

Идея „языковых игр”

В этой статье речь пойдет о „языковых играх” — ключевом понятии философии позднего Витгенштейна. Работа задумана как своего рода введение в его концепцию *игр*, у нас еще мало изученную, творчески не освоенную. В прошлом автор уже представляла читателям функционально-игровую модель языка, разработанную Витгенштейном, — в форме ее теоретической реконструкции¹. Однако со временем стало понятно, что смысловое „поле” этой *философии в действии* все же сильно деформируется при таком изложении. Чем более внятно воссоздаешь ее в форме *учения* (выявлением и приведением в систему основных *тезисов*), тем больше утрачивается суть того, над чем бился, чего достиг автор². Становится понятным: нужно постараться хоть как-то передать то, что было для него главным, — творческий *практикум* концептуальных прояснений. Строго говоря, это — невыполнимая задача: *поведать* о том, что, по убеждению самого Витгенштейна, может быть лишь *содеяно и продемонстрировано* — *показом, сказыванию же* (оформлению в теорию) не поддается³. В самом деле, его „поздние” работы намеренно атеоретичны. Они полны нескончаемых вопросов, на которые не получаешь сформулированных ответов, изобилуют примерами концептуальных ловушек и множеством изощренных методик выхода из туликов. И именно эти, *процедурные*, наработки составляют главную ценность. Понять, освоить их позволяет лишь самостоятельное (от первого лица) штудирование — под этим углом зрения — текстов позднего Витгенштейна. Сделать это за кого-то и передать ему такой род знания пересказом не получается⁴. Как же все-таки познакомить читателя с философской *техникой* Витгенштейна, ввести в особый мир его философского *творчества*? Выход практически один: отразить в изложении, насколько возможно, „текстуру” его размышлений, примеры концептуальных сбоев, приемы философских прояснений⁵. Понятно, что подобное изложение может показаться кому-то скучно-подробным. Но дело в том, что Витгенштейн вообще философ тщательного, детального анализа. В своих философских изысканиях он избегает „общих мест”, считая, что они мало что дают и ощущение сбивают с толку. То, что интересует этого оригинального мыслителя

без внимания к деталям, нюансам просто не уловить. Тексты с попытками воссоздания его приемов, процедур адресованы *специалистам*, способным извлечь из них какой-то толк, и тем, кто по тем или иным причинам всерьез заинтересован сутью дела. При более популярном изложении смысл того, над чем всю жизнь трудился Витгенштейн, ускользает⁶. Но характеризуя ту или иную его идею (или концепцию) в целом, все-таки приходится воссоздавать мысли философа более или менее *связно*. Тем самым они невольно переводятся – в нашем случае это принцип *языковых игр* – из *методологического* модуса в *теоретический*. Отсюда слишком ошутимое присутствие того, кто „выстраивает” мысли автора в подобие теории и нежелательный эффект восприятия и усвоения его концепции именно в этом, не свойственном ей ключе. Такова ситуация, о которой нельзя не предупредить читателя.

Как же возникла идея *языковых* (концептуальных) *игр* и в чем ее суть? Известно, что Людвиг Витгенштейн привел в философию интерес к комплексу проблем символической логики, оснований математики и логического анализа языка. Успехи в этой области (мысли Г.Фреге, Б.Рассела и др.) вдохновили его на поиск предельно ясной логической модели знания-языка, общей матрицы *предложения*, в которой была бы явлена суть любого *высказывания*⁷, а стало быть, – так думалось автору – и мысленного постижения *фактов*, этой основы основ подлинного знания о *мире*. Разработанная Витгенштейном в 1912–1914 гг. концепция базировалась на трех принципах: толковании предметных терминов языка как *имен объектов*; *элементарных* высказываний – как логических *картин* простейших *ситуаций* (или, иначе говоря, *конфигураций объектов*) и, наконец, *сложных* высказываний (логических комбинаций элементарных предложений) – как картин соответствующих им комплексных ситуаций – *фактов*. В результате совокупность истинных высказываний мыслилась как *картина мира*. Тщательно продуманная логическая модель „язык – логика – реальность” была представлена в „Логико-философском трактате” (ЛФТ), увидевшем свет в 1921 году. Идеи трактата произвели сильное впечатление и вызвали большой резонанс в умах и работах исследователей в области философии языка и логики науки⁸. Пожалуй, наибольшим было его стимулирующее влияние на участников *Венского кружка* – Р.Карнапа, Ф.Вайсмана и др., да и на всю программу логического позитивизма, изложенную в манифесте „*Научное миропонимание*” (1929).

