загострює увагу і цікавість гравців, відкриває нові шляхи варіювання гри, примножує шанси на її виживання. Проте існування напруги, як відомо, можливе як наслідок взаємодії протилежних, суперечливих дискретів цілісності. У даному випадку ігрова ситуація передбачає наявність компонентів, якими виступають «бажання і задоволення, думки і дії, плани і реалізації, серйозність і жарт, раціональність та емоції — характерні риси гри як розвитку, що зберігається і єдності, що розвивається» [6, с.15]. Таким «силовим полем», що забезпечує продуктивне взаємоувідповіднювання протилежностей, зокрема, раціональності та ірраціональності є топос гри.

Розгортаючись між раціональним та ірраціональним буттєвими вимірами, «гра проривається в усі інші емпіричні даності людського життя, забарвлює власними фарбами навколишній світ» [8, с.79]. Потреба у такому забарвленні дійсно має місце: серед недосконалостей та суперечностей світу гра «створює тимчасову, обмежену досконалість...гра не тільки істотний момент людського буття, але також і джерело розуміння буття людиною» [10, с.25]. За словами Й. Хейзінги, «вона створює порядок, вона є порядок. У недоскопалому світі і метушливому житті вона творить тимчасову, обмежену досконалість» [10,с.28]. Отже, через хаос до порядку, крізь безлад до гармонії, від деструкції несприйняття до конструктивного взаємопорозуміння — це дійсний топос гри.

Аналіз механізму взаємоузгодження компонентів гри, що знаходяться у динамічному взаємовпливі і забезпечують ідентичність ігрової цілісності одночасно, неможливий без розгляду поняття сизигії. Сучасний український дослідник В. Кізіма визначає сизигію як тенденцію увідповіднювання дискретів цілісності як за умови стійкості її компонентів, так і у разі нестійкості, мінливості, «за ситуації їхнього перехідного стану та істотних трансформацій» [7, с.35]. Сизигія (грецьк. *syzygia* — поєднання, парне сполучення) передбачає «ситуацію забезпечення спів-віднесення, від-повіддя, уз-годження» [7, с.33–34] протилежних компонентів цілісності. Оскільки раціональне та ірраціональне джерела гри є на перший погляд взаємозаперечуючими та різновекторними, але такими, що здатні до вироблення напруги між собою (за Й. Хейзінгою), аналізувати їх єдність як топос ігрової дії необхідно з позиції сизигійних відносин.

За концепцією В. Кізіми, сизигійний процес передбачає два виміри: генерологічний (співвідношення усталених, раціонально закріплених форм цілісності) і парсичний, що характеризується мінливістю, незавершеністю, хаотичністю, ірраціональністю поведінки дискретів. Світ гри постає

цілісною формою реальності перед спостерігачем за умов сприйняття його у єдності генерологічних та парсичних вимірів. Тобто раціональність генерології «має рацію» на тлі ірраціональності парсики. Розглядаючи сизигію як логіку постійного самоувідповіднювання плинних процесів ігрової цілісності, необхідно наголосити на тому, що чим багатше підґрунтя парсики, або ірраціональності ігрової дії на фоні усталеної раціональності правил гри, тим ширші перспективи ігрового дійства. Дійсно, парсичний вимір містить нереалізоване багатство можливостей, яке проявляється у тому, що «будь-який гравець відкриває у собі ті якості, про які у своєму повсякденному житті він навіть не здогадувався: гра є формою і методом запуску його можливостей» [1, с.61].

Володимир Кізіма виділяє декілька типів раціональності: причинну, метапричинну і сизигійну [4, с.28–29]. Причинна раціональність передбачає поєднання розумності людської діяльності із її відповідністю принципу причинності, оскільки, дійсно, кожне явище має свою причину. Остання, у свою чергу, стає поштовхом для діяльності. Людина у такій ситуації виступає об'єктом дії: «Увесь світ проглядається у цьому випадку крізь призму однозначних силових відносин і гри різноманітних причинних детермінантів, якими користується людина для задоволення своїх потреб і досягнення власної мети» [4, с.29]. Наслідки причинної раціональності, яка була досить актуальною в минулому столітті, відчуються у вигляді екологічних катастроф, політичних баталій та економічних кризових явищ, що спостерігаються і дотепер, оскільки свобода дії за умов розгортання схеми «причина — наслідок» без урахування значення умов часто перетворюється на анархію. Розглядаючи дію причинної раціональності у контексті гри, маємо ситуацію запрограмованої гри, що чітко керується ведучим і без його втручання втрачає сенс.

