

## ***IV. РЕЦЕНЗИИ***

---

### РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ *ОЙГЕНА ФИНКА*

#### “PLAY AS SYMBOL OF THE WORLD AND OTHER WRITINGS”

Translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner,  
Bloomington: Indiana University Press, 2016. ISBN-0-253-02105-2

#### *ВАДИМ ПРОЗЕРСКИЙ*

Доктор философских наук, профессор.

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт философии.

199034 Санкт-Петербург, Россия.

E-mail: prozer2015@gmail.com

В рецензии обсуждаются основные идеи книги Ойгена Финка «Игра как символ мира и другие сочинения», выделяются наиболее значимые, по мнению рецензента, мысли немецкого философа по проблемам онтологии игры. С помощью применения феноменологического анализа образов сознания О. Финку удастся дать новое решение проблем онтологии игры, как одного из базовых феноменов человеческого бытия, добиться раскрытия ранее неизвестных сторон игры, показать ее двойственную природу и принадлежность миру. В целом работа Финка демонстрирует продуктивность применения феноменологического метода к новым областям исследований.

*Ключевые слова:* Игра, сознание, образ, феноменологический анализ, символ, онтология, бытие в мире, открытость миру.

*EUGEN FINK*

“PLAY AS SYMBOL OF THE WORLD AND OTHER WRITINGS”

Translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner, Bloomington: Indiana University Press, 2016. ISBN-0-253-02105-2

*VADIM PROZERSKY*

DSc in Philosophy, Professor.  
St Petersburg State University, Institute of Philosophy.  
199034 St Petersburg, Russia.

E-mail: prozer2015@gmail.com

The main ideas of Eugen Fink's book *Play as Symbol of the World and Other Writings* are discussed in the review and the most significant thoughts of the German philosopher on the problems of ontology of play are highlighted. O. Fink has managed to give a new solution to the ontological problems of play, as one of the basic phenomena of human existence, to uncover its previously unknown aspects and to show its dual nature and worldliness. In general, O. Fink's analysis of play shows the productivity of the phenomenological investigations in new areas of research.

*Key words:* Play, consciousness, image, phenomenological analysis, symbol, ontology, being in the world, openness to the world.

Книга “Play as Symbol of the World and Other Writings” by Eugen Fink translated with an introduction by Ian Alexander Moore and Christopher Turner. Bloomington: Indiana University Press, 2016. — Ойген Финк «Игра как символ мира и другие сочинения» — представляет собой перевод на английский язык масштабной работы О. Финка (1905 — 1975) — „Spiel als Weltsymbol“. Эта работа, впервые опубликованная в Германии в 1960 году, позже вошла в собрание его сочинений в виде отдельного тома (Fink, 2010).

Настоящий перевод, знакомящий англоязычное философское сообщество с одним из главных сочинений О. Финка, уже дважды рецензировался и получил положительные отзывы (Elden, 2016; Loht, 2016).

Основному тексту книги предпослано предисловие переводчиков, привлекающих внимание читателей к проблеме подбора английских эквивалентов немецким ключевым терминам книги. В английском языке для обозначения игры существуют два термина: “game”, обозначающий игру по правилам, и “play” — процесс игры. В немецком языке один термин — „Spiel“ имеет оба значения. Поэтому переводчикам приходилось ориентироваться на контекст, в котором употребляется термин „Spiel“. Мы могли уже заметить, что термин «игра» в названии книги („Spiel als

Weltsymbol“) переводится словом “play”, имеющим *большую* частотность употребления в английском языке, чем термин “game”. Упомянутые в книге Финка ролевые, драматические, зрелищные игры также переводятся как “play”, так как этот термин переводчики считают более адекватным изначальному значению латинского слова ‘ludum’ (игра), лежащего в основе всей европейской *doctrina ludum*. Немецкоязычный термин «мирность» — „Weltlichkeit” — переводится английским “worldliness”; термин «всемирность» — „Weltall”, или „Weltallheit” предлагается переводить словами: “world-totality”, “totality of the world”; термин “внутримирность” — „innerweltlich”, „binnenweltlich”, — переводится как “innerworldly”, “intra-worldly”.

