

ЛЕГО (лат. *lego* — собирать, конструировать) — игровой феномен (а именно — тип детского конструктора), выражающий переориентацию современной культуры с презумпции конструирования как воспроизведения канона на презумпцию конструирования как свободного варьирования предметности. Для западной культуры классического типа было характерно понимание игры как ролевой или как игры по правилам (см. Игра), а детского конструктора — как средства обучения канону (конструкторы типа Меккано, мозаики-пазлы, наборы технических модулей и т.п.), — в данном случае складывание картинки из кубиков, несущих ее фрагменты на своих плоскостях, или моделирование из технических деталей изображенных на схеме-инструкции автомобиля или самолета, семантически являются деятельностью по алгоритму, а сам процесс конструирования гештальтно воспроизводит классическое понимание ремесленного производства как процесса воплощения в материале образца, аналогичного абсолютному образцу — идее, эйдосу предмета — в классическом платонизме (см. Гилеморфизм, Эйдос, Платон).

В отличие от этого, современная культура характеризуется видением производства как квазидеятельности по созданию гиперреальности (см.

Симуляция, Гиперреальность): постмодерн ориентирован не на производство в традиционном его понимании, а на конструкцию как свободное и подвижное соединение разнородных элементов в единое целое, причем в принципиально произвольном порядке (см. Конструкция, Интертекстуальность), — символом культуры постмодерна становится коллаж, понятый в предельно широком значении этого термина (см. Коллаж).

В свою очередь, акценты в восприятии феномена игры современная культура расставляет таким образом, что на передний план выдвигается не игра по правилам (*game*), но свободная игра-*play*, правила которой конституируются в процессе разворачивания последней. Соответственно этому, конструирование как феномен детской игры осмысливается современной культурой как свободное моделирование предметности — вне нормативных канонов и жестких правил: *free style* как базовый стиль Л. не только позволяет, но и предполагает произвольное варьирование элементов, исключая инструкцию как таковую, — последняя обретает специфический статус иницирующего призыва к вольному фантазированию, предлагая картинки слонов с открывающимися в бок дверцами или человечков с растущими на головах цветущими кустами, которые воспринимаются не как образцы для подражания, но именно как констатация отмены канона и разрешение свободного творчества.

Конструкции, составленные ребенком, каждый раз получаются разными, хотя создаются из одних и тех же блоков, — данная фигура гештальтно изоморфна такой фигуре постмодернистского философствования, как интерпретация смыслогенеза,

предполагающая безгранично релятивные варианты семантико-аксиологической центрации текста (как вербального, так и невербального) в условиях отказа от идеи референции: смысл конституируется не в процессе понимания (см. Понимание, Герменевтика), но в процессе его конструирования (см.

Означивание, Деконструкция, Пустой знак, Интертекстуальность). Вместе с тем, наряду с базовым free style, Л. предлагает и тематические серии (мир средневекового рыцарства, мир вестерна, мир пиратов, первобытный мир туземцев, мир современного города, космические миры и многие другие), что в сочетании с презумпцией free style предполагает возможность конструирования как конституирования новых миров (см. Возможные миры) хаос деталей, исходно принадлежащих к различным и, более того, разнородным сериям, может быть организован в семантически принципиально новое игровое пространство, организованное по правилам, принимаемым в режиме ad-hoc гипотезы и не являющимися каноническими, ибо с тем же успехом игровому пространству могут быть заданы и совершенно иные правила и характеристики (по принципу, аналогичному античному принципу исономии: не более так, чем иначе — см. Античная философия). В этом отношении Л. моделирует творчество не только как продуктивную деятельность без алгоритма, но и более фундаментально — как конституирование из хаоса все новых и новых вариантов космического устройства игрового пространства: мировое древо каждый раз вырастает заново, задавая принципиально новые версии мироустройства (см.

Космос, Хаос). Ребенок обучается не канону, но, напротив, презумпции относительности последнего и способам вариативного конституирования различных канонов. В этом отношении Л. как феномен современной культуры выражает такие фундаментальные презумпции постмодерна, как презумпция «заката метанарраций» (см. Закат метанарраций) и презумпция принципиальной плюральности картины мира (см. Постмодернистская чувствительность), и может быть рассмотрен как вызванная постмодернистским поворотом современной культуры трансформация процесса социализации (см. Социализация).

В.А. Можейко