Сам же автор *Трактата* к концу 20-х гг. начал переосмысливать свою концепцию. Ряд обстоятельств помог ему понять, что отточен-

ная до логического совершенства идеальная модель языка ЛФТ не просто далека от практики речевого разумения, но не схватывает, даже схематично, ее принципиальных механизмов. Именно по этой причине философ покидает прежние позиции и выбирает совсем иной, в каком-то смысле даже противоположный первому, исследовательский путь. Вернуться на „грешную землю”, взглядеться и понять, как на самом деле *работает* язык, каковы реальные функции предложений и прочих языковых форм *не в теории*, а в *практическом мышлении и поведении* людей – такова была в самых общих чертах его новая установка. Широкий спектр философских проблем он теперь стремится рассмотреть под особым углом зрения – через призму языка в его *действии, работе*. Может создаться впечатление, что при таком *функционально-деятельном* подходе к языку интерес философа к логике угас. Между тем Витгенштейн время от времени пояснял, что именно логика все-таки остается главным предметом его внимания. Правда разительно меняется исследовательский акцент, угол зрения: интерес к логическому синтаксису и семантике языка, составлявший доминанту *Трактата*, несколько приугас, на первый же план вышла логическая (а то и просто речевая) *прагматика*, логическое *поведение* понятий.

Преодолевая прежние, ранее казавшиеся ему безупречными, позиции⁹, Витгенштейн приходит к выводу: постижение сути высказываний, значений слов – и не в последнюю очередь важнейших философских положений, понятий – требует не искусства проникать в их *скрытую* логическую структуру, заключенный в них смысл, а предполагает нечто совсем иное. Что действительно необходимо, – таково теперь его убеждение – так это умение ориентироваться в *действии, функциях* языка, его практическом использовании в „ткани” самой жизни, поведения, – то есть там, где работа слов, фраз вполне открыта взору. При таком реалистичном (его еще называют прагматическим), земном взгляде на вещи базовыми структурными образованиями языка Витгенштейну представились не искомые прежние некие его *предельные* элементы в виде *элементарных* предложений, соотносенных с простейшими (тоже *предельными*) *ситуациями* и якобы составляющими своего рода „субстанцию” языка. В рассуждении, повествовании, чтении, письме и иных формах речевого разумения высвечивались „семейства” более или менее родственных друг другу¹⁰, подвижных и живых функциональных систем, практик. Витгенштейн назвал их *языковыми играми*. Идея языковых игр заняла очень важное место в его новой концепции, став не просто одним из понятий, фиксирующих определенные ре-

лин, но постоянно работающим принципом уяснения все новых практик людей вкупе с их речевым, коммуникативным оснащением.

Догадки о том, что важно принимать во внимание „динамику“ языка, его работу, функции, *употребление* прозвучали еще в „Логико-философском трактате“: „Вопрос: „Для чего собственно мы используем это слово, это предложение?“ — всегда ведет к ценным прозрениям в философии” (6.211). И это не единственное замечание в таком духе. В *Трактате*, в целом построенном методом априорного теоретического рассуждения, несколькими штрихами был набросан эскиз, как бы угадана возможность развития иной, еще не оформившейся концепции, тех идей, что вышли на авансцену во второй период творчества философа¹¹, когда предметом пристального изучения стало *действие* языка. И именно новый акцент привел к позициям, существенно отличающимся от первоначальных. Они представлены в „Философских исследованиях“¹² и других работах „позднего“ Витгенштейна. Что же подтолкнуло его к радикальному изменению точки зрения?

