

316 (082)

У 74



# ІНФОРМОЕНЕРГЕТИКА

## III-го ТИСЯЧОЛІТТЯ:

### СОЦІОЛОГО-СИНЕРГЕТИЧНИЙ

### ТА МЕДИКО-ЕКОЛОГІЧНИЙ

### ПІДХОДИ

ЗБІРНИК  
НАУКОВИХ ПРАЦЬ

КИЇВ-КРИВИЙ РІГ  
2003

більше віддаляється від наочності, онтологія науки все більше перестає бути "реалістичною", зближується з метафізикою.

Комп'ютеризація наукових досліджень породжує тенденцію до "одухотворення" матерії, до дедалі зростаючого взаємопроникнення духу та матерії. Найбільш очевидно "одухотворення" матерії спостерігається у нових формах біотехнології, особливо біоінформатики.

*Чулошнікова М.А.*

## ИГРА КАК ПРОЯВЛЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ СОЗНАНИЯ И СПЕЦИФИКА СУБЪЕКТНО-ОБЪЕКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Понятие игры обладает столь мощным гносеологическим и методологическим потенциалом, что практически весь спектр современных наук включает её в перечень своих категорий. Наиболее активно и предметно феномен игры и рассматривается традиционно в науках гуманистического направления: философии, социологии, психологии, педагогике, культурологии... Видовое разнообразие, специфические функции, характерные особенности и структура игры анализировались, например, в работах Г.Спенсера, М.Хайдеггера, Х.-Г.Гадамера, Л.Витгенштейна, Й.Хейзинги, М.М.Бахтина, Д.Б.Эльконина.

В области философского знания Л.Витгенштейном была предпринята попытка рассмотрения игр как "форм жизни", своего рода абстракций, выполняющих определённую методологическую функцию при анализе лингвистической деятельности [См. 2. – С.125-140]. Используя лингвистические знаки, Витгенштейн вводит понятие "языковых игр" через выделение характерных особенностей различных видов игр. Он считал такой подход более продуктивным, чем тенденцию к всеобщей систематизации категорий в научном знании, которая стала, по его мнению, "заболеванием" современной метафизики.

Историк культуры Й.Хейзинга отмечает сущность и значение игры как источника культуры, утверждая, что "человеческая культура возникает и развивается в игре..." и доказывает, что понятие игры старше и объёмнее понятия культуры [См. 5. – С.12]. Отталкиваясь от тезиса, что любая человеческая деятельность, проанализированная до самых пределов нашего познания, кажется не более чем игрой, Хейзинга предлагает не удовлетворяться кажущимся тождеством игры и деятельности, а акцентировать внимание на месте игры среди многих явлений культуры, сознательно опуская рассмотрение игрового характера собственно культуры.

По мнению Хейзинги, игра – это специфический характер всего, что нас окружает в мире, а признание пусть даже приблизительного тождества игры и деятельности приводит к упрощению понимания феномена самой игры. Уклонение от чисто физиологической и психологической интерпретации этого понятия автор объясняет тем, что игра, в отличие от деятельности, не ограничивается только биологическими, логическими или этическими детерминантами. Хейзинга отмечает в игре наличие некоего элемента, который превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни. Некий "добавочный", условно определённый смысл, – "всякая игра что-то значит" [5. – С.14]. Признавая детерминированность мыслимого мира, Хейзинга изначально предлагает именовать и понимать игру как "*superabundans*" – излишество, избыток. Вплоть до того момента, пока в ней не обнаруживается вышеупомянутый "добавочный" элемент, который и

Информационная революция ведёт до возникновения и поширения нового вида буття – виртуальной реальности, в которой телесное утрачивает свои специфические характеристики и сближается с духовным, идеальным.

Зміни, які відбуваються в системі онтологічних засад сучасної науки ставлять нові питання і перед філософською онтологією. Аналіз цих питань – одна з актуальних задач сучасної філософії.

