

УДК 1(091)+81
DOI: 10.25206/2542-0488-2025-10-1-104-107
EDN: ZPTUFX

К. МАКГИНН

Колледж Иисуса,
Оксфордский университет,
Оксфорд, Великобритания

Перевод с английского

Д. А. БОРОДА

Институт философии
Национальной академии наук Беларуси,
г. Минск, Беларусь

ПРОТИВ ЯЗЫКОВЫХ ИГР

В эссе представлена критика витгенштейнианской концепции языковых игр. Проводится различие между техническим и буквальным употреблением термина 'игра' в рамках философии языка Витгенштейна. Демонстрируется, что концепция языковых игр выстраивается по аналогии с играми, которые в буквальном смысле подразумевают использование языковых выражений. Приводится аргументация, призванная показать, что 'игра' является неудачной аналогией для использования языка. С одной стороны, она демонстрирует активную и неоднородную природу языка, что достижимо посредством других сравнений (например, со спортом или танцами). С другой стороны, она упускает, что в ряде контекстов использование языка не является игрой.

Ключевые слова: игра, языковые игры, техническая деятельность, Людвиг Витгенштейн, философия языка, природа языка.

Впервые Витгенштейн вводит понятие языковой игры в седьмом параграфе *Философских исследований* и затем неоднократно использует его на протяжении всей книги. Очевидно, что для него это очень важное понятие, и в дальнейшем оно становится частью философского словаря. Он пишет: «К тому же весь процесс употребления слов в языке (2)¹ можно представить и в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры 'языковыми играми' и говорить иногда о некоем примитивном языке как о языковой игре. Процессы наименования камней и повторения слов за кем-то также можно назвать языковыми играми. Вспомни о многократных употреблениях слов в приговорах к играм-хороводам². 'Языковой игрой' я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» [1, с. 83]. Рассмотрим данный отрывок более детально.

Витгенштейн использует здесь слово 'игра' двумя способами: в его обычном разговорном буквальном смысле для обозначения игр, в которые играют дети; а также в новом техническом смысле для обозначения использований языка, которые мы при нормальных условиях не сочли бы играми в пре-

дыдущем смысле этого слова³. Игра-хоровод — это, несомненно, игра в ее традиционном понимании, в то время как использование языка для описания, к примеру, места преступления не является игрой в буквальном смысле. Витгенштейн, по всей видимости, считает, что дети осваивают родной язык (частично или полностью), играя в языковые игры в буквальном смысле, полагая, что выкрикивать названия камней и приносить их в ответ — это тоже своего рода игра (хотя и не дает нам ее названия). Тем самым он считает, что мы овладеваем 'языковыми играми' (в техническом смысле), играя в них (в буквальном смысле).

Для лучшего представления обсуждаемого понятия полезно привести больше примеров буквальны языковых игр (Витгенштейн как пример упоминает только игру-хоровод). Я полагаю, что в качестве таковых подойдут игры наподобие Шпиона⁴, Скрабла⁵, кроссвордов, орфографических конкурсов и игр в рифмы. Все это — игры, в которые мы играем посредством использования языка, и они соответствуют определению игры Бернарда Сьютса в смысле использования неэффективных средств для достижения цели [5, р. 37–39]. Иными словами, Витгенштейн считает, что (а) такие игры игра-

ют важную роль в изучении языка и (b) что они формируют хорошую модель для других способов использования языка (не являющихся в буквальном смысле языковыми *играми*). Утверждение (a) — это эмпирический тезис о том, как дети на самом деле учатся говорить, и он кажется мне неправдоподобным и необоснованным: такое использование языка было бы слишком сложным, чтобы быть базовым для изучения языка, и, конечно же, дети могли бы изучать язык, не играя с ним ни в какие игры. Однако меня больше интересует концептуальное утверждение (b): является ли использование языка в (реальных) языковых играх подходящей моделью для использования языка за их пределами?