Не исключено, что первые импульсы к переосмыслению концепции дал Витгенштейну его учительский опыт, обучение детей чтению, счету, письму, составление для них словаря и пр.¹³. Неслучайно в работах философа затем будет то и дело прослеживаться связь понятий *значение* и *обучение* (PU, § 42 и др.). Размышляя над „тайной“ речевых значений, Витгенштейн пришел к выводу: постоянно стоит задумываться над тем, при каких обстоятельствах мы научились *применять* то или иное слово, выражение, как учат фразам детей и как они их усваивают *на деле*. Немаловажным было, по-видимому, и философское подкрепление педагогического опыта, найденное в *прагматизме*. Так в предисловии к „Философским исследованиям“ Витгенштейн отмечал, что в формировании его новой концепции большую роль сыграла критика *Трактата* его друзьями в Кембридже — Фрэнком Рамсеем и Пьетро Сраффа¹⁴. Конкретное содержание этой критики неизвестно, но о ее общей направленности позволяет судить сопоставление новых мыслей Витгенштейна с рядом моментов в работах его оппонентов¹⁵. Так Ф.Рамсей, по-видимому, передал философу общее настроение *прагматицизма* Ч.С.Пирса, влияние которого испытал сам. Известно, в частности, что Рамсей считал важным принимать во внимание не только объективный аспект логико-языковой картины мира (факты, объекты и др.), но и *деятельность* субъекта. Высоко оценив логику Витгенштейна, он, однако, усмотрел в ней пробел: *невнимание к прагматике*, к связи значения предложения с вытекающими из него дейст-

виями. Приверженность автора „Логико-философского трактата” теоретической строгости критик счет максималистской. В частности, чрезмерным, нереалистичным ему представлялось стремление к *точному* логическому выражению того, что на деле является смутным, не поддается точным определениям. Расценивая подобную установку как схоластическую, Рамсей усматривал в ней серьезную опасность для философии. Возможно, такие настроения были навеяны ему мыслями У.Джемса, который разъяснял, что теоретический подход к любому предмету строится на сверхупрощениях и потому чреват догматизмом, что наиболее ощутимо в области философии и религии. Такого рода аргументы, несомненно, произвели впечатление на Витгенштейна. Мотивы прагматизма и критики платонизма, „теоретизма” органично вошли в мышление философа, кстати, знавшего и ценившего работы Джемса¹⁶.

Антиплатоновскую идею „языковой игры”, в известной мере возрождавшую представления и практику софистов, Витгенштейн прорабатывал до конца своих дней, находя ей все новые и новые применения. В лекциях 1933-1935 гг.¹⁷, уже став, по сути, на новую точку зрения, он вводит принцип *игр* и активно применяет „игровой” подход к языку¹⁸. Своего рода „элементарным введением” в концепцию *языковых игр* можно считать методику развития данной темы в „Коричневой книге” (см.: ВВВ, р. 77 и след.). Именно здесь Витгенштейн вводит свои хорошо известные примеры *игр-коммуникаций*, начиная с простейшей и шаг за шагом восходя к более сложным. Действующие лица в игре (1) – строитель и его подручный; первый, используя лишь *названия* строительных элементов, выкрикивает команды: „плита”, „куб” и др., что означает: „подай плиту”, „принеси куб” и пр. Затем в игре (2) в коммуникацию вводится новый тип инструмента – *числительные*. Далее (3) добавляется такое средство коммуникации, как *собственные имена* (*этот блок! та плита!*). На следующей ступеньке (4) игра обретает слова и жесты, указывающие *место*, позже (5) в нее включаются *вопросы и ответы* (*сколько блоков? – Десять*). Уже эти первые пять примеров позволили Витгенштейну дать контуры идеи в общем виде. Он пояснил: системы коммуникации (1-5) мы будем называть *языковыми играми*. При этом указывается, что их реальным аналогом могут быть простые языки примитивных племен или способы обучения детей их родному языку (см.: ВВВ, р. 80)¹⁹. На базе исходных простых воссоздаются все более сложные формы речевой практики. Игра (6) уже включает в себя варианты вопроса о *названии* предмета (или цвета, числа, направления и др.): *что это такое?* (р. 82). В игре (7) фигурируют *таб-*

лички, соотносящие знаки с рисунками предметов. В дальнейшем к этим практикам добавляются новые, игры усложняются. В целом их число было доведено здесь до 73, а идея и метод игр были представлены в действии.