Умови розгортання гри, у свою чергу, відіграють роль провідного конституенту і мають певну структуру. Зокрема,

В. Кізіма поділяє їх на актуальні (або генерологічні порядки, такі, що сталися, відбулися) і віртуальні (визначаються парсичною упорядкованістю, яка на перший погляд має випадковий, хаотичний, не визначений характер). Із поєднанням дії актуальних умов, що підтримують генерологію, і віртуальних, які провокують її до метаморфоз, пов'язана метапричинна раціональність. Однак її дія не забезпечує функціонування гри як цілісності без урахування раціональності причинної.

Ідея сизигійної раціональності полягає в усвідомленні цілісної дії обох детермінацій, оскільки реальність передбачає постійні зміни і увідповіднювання частин єдності, що оновлюється. На прикладі життєдіяльності людини сизигійна раціональність проявляється у вигляді подвійного причинно-метапричинного процесу, «у якому людина одночасно обімає ролі дієвої причини і носія метапричинних регуляторів у вигляді різноманітних норм, принципів і ціннісних настанов» [5, с.248]. Сизигійна раціональність гри як цілісної форми передбачає взаємоувідповіднювання і взаємопідпорядкування усіх її дискретів. Гра лишається актуальною за умов урахування як її правил (актуальної генерології), так і не без дії інтерпретації (або віртуальної парсики).

Отже, однією із головних переваг гри є її здатність діалектично поєднувати свободу і необхідність, правила та імпровізацію, «заданість і гіпотетичність» (Т. Апінян), які завдяки сизигійному взаємозв'язку мають властивість увідповіднюватися як компоненти єдиної цілісності. Їх розгортання забезпечує ігровій дії динаміку та простір для нових метаморфоз.

Під час гри спостерігається «рух прямий і зворотній, підйом і спад, чергування, зав'язка і розв'язання» [10, с.27]. Як бачимо, ігрове річище торує свій шлях між берегами сталості й мінливості, правил та емоцій, раціональної генерології та ірраціональної парсики. І чим більший дисонанс у їх співвідношенні, тим більші шанси на динамічну,

цікаву, активну течію гри. Якщо ж, навпаки, співвідношення сталості і мінливості, прогресу і регресу, раціональності та ірраціональності в грі стає близьким одиниці, тобто урівноважується і досягає гармонії, то це свідчить про близькі явища занепаду, нецікавості, і, як наслідок, кінця ігрової дії.

Таким чином, настала черга відповіді на питання щодо хаотичності початку нової гри. Пошук відповіді полягає у відмінності сприйняття хаосу або як деструкції, віджитої матерії, або у якості певних надлишкових можливостей, що містять потенціал майбутнього життя. У цьому сенсі цілковита гармонія загрожує грі кінцем, а високий сизигійний потенціал протистояння, напруги, взаємоузгодження втілює у собі зародки нової дії: «чим більш нестійка і насичена шумуванням гра, тим вона повніша життям і багатша на майбутнє» [7, с.37]. Отже, будь-яка гра є взаємоузгодженням раціонального та ірраціонального моментів її буття, вона існує на межі їх взаємоперетворень. Постійне взаємовідповіднювання, гармонійне поєднання раціонального та ірраціонального є результатом сизигійних механізмів і запорукою подальшого збереження і розвитку гри як цілісності. Завдяки сизигійному механізму прямолінійний догматизм правил урівноважується свободою інтерпретації: «правила не сковують гру, але надають їй можливість для безлічі комбінацій. Гра — невизначена визначеність, або визначена невизначеність» [1, с.61]. Як бачимо, самоорганізаційна природа гри своїм підґрунтям має механізм увідповіднювання протилежностей, зокрема, поєднання раціональності як цілісної форми із плинною природою ірраціональної інтерпретації, що самоідентифікуються у кожен наступний момент буття гри.