Но это не так, по одной очень простой причине: другие способы использования языка *не являются играми*. Если я использую язык для описания места преступления, написания статьи по физике или юридического документа, я вовсе не играю в игры, а занимаюсь тем, что Сьютс называет 'технической деятельностью', — деятельностью, направленной на максимально эффективное достижение определенной цели [5, р. 37]. Чисто интуитивно такое техническое использование языка даже отдаленно ничем не похоже на игру — точно так же, как смертельная битва на поле боя не является своего рода игрой (в отличие, скажем, от игры в ковбоев и индейцев). Не все виды человеческой деятельности являются играми, и не все виды использования языка — языковыми играми. На самом деле они могут быть связаны между собой только по той причине, что мы не используем язык в игровой манере, когда занимаемся деятельностью, которая в явном виде не является игрой. Есть действительно серьезные занятия, которые резко контрастируют с играми, и то же самое касается использования языка. Не все 'языковые игры' являются языковыми *играми*. Если все это задумывалось как простая метафора, то она крайне неудачная, а если как буквальная истина⁶, то она откровенно неверна.

Витгенштейн не приводит никаких аргументов или оснований для описания всех случаев использования языка как языковых игр; он просто заявляет, что будет говорить о них именно так. Но мы вправе спросить, что мы получим, если так сделаем (учитывая буквальную ложность подобных утверждений). Кто-то может сказать, что это всего лишь вольная метафора, призванная подчеркнуть активную природу языка, — нам не стоит относиться к ней слишком серьезно. Я представил бы три замечания по поводу данного высказывания. Во-первых, сам Витгенштейн явно относится к ней очень серьезно, полагая, что она раскрывает глубокую истину о природе языка. Во-вторых, что бы мы сказали, если бы пишущий о познании философ объявил, что он собирается называть способы приобретения знаний 'играми в знания'? Он мог бы указать на то, что дети часто приобретают знания посредством игр, таких как викторины и угадайки, и затем заявить, что все становится на свои места, если мы будем моделировать процесс приобретения всех знаний на основе таких игр. Разумеется, мы вправе возразить: «В приобретении исторических, научных или математических знаний нет ничего похожего на игру!» Это просто безответственное и вводящее в заблуждение использование понятия игры. Или предположим, что философ науки предложил бы говорить о 'научных играх' по аналогии с реальными играми. Разве это не странно и ошибочный способ говорить о науке? Наука — это

не игра! Называть биологию и химию 'играми' — значит, исказить их суть и предполагать, что наука — это что-то несерьезное или легкомысленное, некая форма развлечения.

В-третьих, почему Витгенштейн выбирает именно понятие игры, чтобы подчеркнуть активную и неоднородную природу языка? Это верно, что он ссылается на предполагаемое семейное сходство⁷, заложенное в самом понятии игры, чтобы смоделировать свою концепцию языка по семейному сходству, но все же есть множество других (предполагаемых) понятий с семейным сходством, которые он мог бы выбрать взамен этого. Если он просто хотел указать на то, что существует множество неоднородных типов использования языка, не имеющих общей основы, он вполне мог бы сравнить язык с чем-то наподобие следующего: лицами, числами, искусством, наукой, танцами, музыкальными композициями, прическами, спортом, мебелью и еще многим другим. Все они демонстрируют большое разнообразие в своих проявлениях, и можно утверждать, что у них нет общей сущности (по крайней мере, Витгенштейн утверждал бы именно так). Почему же он не сравнивает язык с этими вещами? Почему использует именно основанное на семейном сходстве понятие *игры*? Почему бы не говорить о 'языковом спорте', 'языковых танцах' или 'языковых искусствах'? Видимо, он считал, что помимо прочего игры представляют собой наилучшую аналогию для множественных способов использования языка, и тщетно пытаться искать в его тексте какие-либо обоснования такого решения. Очевидно одно — большинство случаев использования языка совсем не похоже на игры, если брать понятие игры в его буквальном смысле. Они похожи на игры не более чем рубка дров.