Живой, работающий язык необычайно сложен, включает в себя как бы множество взаимосвязанных „игр”. Выявляя их типы в естественном языке (или придумывая их искусственные аналоги), Витгенштейн как бы „сканирует” речевую практику, аналитически разграничивает ее компоненты, аспекты, уровни. Прежде всего он выделяет *элементарные* функции языка и варьирует их сочетания. Предполагается, что исходные речевые модели абстрагируются из естественного языка за счет его упрощения, возврата слов, фраз на ту реальную жизненную почву, где они обрели свои начальные значения. Над простейшими постепенно надстраиваются все новые, более сложные *игры*. Так воссоздается „лесенка” усложнений языка, моделируется нарастание его возможностей.

Языковые игры — своеобразный аналитический метод (совокупность приемов) *прояснения* языка, *высвечивания* его функций, работы²⁰. Он мыслится как поиск выходов из разного рода концептуальных тупиков, которыми изобилует философская традиция. Именно для этого Витгенштейн придумал свой принцип *игр* и разработал богатую практику его применения.

Метод рассмотрения вначале простейших, а затем усложненных форм коммуникации активно используется и развивается далее в „Философских исследованиях”, где идея и методы *игрового* прояснения представлены, пожалуй, наиболее полно и многоаспектно²¹. Что же касается предмета уяснения, то таковым здесь служит прежде всего широкий спектр запутанных философских проблем *сознания*. Это — вопросы соотношения языка и мышления, интуитивного и дискурсивного, внешнего человеческого действия и внутреннего плана сознания, персонального (индивидуально-субъективного) и интересубъективного в довербальном и вербальном человеческом опыте. На страницах главного из своих поздних трудов философ напряженно размышляет также о феноменах значения (смысла) языковых выражений, инвариантного и варьируемого, статичного и процессуального, выразимого и невыразимого в языке, о природе понимания, о человеческом „я” и „чужих сознаниях” (сознаниях других людей в отличие от моего собственного) и др.²². Полна соображений о сути интересующей нас идеи и великолепных иллюстраций книга „Замечания по основаниям математики”²³. Заслуживают внимания и мысли о языковых играх в последней работе Витген-

штейна „О достоверности”, в том числе толкование *игр* как *форм жизни*. Но, пожалуй, наиболее впечатляющ и поучителен сам витгенштейнов *опыт* виртуозного применения *игровой* методики при анализе концептуальных замешательств. Совершенно особое место в этом опыте занимают *игровые* прояснения *философских* (и околофилософских) формул и слов, в которых *скрыто* множество смысловых оттенков и таится постоянная опасность сбиться в рассуждении, пойти по ложному пути²⁴.

Возможно, что идея элементарных „языковых игр” и постепенного восхождения от них к играм усложненным была подсказана Витгенштейну его дискуссиями в Кембридже с Пьетро Сраффа. В предисловии к „Философским исследованиям” автор признается: „Стимулирующему воздействию *этой* критики я обязан наиболее плодотворными идеями моей работы” (PU, S.X.). Сам П.Сраффа в пору дискуссий с философом (ок. 1929-1930 гг.) трудился над экономическим исследованием²⁵, в котором применял метод искусственного мысленного „конструирования” систем хозяйства. При этом за отправную точку условно бралось воображаемое общество, ведущее натуральное хозяйство. Затем мысленно конструировалось общество, производящее всего лишь два товара. И далее путем постепенного расширения обмена и добавления новых черт строились все более сложные формы экономики. Прием „языковых игр”, принципиально важный для „поздней” концепции Витгенштейна, весьма напоминает такой метод „спекулятивной антропологии”²⁶. В самом деле, в раздумьях зрелого Витгенштейна то и дело высвечивается „антропологический” аспект: язык мыслится не как „извне” противостоящий миру его логический „двойник”. Это — набор „форм жизни” или жизненных „игр”. В нем постоянно что-то делается, причем это „что-то” *укоренено* в человеческой жизни. Автор неустанно напоминает читателю: „...Приказывать, спрашивать, рассказывать, болтать (вообще совершать все привычные действия языка — М.К.) — в той же мере часть нашей естественной истории, как ходьба, еда, питье, игра” (PU, § 25). Истоки тех или иных языковых игр философ тоже связывал с жизнедеятельностью воображаемых сообществ или племен.

