

УДК 165
ББК Ю22

Д. И. Сибиряков

ОСНОВНЫЕ ФЕНОМЕНЫ БЫТИЯ ИГРЫ

Феноменологический подход к компаративному анализу игр человека и животных позволяет выявить их сходство и различия и выделить характеристики игры, присущие исключительно человеку.

Ключевые слова: феномен, знак, интуиция, значение, представление, мышление.

В философии понятие *феномен* традиционно определяется как «явление, данное нам в опыте чувственного познания, в отличие от ноумена, постигаемого разумом и составляющего основу, сущность феномена» [7. С. 478]. Компаративный анализ игр человека и игр животных позволяет обозначить их особенности и выявить исключительно «человеческие» феномены бытия игры.

Известный специалист по культуре нидерландский учёный Йохан Хёйзинга в своей знаменитой работе «*Homo Ludens*» утверждал, что «животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно с уверенностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных» [9. С. 13]. Сегодня с этим категорическим утверждением нидерландского учёного согласиться нельзя, поскольку исследования последних лет показали, что человеческие игры существенно отличаются от игр животных. И. В. Сибиряков, например, в работе «Знак в когнитивно-дискурсивной деятельности сознания» пришёл к следующему заключению: «Человеческие игры существенно отличаются от игр животных <...> наличием знаков (ср., например, шашки, карты, шахматы, лото и т. д.), которые вообще не встречаются в мире животных» [6. С. 135].

Конечно же, здесь сразу возникает проблема определения знака: «Знак – материальный, – написано в “Философском энциклопедическом словаре”, – чувственно воспринимаемый предмет (явление, действие), который выступает как представитель др. предмета, свойства или отношения» [7. С. 166]. Вряд ли приведенная выше цитата может претендовать на убедительное определение знака, поскольку далеко

не каждый «материальный, чувственно воспринимаемый предмет» может выступать «как представитель др. предмета, свойства или отношения». Чтобы убедиться в этом, достаточно обратиться к *интуиции* как форме познания: «Среди видов знания, различающихся философией, имеется так называемое *непосредственное знание* (курсив наш – Д. С.), именуемое некоторыми философами интуитивным знанием, или интуицией, – утверждает В. Ф. Асмус. – Первоначальной формой такого знания... является непосредственное усмотрение истины при помощи внешних чувств. Такое знание отличается, во-первых, непосредственным характером, оно не нуждается в доказательстве. Чтобы убедиться, например, в том, что я вижу нечто белое, мне нет необходимости доказывать истинность этого усмотрения. Истинность его открывается прямо. Во-вторых, во всех подобных случаях непосредственное усмотрение истины достигается при помощи чувств: зрения, слуха, обоняния, осязания и т. д. *Непосредственное в отношении доказательства, это знание есть знание чувственное в отношении источника познания* (курсив наш – Д. С.)» [1. С. 3]. Итак, поскольку интуиция, то есть непосредственное знание, даётся «нам в опыте чувственного познания», – интуиция является, несомненно, *феноменом*. Это означает, что интуитивное познание здесь осуществляется не с помощью знаков, то есть опосредованно, а с помощью чувственного восприятия «источника познания», то есть внешних по отношению к субъекту познания предметов.

Как известно, современная философия выделяет два уровня познания: чувственное и рациональное. В свою очередь, в чувственном познании различаются: *ощущение, восприятие и представление*. Если теперь в этом контексте посмотреть на феномен чувственной интуиции, то есть непосредственного знания, то

такая интуиция с точки зрения психологии является *ощущением*, то есть «знание чувственное в отношении источника познания», что можно проиллюстрировать известной схемой: «раздражитель (*A*) – рефлекс (*B*)». В этой схеме внешний предмет не может быть знаком, поскольку он не выступает «как представитель др. предмета, свойства или отношения». Аналогично и *восприятие* как совокупность ощущений, данных «нам в опыте чувственного познания», также является феноменом, но и здесь внешний предмет не является знаком. Следовательно, на уровне *ощущений* и *восприятий* характеристики игр человека и животных являются если и не совсем тождественными, то всё же очень схожими.

В процессе игры люди, особенно дети, так же как и животные, воспроизводят разнообразные звуки: крики, вопли, визги, смех и другие. Для того, чтобы понять, на каком именно этапе игры эти звуки преобразуются в знаки, целесообразно обратиться к творчеству Т. Гоббса, который утверждал, что «звуки, при помощи которых... животные выражают надежду, страх, радость и т. д., не установлены ими произвольно [курсив наш – Д. С.], – указанные чувства насильственно вызывают такие звуки в силу необходимости, обусловленной природой данных животных» [4. С. 232], – к такому выводу пришёл английский философ. Отсюда Т. Гоббс справедливо называл такие звуки *сигналами*, поскольку они являются всего лишь биологической реакцией живого организма на раздражители, поступающие из внешнего мира. И далее философ делает очень важное для дальнейшего развития настоящей работы умозаключение: «В силу этого животные лишены <...> разума (intellectus), ибо разумение есть некое воображение, основывающееся на установленном значении [курсив наш – Д. С.] слов» [4. С. 233]. Из сказанного отчётливо видно, что *разумение*, свойственное человеку, Т. Гоббс теснейшим образом увязывает со *значением* знаков (слов). Показательно, что эти мысли Т. Гоббса перекликаются с трудами Л. С. Выготского: «Смыслообразование есть главная *функция* (курсив наш – Д. С.) знака, – писал в своё время учёный. – Значение есть всюду, где есть знак» [2. С. 162].