Можем ли мы заполнить пробел в рассуждениях Витгенштейна? В языковых играх как правило нет побед и поражений, нет никаких ненужных преград, нет никакого игрового инвентаря вроде бит и мячей, нет фолов и штрафных ударов. Верно, что оба вида деятельности регулируются правилами, но ведь ими также регулируются и многие другие (судопроизводство, королевский этикет, манеры поведения за столом, религиозные обряды и т.д.); да и правила грамматики не похожи на правила типичных игр вроде шахмат, ведь там нет правил, которые устанавливают условия победы. Кажется, использование предложений не похоже на игру ни в каком интересном смысле. Язык не более игра, чем наука, искусство или промышленное производство: вот почему мы не говорим о 'научных играх', 'художественных играх' или 'промышленных играх'. Почему же мы уделяем столько внимания 'языковым играм' Витгенштейна? Почему бы нам прямо не заявить: «Язык — это не игра!». Мы могли бы признать, что использование языка является чем-то очень неоднородным, как и сами игры, не предполагая при этом, что это какая-то разновидность игры. И мы также могли бы принять тот факт, что иногда играем в игры с языком, не считая, что любое использование языка похоже на игру (если бы вы вздумали использовать язык в игровой форме на заседании суда, то судья, скорее всего, тут же сделал бы вам замечание: «Это не игра!»).

Так почему же Витгенштейн использует именно такую аналогию и почему его читатели склонны с ним соглашаться? Отдельно он нигде это не обосновывает, но на этот счет у меня нет хороших предположений, и, возможно, это как-то связано с под-

сознательным ощущением того, что использование языка не является чем-то *практическим* в том же самом смысле, что и нелингвистическое поведение, — то есть слова сами по себе не имеют практического эффекта. Язык состоит из 'просто слов', а не из имеющих последствия действий («Палки и камни могут сломать мне кости, но слова никогда не причинят мне вреда»⁸). Использование языка похоже на игру, так как отделено от реальной практической жизни. Если это является основанием для использования метафоры игры, то оно кажется мне слабым и ошибочным, а также философски поверхностным. И если для этого нет никакого другого основания, разговоры о языковых играх бессмысленны и лишь вводят в заблуждение. Их следует отбросить. Мы можем говорить о разных типах языка, или о разных языковых формах, или о разных языковых практиках, но мы не должны использовать понятие языковой игры для характеристики общей природы языка. Не *существует* никаких языковых игр за исключением тех, что являются ими в буквальном смысле этого слова⁹.

Примечания

¹ Речь здесь идет о введенном во втором параграфе примере со строителями и их способами употребления слов 'блок', 'колонна', 'плита' и 'балка'.

² Игра-хоровод (ring-a-ring-a-roses game) — детская игра наиболее популярна в Англии. Чаще всего в нее играют в детском саду, где дети берутся за руки и водят хоровод, напевая стихотворение: «Ring a ring o' roses, A pocket full of posies, Atishoo! Atishoo! We all fall down», — и затем должны последовать стихотворению и упасть. Существует версия, что игра олицетворяет события, происходящие во время чумы [примечание переводчика. — Д. Б.].

³ Справедливости ради, следует заметить, что апологеты понятия языковых игр (Sprachspiele) часто ссылаются на тот факт, что семантическое поле немецкого слова 'Spiele' в целом шире, чем у английского слова 'Game' или у русского слова 'Игра' [2, р. 55]. Среди прочего оно, в частности, включает в себя такие значения, как игра, пьеса, соревнование, дело, действие, воспроизведение, исполнение и т.д.). В немецком языке почти любое занятие (не только игру-хоровод, но и даже простое бесцельное подбрасывание мяча в воздух) можно назвать 'Spiel' [также дополнительно о мотивах введения Витгенштейном понятия языковых игр см.: 3, р. 199–201; 4, р. 159–164; примечание переводчика. — Д. Б.].