Идея языковой игры предполагает, что язык — явление в *принципе* нестатичное, что он — подобно исполнению музыки, сценическому действию, спортивным и иным играм — динамичен по самой своей природе, живет лишь в действии, деянии, в практике коммуникации. Витгенштейн подчеркивал: знаки как нечто „вещественное” — в звуковом, письменном, печатном виде — мертвы, но это не

значит, что к ним, дабы вдохнуть в них жизнь, нужно добавить что-то принципиально иное по сравнению с материальным – нечто сугубо *духовное*. Это старое-престарое затруднение философ разрешает по-своему: жизнь знаку дает его применение! А такое, понятно, предполагает реальную *жизнь* языка или языковую *игру*. Толкование значения знака как способа его *употребления*⁷ и принцип языковых *игр* – аспекты по сути единой позиции.

В основу понятия *языковой игры* положена аналогия между поведением людей в *играх* как таковых и в разных системах *реального действия*, в которые вплетен язык. Их подобие усматривается, в частности, в том, что и там и тут предполагается заранее выработанный комплекс *правил*, составляющих, скажем так, как бы „устав” *игры*. Этими правилами задаются возможные для той или иной *игры* (системы поведения или формы жизни) комбинации „ходов” или действий. Ведь *игра* без правил – не *игра*: резкое изменение правил способно парализовать *игру*⁸. Вместе с тем правила определяют „логику” *игры* не жестко, предусматриваются вариации, творчество. Система действий, подчиненная жестким правилам, – это уже не *игра*.

Под *языковыми играми* понимаются модели (образцы, типы) *работы* языка, его варьируемых функций. Подобно всяким моделям, предназначенным для прояснения усложненного, непонятного, „языковые *игры*”, выступают в концепции Витгенштейна прежде всего как *простейшие* или *упрощенные* способы употребления языка, дающие ключ к пониманию более зрелых и нередко неузнаваемо видоизмененных случаев. „Языковые *игры* – это более простые способы употребления знаков, чем те, какими мы применяем знаки нашего в высшей степени сложного повседневного языка”, – разъяснял Витгенштейн свою идею в лекциях студентам (ВВВ, р. 47). Понимание языковых *игр* как „*простейших форм языка*” сохранено в „Философских исследованиях” и последующих работах философа. Причем постоянно подчеркивается, что *корневым* формам языка присуща неразрывная связь с жизнедеятельностью: „Языковой *игрой* я буду называть также целое, состоящее из языка и действий, в которые он вплетен” (РУ, § 7). «*Игры* представляют собой образцы речевой практики, единства *мысли-слова-дела*, а также *обстоятельств*, при которых все это вместе взятое осуществляется, „срабатывает”». Для пояснения идеи *языковой игры* Витгенштейн иногда сравнивал ее с театральным спектаклем, где в одно целое объединены „сценическая площадка”, „акты”, „действия”, „роли”, конкретные „сцены”, „слова”, „жесты” („ходы” в *игре*). Со временем философ все чаще стал характеризовать *языковые игры* как „*формы жизни*”.