Дослідниця феномену гри Л. Бевзенко наголошує на здатності гри знижувати соціальну ентропію, оскільки, за словами Й. Хейзінги, гра є лад, вона творить порядок. Ми погоджуємось із цією думкою, через те, що вона є підтвердженням припущення сизигійності гри. Але у даному випадку йдеться про гру як

відкриту систему, що взаємодіє із соціумом і, в залежності від превалювання у ньому раціональних чи ірраціональних побудов, на своєму рівні здатна, зокрема, знижувати ризик ентропії у суспільстві. До того ж сизигійні процеси відбуваються не лише всередині гри як феномену буття, але й пов'язують його із іншими формами та проявами реальності. Зокрема А. Кармін підкреслює взаємозв'язок гри і культури: «Світ людських ігор, історично розгортаючись і стаючи усе багатшим із розвитком культури, разом із тим здійснює на неї, у свою чергу, зворотній вплив і постає джерелом, що збагачує світ її смислів» [3, с.715]. Тобто, гра, розгортаючись із культури і утверджуючи свої позиції, займає, за визначенням науковця, суб'єкт-об'єктну позицію: формується на тлі культури і вносить до її складу свої корективи. Таким чином і культура в цілому, і феномен гри як її прояв, знаходяться у взаємовпливі і взаємоузгодженні, іншими словами, між ними діють сизигійні механізми: «роль гри у суспільстві історично змінюється, але гра лишається і дотепер фактором розвитку культури» [3, с.722].

Отже, ми проаналізували механізми, що забезпечують дієвість феномену гри у різних його проявах за умов «спектакляризованого суспільства», дослідили сизигію ірраціонального і раціонального в контексті гри та обґрунтували важливість сизигійної раціональності як рушія ігрової дії. Дійсно, топос раціональності та ірраціональності в контексті гри відіграє роль фактора її розвитку, а так звана «ігрова напруга» є нічим іншим як проявом сизигійності дискретів, причинно-метапричинні відносин яких визначають сизигійну раціональність ігрової цілісності.

Таким чином, гра передбачає взаємозв'язок та взаємозалежність своїх елементів, вона здатна до оновлення і своїм існуванням пропагує його як спосіб буття. Проте, після чергового оновлення гра як цілісність змінюється як суб'єкт і об'єкт дії, залишаючись сама собою, тобто зберігає свою ідентичність. У кожному наступному акті оновлення

відбуваються інші метаморфози та трансформації, що призводять до зміни суб'єктної та об'єктної позицій дискретів цілісності. Незмінною у своїй самоідентичності виступає гра як оновлена єдність ірраціональності і раціональності своїх дискретних одиниць.

Література

1. *Апінян Т.А.* Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома / Т.А. Апінян // *Вопр. философии.* — 2008. — №2. — С. 58-73.
2. *Бородецька А.* Раціональність ігрового буття як шлях до свободи особистості / А. Бородецька // *Тези II Всеукраїнської студентсько-аспірантської філософсько-релігійної конференції «Раціональність чи раціональності».* — Нац. ун-т «Кієво-Могилянська академія». — Київ, 2007. — 63 с.
3. *Кармин А.С.* Культурология / А.С. Кармин. — СПб.: Из-во «Лань», 2003.— 928 с.
4. *Кизима В.В.* Образование как сизигический процесс (понятия, принципы, возможности) / В.В. Кизима // *Totallogy* — XXI. (11-й вип.): Постнекласичні дослідження. — Київ: ЦГОНАН України. — 2004. — С.28.
5. *Кизима В.* Сизигическая рациональность / В.В. Кизима // *Тоталлогия (философия обновления)* / Кизима В.В. — К.: Центр практ. философии, Издатель ПАРАПАН, 2005. — С. 248.
6. *Кизима В.В.* Тоталлогия (философия обновления) / Кизима В.В. — К.: Центр практ. философии, Издатель ПАРАПАН, 2005. — 272 с.
7. *Кізіма В.* Тотальність і сизигійна «душа» культурних трансформацій / В.В. Кізіма // *Філософська думка.* — 1998. — №1. — 33–34.
8. *Ретюнских Л.Т.* Игра как она есть или онтология игры / Л.Т. Ретюнских. — М.: МПГУ; Липецк: Липец. изд-во Госкомпечати РФ, 1997. — 151 с.

9. *Соболь О.* Философия «общества спектакля» в технополитическом дискурсе / О. Соболь // *Практи. філософія.* — К. — 2003. — №2. — С. 60.
10. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с нидерланд. В. Ошиса. — М.: ООО Изд-во АСТ, 2004. — 539, [5] с.

В статъе анализируются механизмы действительности игры, в частности, сизигия иррационального и рационального как двигатель игрового действия. Исследуется феномен сизигии рациональности на примере топоса игры.

Ключевые слова: *игра, сизигия, рациональность, иррациональность.*

In this article mechanism's of game's activity, in particular, syzygy of rational and irrational as a mover of playing are analyzed. Phenomenon of rationality's syzygy after the example of game is investigated.

Key words: *play, syzygy, rationality, irrationality.*

Надійшла до редакції 18.03.2009 р.