предлагает расположить по степени значимости между двумя "полюсами" – духом (приравнивание к которому для понятия игры является явным преувеличением), и инстинктом (что является значительным принижением статуса и сущности игры). Это "что-то", по мнению Хейзинги, и устанавливает имматериальный элемент в самой сущности игры. Другими словами, если исходным фундаментом для создания игры взять чисто рациональный элемент, обеспечивающий прямую физическую и психическую деятельность, то понятие, помещённое Хейзингой в "межполюсовое" пространство, приплюсовываясь к обыденной деятельности, превращает её в собственно игру. Отмечая значительное многообразие игр, Хейзинга выделяет среди них игры социального характера, называя высшими формами игры, обладающими специфическими признаками.

Своеобразный аспект понимания феномена игры предложен С.А.Лебедевым [3] в контексте рассматривания предмета и природы философского знания. Выделяя в качестве фундаментального исходного пункта раскол Универсума на Я и не-Я, Лебедев обосновывает тем самым предмет философского знания в целом. Исходные состояния Я и не-Я, вступая во взаимодействие, как утверждает, реализуют не просто деятельность, а деятельность, определяющуюся как игра между ними – притом игра, имеющая открытый, творческий характер. Таким образом, игра репрезентируется как гораздо более общее понятие, по сравнению с понятием деятельности; деятельность выступает в качестве особого типа игры, для которой характерно наличие четкой структуры [см. 3. – С.35]. Здесь можно обнаружить определённое соответствие с вышеприведёнными идеями Й.Хейзинги, отмечавшим несводимость категории игры к понятию деятельности.

Игровой характер, по мнению Лебедева, присущ всем основным типам отношений Я и не-Я: онтологическому, познавательному, этическому, эстетическому и др. Так, в познавательной деятельности, которая также может быть представлена как игра, единственно строго определённым компонентом является её цель – Истина. Вместе с тем, отмечается наличие принципиально присущих любой игре характеристик: свободы деятельности и творческого начала ("игра-свободная деятельность" – по Хейзинге). Так, например, в познавательной игре далеко не всегда чётко определены средства достижения цели, нет однозначного, научно универсального метода, алгоритма или последовательности её достижения, что превращает, по мнению автора, акт утверждения истины в своего рода "ставку". Оправдание подобной "ставки" возможно, в первую очередь, путём комбинированного сочетания элементов Я и не-Я в процессе их взаимодействия, и присутствием "духа игры".

Практическая деятельность тоже не представляет, как утверждает Лебедев, возможностей

(условий) для полного устранения неясности и неопределенности, неконтролируемости сознания и бытия, тем самым бессильна отменить творческую природу игры, имманентно ей присущую.

Обосновывая недостаточность интерпретации субъектно-объектных отношений Я и не-Я в рамках исключительно деятельностного подхода, Лебедев выдвигает аргументы, во многом перекликающиеся с доводами Хейзинги: подобное толкование являлось бы "идеализированным и упрощенным", т.к. оно "не признаёт наличия у рационалистически понимаемого в данном аспекте Я большого объёма неявного знания, бессознательного (врождённого) содержания сознания, что провоцирует абстрагирование от экзистенциальной природы человека" [3. – С.35-36]. Иными словами, игнорируется значимое "межполюсовое нечто" (Хейзинга), в данном контексте условно именуемое "духом".

Подобный феноменологический метод рассмотрения видов отношений Я и не-Я инициирует выделение целого ряда их типов, предлагаемых Лебедевым к рассмотрению. Реальное проявление каждого из этих типов отношений автор считает возможным охарактеризовать рядом обстоятельств, главным и определяющим из которых выступает регулирование подобных отношений специфическими бинарными ценностями (оппозициями), что задаёт ценностную континуальную шкалу оценки реального поведения субъектов (Я).

Одновременно углубить и конкретизировать понимание феномена игры, рассмотренного через призму систематизации типов отношений Я и не-Я, можно в свете концепции Бенедитто Кроче о делении реальности духа на два типа активности: теоретического познания и практического действия, т. е. познавательной и волевой [см. 4. – С.334-337].