В английское издание книги включено несколько работ О. Финка по философии и педагогике игры, предшествовавших его основному труду, и последовавших за ним. Из них наиболее важным является очерк 1957 года «Оазис счастья. Мысли об онтологии игры», являющийся пролегоменами к его развернутой философии игры. Эти дополнительные материалы помогают понять генезис его идей о природе игры и проследить их дальнейшее развитие, нашедшее завершение в работе «Основные феномены человеческого бытия», опубликованной в 1979 году уже после кончины О.Финка. Переводное издание содержит также библиографию текстов Финка на английском языке и англоязычной литературы о нем.

Ойген Финк считается учеником и последователем Э. Гуссерля. Из его биографии известно, что после смерти учителя Финк принимал деятельное участие в передаче архива Гуссерля в библиотеку города Лувен в Бельгии. Вместе с тем, приблизительно с 1929 года, начался серьезный философский диалог Финка с М. Хайдеггером, продолжавшийся до конца его жизни. Финку было известно неприятие Гуссерлем идей книги Хайдеггера «Бытие и время», но он не пытался примирить позиции двух мэтров феноменологии, предпочитая идти своим путем. На протяжении последующих лет О. Финк создал серьезные работы по феноменологии, метафизике, философии Ницше, феноменам бытия человека в мире, что позволило ему занять достойное место в галерее значительных мыслителей XX века.

Основная идея, обозначенная в заголовке книги «Игра как символ мира», заключается в том, чтобы доказать, что игра связана с миром в модусе символа, то есть она не тождественна с миром, но и не отделена от него. Являясь символом мира, игра обладает статусом принадлежности миру, «мирностью» (*Worldliness* — *Weltlichkeit*). Корни этого замысла Финка

надо искать в его диссертации: «Визуализация и изображение: вклад в феноменологию нереальности» („Vergegenwärtigung und Bild: Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit“) (1929 год), написанной под научным руководством Э. Гуссерля. Но уже в этой работе Финк изложил свое понимание соотношения образа (изображения) с его носителем, расходившееся с гуссерлевской трактовкой. Гуссерль считал, что когда внимание направлено на изображение, то восприятие носителя образа ослабляется до полной нейтрализации. В то же время Финк решал проблему отношения между образом и фактической реальностью его носителя иначе: сознание образа есть акт опосредования, относящийся как к самому образу, так и к положению в пространстве его реального носителя. Последний, в таком случае, не выпадает из виду, но присутствует в сознании своеобразным способом: он обладает видимостью (*Schein*), (*scheinen*), но не обретает явленности (*erscheinen*).

Образ (изображение) (*image — Bild*) не производит разрушения реального контекста вещей, в котором он присутствует. Например, вода в озере не теряет своей фактурности из-за отражения на ее поверхности дерева, растущего на берегу. Образ отраженного дерева совсем другой природы, чем вода. Он не может смешаться с водой или закрыть часть водной поверхности, как это делает брошенный в воду мяч или другой плавающий предмет. И, тем не менее, изображение действительно, оно обладает онтической природой, существуя в своей ирреальности. Переноса данное рассуждение на проблему игры, Финк заключает: точно так же, как отражение дерева, присутствуя на водной поверхности, не впитывает в себя воду, но существует неотрывно от нее, игровой мир, присутствуя в реальном мире, не смешивается с ним, сохраняя различие двух видов бытия в единстве. Другой пример: пейзаж, изображенный на картине, в своей ирреальной трехмерной пространственности не совпадает с площадью холста, на котором он изображен. Так и игровой мир имеет некоторое физическое пространство для своего развертывания и время протекания, но ни то ни другое не переходят во внутреннее ирреальное пространство и время игры.

Играя, человек совершает некоторые реальные действия в жизни, но одновременно он включается (как актер или зритель) в коммуникативный мир игры. Так, артист в роли Гамлета, действуя в реальном пространстве театральной сцены, одновременно совершает поступки в пространстве замка Эльсинор. Мир королевского замка — не действительный, образы его

обитателей ирреальны. Они не присутствуют в трехмерном пространстве сценической площадки и чувственно не воспринимаются в отличие от образов реальных людей и вещей. Но они существуют для направленного на них сознания зрителей. Правда, не для всех. Финк делит зрителей на две группы, назвав одну группу «очарованными» зрителями, другую — «разочарованными». Пока мы кем-то или чем-то очарованы, мы видим это в возвышенном свете. Разочарование приводит к тому, что человек начинает «трезво смотреть» на вещи и гордится объективностью своего взгляда. Такова, например, позиция зрителя, разочаровавшегося в театре. В то время, как очарованный зритель видит замок Эльсинор и включается в борьбу принца датского с кознями короля, разочарованный видит только раскрашенные фанерные декорации, загримированных актеров и слышит их фальшивые голоса. Думая, что он не позволяет себя обманывать, отказываясь от участия в игре, такой человек замыкает глухой стеной горизонт возможностей своей жизни.