Понятие *языковой игры*, подобно всем прочим в концепции позднего Витгенштейна, не принадлежит к числу четко очерченных, теоретически определенных. Его границы „размыты“, однако это не поставишь философу в вину, — хотя бы потому, что в его задачу и не входило — это подчеркивалось многократно — создание какой бы то ни было теории — будь то теория языка, значений знаков или что-то еще. Теории (или *что-концепции*) вообще не представлялись теперь Витгенштейну сколько-нибудь эффективными для прояснения *механизмов* языка и овладения ими (знание-*как*). В отличие от первого периода творчества он больше не руководствуется идеалом точности, так как постиг, что в *практике* языка альтернатива „точное-неточное“ делается весьма подвижной и относительной. Иначе говоря, в разных видах практики, в разных ситуациях (контекстах) эти понятия обретают разный смысл — с ними играют как бы разные „деловые игры“, а, стало быть, и *игры* языковые. И при этом обнаруживается множество случаев, для которых особая *точность* (математическая, логическая, техническая, лингвистическая и пр.) не требуется вовсе и потому ее поиск становится неоправданным и смешным. К понятиям, не предполагающим и не допускающим „точного определения“, философ относит и понятие *игры*. Дело в том, что игры вообще, подобно множеству иных реалий, не обладают набором устойчивых типовых признаков, присущих каждой из них в отдельности, а стало быть, и всем играм, вместе взятым. Сходство между ними носит тот особый характер, который Витгенштейн называл „*семейным сходством*“.

С точки зрения соответствия речевым реалиям языковые игры можно толковать как локальные области или аспекты языка, как целостные языки более простого типа, чем сложный современный язык (скажем, как языки примитивных племен), или же как практики обучения детей родному языку (PU, § 7). Будучи упрощенными речевыми формами, языковые игры реально лежат в основе форм усложненных и потому служат удобной абстракцией, дающей ключ к их пониманию. Кроме того, вчитываясь в тексты Витгенштейна, подмечаешь, что языковые *игры* нередко изобретаются искусственно, в порядке мысленного эксперимента. В этом случае они могут не иметь прямого реального аналога и служат лишь средством *выявления* и уяснения того, что в обычном языке присутствует в скрытом виде, невнятно. Впрочем, таково же по сути и назначение „игр“, имеющих вполне реальные речевые аналоги.

Для каждой сколько-нибудь развитой речевой *практики* отыскиваются ее элементарные *образцы*. Затем — на этой основе — осу-

шествляется постепенное мысленное воссоздание или „реконструкция” практик все более зрелых. И вот уже в поле внимания оказываются сколь угодно сложные типы *игр*, в том числе те, что связаны с применением искусственных языков. Иначе говоря, в *Языке* различается как бы множество *языков*, выполняющих весьма разные функции. Когда ребенок или взрослый, поясняет Витгенштейн, учатся тому, что можно назвать специальными техническими языками – т.е. употреблению карт, диаграмм, описательной геометрии, химической символик и т.д., он учится *новым языкам* (см. ВВВ, р. 89). При этом в текстах Витгенштейна постоянно имеется в виду логико-генетическая соподчиненность *игр* по принципу „первичное/вторичное” или „исходное/производное” и ее роль в концептуальных прояснениях очень важна³⁹.

Так для прояснения столь сложного понятия, как „бесконечное”, вводится группа вымышленных, но в принципе возможных, правдоподобных языковых практик. Например, придумывается племя, способное считать до 10, затем племена, владеющие усложненным счетом, – скажем, до 159 и более. Наконец, мысленно конструируется сообщество, имеющее в своем распоряжении два способа исчисления – закрытый и открытый. Вторая, неограниченная, система счета связывается с операцией „и так далее”. Именно эта операция и проясняет, по убеждению Витгенштейна, тайну рождения идеи бесконечного. Выявляя ее простой земной „росток”, она позволяет мысленно „взрастить” его, проследить шаг за шагом возможные переходы от простых ко все более сложным случаям – вплоть до тех отвлеченных суждений о бесконечном в чистой математике и метафизике, что вызывают характерный эффект головокружения, чувство мистического. В такой реконструкции видится путь к преодолению философско-языковой иллюзии о необычайно трудном, непостижимом характере понятия *бесконечного*. Прием языковых игр позволяет прояснить, что наше употребление слова „бесконечный” по сути столь же незамысловато, как и слова „открытый”, а представление, будто его значение „трансцендентно”, навеяно неверным пониманием (см.: ВВВ, р. 95). В результате „бесконечное” обретает вполне земную основу: открытая система исчисления характеризуется тем, что „игра” идет с системой конструируемых числительных. Приведенный пример показывает, что метод языковых игр (в качестве проясняющей процедуры) включает в себя – наряду с другими моментами – и своего рода „заземление” абстракций⁴⁰, поиск их „корневой основы”.