⁴ Шпион (I Spy) — английская игра, где необходимо выбрать объект, который находится в поле зрения и произнести: «I spy with my little eye something...». Подсказкой может быть цвет, размер или первая буква. Другой человек должен угадать, что это такое [примечание переводчика. — Д. Б.].

⁵ Скрабл (Scrabble) — игра, заключающаяся в составлении взаимосвязанных по принципу кроссворда слов на игровом поле [примечание переводчика. — Д. Б.].

⁶ Среди попыток дать некоторое неметафорическое истолкование содержания понятия языковых игр отдельно стоит отметить исследования, в которых они рассматриваются как тип сигнальных игр [6, р. 122–159] и эволюционных игр [7–9; примечание переводчика. — Д. Б.].

⁷ Согласно Витгенштейну, вещи и явления относятся к одному типу не потому, что они разделяют некое общее для них эссенциальное свойство, а потому, что они обладают характерными сходствами друг с другом, которые тем не менее не воплощаются с необходимостью в любом явлении, относящемся к определенному типу [примечание переводчика. — Д. Б.].

⁸ Детская поговорка (Sticks and stones may break my bones, but words can never hurt me), назначение которой в том, чтобы

показать, что людям нельзя нанести физический вред неприятными словами [примечание переводчика. — Д. Б.].

⁹ Характеризовать весь язык посредством понятия игры — это то же самое, что характеризовать с его помощью культуру целиком (все имеющиеся в ней обычаи, институты и общественные структуры). Несомненно, игры составляют часть культуры, но было бы крайне ошибочным думать (если только не допустить появления какой-то невероятной новой теории), будто вся культура состоит из игр. Ведь мы могли бы задаться резонным вопросом, чем подкласс 'игр', обычно так называемых, отличается от всех других видов деятельности, которые были подведены под это понятие. Антрополог, просто объявивший, что он собирается называть каждый аспект культуры 'культурной игрой', вызвал бы недоумение и протест.

Список источников

1. Витгенштейн Л. Философские исследования / пер. с нем. М. С. Козловой, Ю. А. Асеева // Философские работы. Москва: Гнозис, 1994. Ч. 1. С. 75–319.
2. Savickey B. Playing Language Games // Wittgensteinian (adj.): Looking at the World from the Viewpoint of Wittgenstein's Philosophy / Eds. S. Wuppuluri, N. da Costa. Cham: Springer, 2020. P. 55–66.
3. Travis C. The Proposition's Progress // The Oxford Handbook of Wittgenstein / Eds. O. Kuusela, M. McGinn. Oxford: Oxford University Press, 2011. P. 182–213.
4. Gerrard S. A Philosophy of Mathematics Between Two Camps // The Cambridge Companion to Wittgenstein / Eds. H. Sluga, G. Stern. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. P. 152–179.
5. Suits B. The Grasshopper: Games, Life, and Utopia. Calgary: Broadview Press, 2005. 180 p.
6. Lewis D. Convention: A Philosophical Study. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1969. 213 p.
7. Skyrms B. Presidential Address: Signals // Philosophy of Science. 2008. Vol. 75, № 5. P. 489–500. DOI: 10.1086/594501.
8. Barrett J. A., Skyrms B. Self-Assembling Games // The British Journal for the Philosophy of Science. 2017. Vol. 68, № 2. P. 329–353. DOI: 10.1093/bjps/axv043.
9. Barrett J. A., VanDrunen J. Language Games and the Emergence of Discourse // Synthese. 2022. Vol. 200, № 2. P. 1–15. DOI: 10.1007/s11229-022-03645-7.

Сведения о переводчике

БОРОДА Дарья Андреевна, магистр культурологии, аспирант Института философии Национальной академии наук Беларуси, г. Минск, Беларусь.
ORCID: 0009-0000-8142-9754
ResearcherID: LMN-9082-2024
Адрес для переписки: darya.boroda.00@mail.ru

Источник перевода: McGinn C. Against Language-Games // Philosophical Provocations: 55 Short Essays. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017. P. 75–78.