Игра выступает *посредником* между недействительностью своего внутреннего мира и тем миром, где находится ее действительный носитель. Таким образом, игра имеет «двойное пространство» и «двойное время». Ни одна половинка этих двойников не перекрывает другую. Один час игры может охватывать события многих лет; за несколько часов, протекших на сцене, успеет пройти целая жизнь. Потеря различения двух миров в игре, предупреждает Финк, приведет к тому, что игра превратится в фантом воображения, химеру, сновидение и, по существу, перестанет быть игрой. Одновременно утрачивается содержательная наполненность игрового времени.

Мыслитель обращает внимание на способность игры наполнять время имманентным смыслом, превосходя в этом остальные базовые феномены человеческого существования: труд, борьбу, смерть, любовь. Реальная жизни человека протекает под знаком необходимости в труде, борьбе; даже любовь дана человеку как трудное испытание его способности освоения бытия. Все эти нужные, необходимые дела забирают жизненное время, незаметно крадут его. «Свободным временем» обычно называют те промежутки, которые заполняются пустым времяпрепровождением между насущными жизненными занятиями. Скука и пустота так называемого «свободного времени» показывает, что оно также не принадлежит человеку.

Истинное свободное время, свобода времени наступает вместе с творческим исполнением жизни, осуществление которого, по убеждению

Финк, происходит в игре. В этом смысле игра является восполнением реальной жизни: в игре свобода времени означает не пустоту, а осуществление воображаемого творчества, простирающегося за грани ситуаций обыденной жизни. Всякий акт свободного самоосуществления в игре открывает горизонт еще не осуществленных возможностей. Очевидно, игра обладает собственным миром — имманентным настоящим, в котором длится игровое действие. Так раскрывается присутствие игры в жизни не в качестве маргинального, а как базового феномена человеческого бытия: «Игра является экзистенциальным базовым феноменом, таким же исконным (*primordial*), как смерть, труд, любовь, борьба (власть)» (Fink, 2016, 204).

Другой вывод, который следует из заключения о посреднической функции игры между двумя мирами, заключается в том, что игра есть *символ*. Открытие символического начала в игре предвосхищает подход к игре как символу мира, соединяющему его разошедшиеся половинки — мировое целое, тотальность, и человеческое конечное существование внутри мира. В поисках путей решения этой задачи приходится углубиться в экзистенциальные проблемы бытия человека в мире. Сама постановка философского вопроса об игре диктуется именно условиями человеческого бытия в мире, считает Финк: «В отношении человека к миру проявляется универсальная проблема отношения существа, находящегося внутри мира, с всеохватывающей целостностью мира» (Fink, 2016, 80).

Существует принципиальное различие в способах существования человека, животных, вещного мира. Из понимания этого различия вытекает решение вопроса, есть ли игра у животных. Целый ряд ученых — главным образом биологи и антропологи, считают игру био-социальным феноменом. Финк не принимает их позиции; он объясняет использование понятия игры в исследованиях поведения животных отсутствием понимания глубокого отличия человеческого существования от жизни животного мира.

Особенность положения человека в космосе заключается в том, что человек отделяет себя от других областей сущего и соотносит себя к совокупным мировым целым, включающим не только действительный мир, но и мир возможного. Мир возможного имагинативен, его достигает человеческая фантазия, непосредственно связанная с игрой. Финк даже называет игру «домом фантазии». Животное не обладает фантазией, отчего для него исключена игра как общение с миром возможного. Поэтому игра является чисто человеческим феноменом, одним из основных феноменов его бытия. Способность человека выходить в мир возможного создает

предпосылку самопознания, формирования образа себя, альтернатив развития своего жизненного мира.