При этом Кроче исходит из критического переосмысления диалектики Гегеля с ее подчеркиванием значения противоположностей как определяющего содержание реальности. Кроче отмечает, что при таком ракурсе рассмотрения реальности недооценивается значение различий: "В Духе есть категории, трактовать которые как противоположности незаконно" [4. – С.335]. Пытаясь обосновать построение "новой диалектики" как диалектики различий, Кроче предлагает рассматривать реальность Духа под знаком единства в различии, а противоположности помещает внутри каждого из этих различий. В философии Духа он выделяет: а) эстетику – изучающую область интуитивно-теоретического (определяемого противоположностью между Прекрасным и безобразным); б) логику – теоретико-интеллектуальное познание (Истинное – ложное); в) экономику – изучающую практическую деятельность в отношении к особенному (Полезное – вредное); г) этику – изучающую практическую деятельность в отношении ко всеобщему (Благо – зло). Интересно отметить, что, по мнению Кроче, "негативные" составляющие оппозиционных пар (безобразное, ложное, вредное, злое) не имеют самостоятельного бытия, будучи "теневым феноменом" позитивных ценностей.

Рассматривая игру как акт взаимодействия Я и не-Я в свете "новой диалектики" Кроче, мы имеем возможность представить в обобщенном виде более чёткую, и главное – завершённую систему классификации типов их отношений, то есть – типов игр. На основе различий в типах активности Духа (теоретического познания и практического действия), выделенных Кроче, типы отношений (игры; у Витгенштейна – "формы жизни") между Я и не-Я могут классифицироваться в зависимости от того, реальность (присутствие) какого "духа" ("добавочного элемента" – у Хейзинги) отмечено в данных субъектно-объектных связях: так, один из видов активности Духа – *познавательная активность* (теоретическое познание) – детерминирует создание эстетико-интуитивного (индивидуальное познание) и логико-интеллектуального (познание универсального) типа игр. В свою очередь, *волевой тип активности* Духа (практическое действие) обуславливает создание экономических игр (индивидуальная воля), а универсальная воля – игры этической направленности.

Отметим одну из значимых характеристик игры, о которой упоминалось выше: являясь свободной творческой деятельностью, она, тем не менее, имеет один обязательный чётко определённый элемент: *Цель*, отсутствие которой разрушает игру как таковую. В качестве такой цели можно в обобщенном виде представить стремление к достижению "позитивного полюса" соответствующей пары противоположностей. Таким образом, например, познавательная игра считается выигранной, если субъект игры (познающий субъект) достигает Истины и аналогично для остальных видов игр. Этот подход позволяет четко отделить выигрыш от проигрыша, который тем или иным образом – непосредственно или опосредованно – связан с ценностями, расположенными на "негативном полюсе".

В свете предложенной выше схемы классификации игр (согласно Кроче), можно достаточно точно отметить Цели игр (как фактор заключенных в них противоположностей), что позволяет приблизить схему классификации к завершённости: эстетико-интуитивные игры по целям можно охарактеризовать как стремящиеся к утверждению Прекрасного; логико-интеллектуальные – к утверждению Истины; экономические (прагматические) – к достижению Пользы, этические – к утверждению Добра.

#### Литература

1. Бевзенко Л. Самоорганизационная природа феномена гри // Філософська думка, № 5, 1999.
2. Грязнов А.Ф. Эволюция философских взглядов Л.Витгенштейна. М., Изд-во МГУ, 1985.
3. Лебедев С.А. Предмет и природа философского знания // Вестник Московского Университета, Серия 7: Философия, № 5, 2002. – С.21-51.
4. Реале Д., Антисери Д. Западная философия от истоков до наших дней. Том 4. – "Петрополис", СПб., 1997. – С. 331-344.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. М., "Прогресс", 1992.

Батрак С.А.

### ВОПРОС ОБ ОТНОШЕНИИ ЧЕЛОВЕКА К КОСМОСУ В СИСТЕМЕ РЕЛИГИОЗНОГО СОЗНАНИЯ

Пересмотр ценностных и культурных основ деятельности, общей структуры самореализации человека в мире, сегодня становится реальностью, и все ошутимее заявляет о себе в философии,

религиоведении, культурологии. Философские вопросы, при всей их отвлеченности, непосредственно затрагивают самые существенные стороны жизни человека и без ответа на них невозможно духовное