Ссылка на полный текст эссе:
https://www.google.ru/books/edition/Philosophical_Provocations/OAQxDwAAQBAJ?hl=ru&gbpv=1&dq

Для цитирования

МакГинн К. Против языковых игр = McGinn C. Against Language Games / пер. с англ. Д. А. Бороды // Омский научный вестник. Сер. Общество. История. Современность. 2025. Т. 10, № 1. С. 104–107. DOI: 10.25206/2542-0488-2025-10-1-104-107. EDN: ZPTUFX.

Статья поступила в редакцию 12.10.2024 г.
© Д. А. Борода

AGAINST LANGUAGE GAMES

The essay presents a critique of the Wittgensteinian concept of language-games. A distinction is made between the technical and literal use of the term 'game' within Wittgenstein's philosophy of language. It is demonstrated that the concept of language-games is constructed by analogy with games that literally involve the use of linguistic expressions. Arguments are given to show that 'game' is an unfortunate analogy for language use. On the one hand, it is intended to show the active and heterogeneous nature of language, which is achievable through other comparisons (e.g. with sport or dance). On the other hand, it misses the point that in a few contexts language use is not a game.

Keywords: game, language-games, technical activity, Ludwig Wittgenstein, philosophy of language, nature of language.

References

1. Wittgenstein L. *Filosofskiye issledovaniya* [Philosophical Investigations] / trans. from Germ. M. S. Kozlova, Ju. A. Aseev // *Filosofskiye raboty* [Philosophical Works]. Moscow, 1994. Part 1. P. 75–319. (In Engl.).
2. Savickey B. *Playing Language Games // Wittgensteinian (adj.): Looking at the World from the Viewpoint of Wittgenstein's Philosophy* / Eds. S. Wuppuluri, N. da Costa. Cham: Springer, 2020. P. 55–66. (In Engl.).
3. Travis C. *The Proposition's Progress // The Oxford Handbook of Wittgenstein* / Eds. O. Kuusela, M. McGinn. Oxford: Oxford University Press, 2011. P. 182–213. (In Engl.).
4. Gerrard S. *A Philosophy of Mathematics Between Two Camps // The Cambridge Companion to Wittgenstein* / Eds. H. Sluga, G. Stern. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. P. 152–179. (In Engl.).
5. Suits B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Calgary: Broadview Press, 2005. 180 p. (In Engl.).
6. Lewis D. *Convention: A Philosophical Study*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1969. 213 p. (In Engl.).
7. Skyrms B. *Presidential Address: Signals. Philosophy of Science*. 2008. Vol. 75, no. 5. P. 489–500. DOI: 10.1086/594501. (In Engl.).
8. Barrett J. A., Skyrms B. *Self-Assembling Games. The British Journal for the Philosophy of Science*. 2017. Vol. 68, no. 2. P. 329–353. DOI: 10.1093/bjps/axv043. (In Engl.).
9. Barrett J. A., VanDrunen J. *Language Games and the Emergence of Discourse. Synthese*. 2022. Vol. 200, no. 2. P. 1–15. DOI: 10.1007/s11229-022-03645-7. (In Engl.).

About the translator

BORODA Darya Andreyevna, Master Degree in Cultural Studies, Graduate Student, Institute of Philosophy, National Academy of Sciences of Belarus, Minsk, Belarus.
ORCID: 0009-0000-8142-9754
ResearcherID: LMN-9082-2024
Correspondence address: darya.boroda.00@mail.ru

For citations

McGinn C. *Against language games / trans. from Engl. D. A. Boroda. Omsk Scientific Bulletin. Series Society. History. Modernity*. 2025. Vol. 10, no. 1. P. 104–107. DOI: 10.25206/2542-0488-2025-10-1-104-107. EDN: ZPTUFX.

Received October 12, 2024.

© C. McGinn