Отличие человека от существования вещного мира в том, что вещи закрыты миру, они покоятся в своей замкнутости. Бытие человека внутри мира (*innerworldly, innerweltlich*) — не просто пребывание, а существование в направленности на мир, открытость миру. Благодаря этому человек имеет мир, а вещи его не имеют. Мир надо понимать не как контейнер, внутри которого находятся предметы и люди, а как мир человеческих отношений, *мир людей*. Подсказку такому пониманию дает узус обыденного языка, в котором давно приняты идиомы: «мир средневековья», «мир женщины», «мир мужчины», «европейский мир» и т.д.

Благодаря открытости человека миру познание мира осуществляется не как отражение в сознании, а как его превосхождение, трансцендирование, в котором происходит открытие истины как выведения бытия из состояния сокрытости — а-летейя, манифестация бытия. Человек живет в потоке бытия в экзистенциальных состояниях заботы, проявляющихся в борьбе за пропитание и за господство, в тени смерти, в хрупком счастье любви и одновременно — в игре. (В этих идеях Финка сказывается влияние на него Хайдеггера).

Чтобы установить универсальный статус игры, ее принадлежность миру, «всемирность» (*world totality, Weltallheit*), необходимо продолжить рассмотрение сущностных особенностей бытия человека в мире. Человек не просто существует, он живет в вопрошании и понимании своего существования. Он согласует свой жизненный путь со своим пониманием мира. Но наука не дает ему возможности ни познать, ни понять мир в целом, в его тотальности. Финк обращает внимание на то, что сознание бессилия рационального познания целостности мира привело уже античного мудреца Гераклита к представлению о чередности мировых эонов как игре ребенка в кости. Как выпадут кости в следующем броске, никто не знает. Игра становится космической метафорой возникновения и исчезновения вещей в ходе всего мирового процесса. Следовательно, делает вывод Финк, если мы сумеем познать игру в ее экстатической открытости миру, то нам откроется целое мира.

Апоретическая трудность познания игры, говорит Финк, заключается в том, что игра не поддается анализу и расчету. Ведь смысл игры находится не вне ее, а в самой игре. И попытка извлечь его оттуда приводит к потере ее ауры. Как возможно найти адекватный подход к игре, чтобы познать игру

«на ее собственных условиях» (*on its own terms*)? Ответ на этот вопрос может дать только разработанный феноменологией подход, показывающий двойственную природу символа.

Обращаясь к теме символа (греческий этимон слова символ — *symballo* — бросать вместе, соединять), Финк подчеркивает историко-культурный смысл этого понятия, обозначавшего в античности соединение двух фрагментов разломанного пополам глиняного черепка. Игра является символом не потому, что репрезентирует, или имитирует реальность, а потому, что обладает посреднической (медийной) природой, она существует в имиджевой, или игровой недействительности, обозначающей разрыв реальности, открывающий переход из пространства действительности в пространство возможного.

Жизненный путь человека обычно понимается как осуществление проекта по приобретению материальных и духовных благ, для достижения конечного блаженства, эвдемонии. Такой проект создает ситуацию, в которой каждый момент жизни попадает в подчинение к следующему, и вся жизнь выстраивается в горизонте заботы о достижении поставленной жизненной цели. Жизнь, проживаемая подобным образом, считается серьезной, осмысленной и добропорядочной. Но есть формы активности, которые не вписываются в такую конфигурацию. Неожиданным вторжением в жизнь, создающим «оазис счастья» посреди всех ее забот, Финк считает игру. Ее способность приносить радость объясняется тем, что она имеет ценность сама по себе, без отношения к внешним целям. Большой частью, приобщение к подобным видам активности осуждается как отступление от должного образа жизни, как перерыв, пауза в осуществлении жизненных обязанностей, праздность, прибежище беззаботности. Неудивительно, что коннотациями слова «игра» являются эпитеты, снижающие ее социальный статус: забава, шалость, шутка, развлечение. Важность и серьезность игры допускается только для детского возраста.

Значимость игры для детей признается всеми, отмечает Финк. Но не все понимают, что детская игра — это не только способ подготовки к взрослой жизни, не просто вид педагогических занятий; дети ощущают в игре то, что взрослые уже не осознают. Сопоставляя онто- и фило-генез человеческого сознания, исследователь находит сходство восприятия игры детьми с людьми архаических эпох. Он убежден, что для тех и других ирреальное более важно, чем реальное. Пусть им не хватает конкретных знаний о вещах и процессах реального мира, их воображение перевешивает



способность рационально мыслить, но зато чувство целого, которое проявляется в имажинативных образах, им гораздо ближе, чем современным взрослым людям.

В этом пункте обнаруживается внутренняя связь, существующая между игрой и культом. Сущность культа не во внешней обрядности, а в системе отношений людей с богами. По своей сути — это отношение к Ничто, к чувственно не воспринимаемому, но всепроникающему началу, присутствующему во всех жизненных процессах. Но, напоминает Финк, игровой мир тоже Ничто, видимость, а участие в игре — вхождение в этот мир, следовательно, в основе культа лежит принцип игры.

Культ тесно связан с праздником, во время которого происходит обновление отношений с богами. Так как бытие человека есть вопрошание, то отношения с богами можно считать вопрошанием человека о тотальности мира, способ его познания и самопознания. Как культовая игра, как деятельность жреца, игра вовлекается в самую сердцевину жизни архаического человека; здесь она не «маргинальное явление», не отдых от серьезных занятий. Первоначальная форма знания была священна и окружена тайной. Самые ранние «знающие» — это «посвященные», которые возвещают о знаниях, полученных через культовую игру, об отношениях, существующих между небом и землей, о фундаментальных процессах смены времен года, о правильном времени для жертвоприношения и приношений богам, о времени для военных походов, для посевов и жатвы.

Когда произошла полная переориентация культуры на научно-производственное и потребительское отношение к существу, картина мира сузилась до познания объектов в пространственно-временном континууме, и приобщение к бытию мира оказалось утраченным. В такой ситуации игра становится насущной необходимостью для обретения потерянного бытия, не устает повторять автор книги.

Действительность, преображенная в игре, является наглядным представлением возможностей самой жизни. Мир возможного — горизонт человеческого бытия. Человек живет на границе действительного и возможного миров. Нереализованное в жизни не означает утрату или окончательную потерю возможностей своего осуществления. Бытие в мире двойственно, как и сама игра, поэтому игра — символ, соединяющий миры, она принадлежит миру, обладает всемирностью. Такой вывод можно рассматривать как итог исследования онтологии игры, проведенного О. Финком.

Среди многочисленных теорий игры, существующих в мировой литературе, работа О. Финка занимает особое место, так как в ней осуществлен выход за пределы научно-эмпирической трактовки игры. В отличие от исследователей, занимавшихся педагогическим, психологическим, культурологическим аспектам игры, Финк создал фундаментальную, объемную философскую теорию. Он сумел увидеть в игре ту вторую половинку «симболона», которая, прикладываясь к первой, совпадает с ней и продолжает ее. В его трактовке игра представлена как непосредственное продолжение человеческой жизни в бесконечных возможных мирах с их неисчерпаемыми смысловыми резервами. Исследование феномена игры в таком ключе позволило обнаружить ее экзистенциальный смысл, раскрыть ее внутреннюю природу, обосновать сущность игры как пятого основного феномена человеческого бытия, способного распространить свой мир на четырех остальных. Основательность построенной Финком онтологической концепции игры создает прочный фундамент для дальнейшего продвижения феноменологических исследований в эту область.

В заключение следует сказать, что рецензируемая книга является успешным опытом перевода одной из важнейших работ Ойгена Финка, в котором найдены адекватные способы передачи сложных мыслительных конструкций выдающегося немецкого философа на английском языке. Данный перевод будет способствовать дальнейшему сближению континентальной и англоязычной философии.

#### REFERENCES

- Fink, E. (2010). *Spiel als Weltsymbol* (GA 7). Freiburg, München: Verlag Karl Alber.
- Fink, E. (2016). *Play as a Symbol of the World and Other Writings*. Bloomington: Indiana University Press.
- Elden, S. (2016). Eugen Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings* [Review of the book *Play as Symbol of the World and Other Writings*, by E. Fink]. Retrieved from <http://ndpr.nd.edu/news/play-as-symbol-of-the-world-and-other-writings/>
- Loht, S. (2016). *Play as Symbol of the World* [Review of the book *Play as Symbol of the World and Other Writings*, by E. Fink]. Retrieved from <https://doi.org/10.19079/pr.2016.11.loh>