Из вышеизложенного тезиса Л. С. Выготского следует, что *значение* возникает тогда и только тогда, когда внешний предмет в результате взаимодействия с органами чувств живого организма начинает не просто отра-

жать окружающий мир, но и выполнять в нашем сознании какую-то функцию, какую-то «работу», то есть произвольно, в зависимости от прагматических потребностей, указывать на какие-то стороны, грани отображаемого в сознании предмета: например, на его размеры, температуру, объём, цвет и так далее. Этот акт познания начинает функционировать исключительно на уровне представления: «ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, – указано в “Философском энциклопедическом словаре”, – образ ранее воспринятого предмета или явления (П. памяти, воспоминание), а также образ, созданный продуктивным воображением; *форма чувств, отражённая в виде наглядно-образного знания* (курсив наш – Д. С.)» [8. С. 506]. Таким образом, *представление* есть *феномен* сознания, поскольку репрезентирует себя как «*явление*, данное нам в опыте чувственного познания». Именно в представлениях, благодаря нашей памяти и воображению, соединяются воедино чувственно-наглядный образ познаваемого предмета и его *значение*, то есть отражаемый в нашем сознании предмет становится *знаком*. Соединение же в нашем сознании представлений в форме знаков и их значений опосредует процессы мышления.

То, что в вышеизложенном тексте на уровне *ощущения* и *восприятия* иллюстрировалось в виде схемы «раздражитель (*A*) – рефлекс (*B*)», на уровне *представления* преобразуется в следующую формулу: «раздражитель (*A*) – форма чувств, отражённая в виде наглядно-образного знания, *то есть представление* (*X*) – рефлекс (*B*)», где *представление* (*X*) и является знаком. В сокращённом виде данная формула иллюстрируется следующим изображением: $A - X - B$. Важнейшей особенностью знака (*X*), внедрённого в форму представления в дихотомическое отношение «раздражитель (*A*) – рефлекс (*B*)», является обретение знаком нового качества: он синтезирует в себе особенности как раздражителя, так и рефлекса. Говоря другими словами, в зависимости от контекста, знак может выступать то в функции раздражителя, то в функции рефлекса. Л. С. Выготский назвал *знак* психологическим орудием и проиллюстрировал его двойственный характер следующим образом: «Слово (знак – Д. С.) услышанное – раздражитель, слово (знак – Д. С.) произнесённое – рефлекс, создающий тот же раздражитель. Здесь рефлекс обратим, потому что раздражитель может становиться реакцией, и наоборот» [2. С. 95]. Это объяс-

няется тем, что если в дихотомическую связь « $A - B$ » внедряется психологическое орудие, то есть знак (X), то вместо «прямой связи $A - B$ » устанавливаются две новые: $A - X$ и $X - B$; каждая из них является таким же естественным условнорефлекторным процессом, обусловленным свойствами мозговой ткани, как и связь « $A - B$ »; новым, искусственным, инструментальным является факт замещения одной связи $A - B$ двумя: $A - X$ и $X - B$, ведущими к тому же результату, но другим путём; новым является искусственное направление, данное посредством инструмента естественному процессу замыкания условной связи, т. е. активное использование естественных свойств мозговой ткани» [2. С. 104]. То есть, в зависимости от контекста употребления знака (X) он приобретает различные значения. Так возникает процесс мышления: «Мы мыслим только в знаках» [5. С. 217], – неоднократно подчёркивал американский философ Ч. Пирс.

Из приведенного выше следует: 1) игры животных функционируют исключительно на чувственном уровне, в частности, интуиции; 2) игры человека проявляют себя как на чувственном, так и на рациональном уровне, поскольку человек есть биосоциальное существо. Г. В. Ф. Гегель в «Науке логики» утверждал, что «человек отличается от животных мышлением» и что «всё человеческое [курсив наш – Д. С.] таково только потому, что оно произведено мышлением» [3. С. 85]. Именно мышление как знаковая деятельность сознания отличает игры человека от игр животных, а поскольку значение знака всегда функционально, представляется возможным дать определение игры применительно к человеку: *Игра есть функциональная презентация знаковой деятельности сознания.*

Список литературы

1. Асмус, В. Ф. Проблема интуиции в философии и математике: очерк истории XVII – начала XX в. / В. Ф. Асмус. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 320 с.
2. Выготский, Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. / Л. С. Выготский. – Т. 1. – М.: Педагогика, 1982. – 488 с.
3. Гегель, Г. В. Ф. Энциклопедия философских наук: в 3 т. / Г. В. Ф. Гегель. – Т. 1. – М.: Мысль, 1974. – 452 с.
4. Гоббс, Т. Сочинения: в 2 т. / Т. Гоббс. – Т. 1. – М.: Мысль, 1989. – 622 с.
5. Пирс, Ч. С. Избранные философские произведения / Ч. С. Пирс. – М.: Логос, 2000. – 448 с.
6. Сибиряков, И. В. Знак в когнитивно-дискурсивной деятельности сознания / И. В. Сибиряков // Вестн. Челяб. гос. ун-та. – 2010. – № 1 (182). Философия. Социология. Культурология. – Вып. 16. – С. 131–135.
7. Философский энциклопедический словарь / сост. Е. Ф. Губский, Г. В. Корablёва, В. А. Лутченко. – М.: ИНФРА-М, 2009. – 570 с.
8. Философский энциклопедический словарь / по ред. С. С. Аверинцев, Э. А. Араб-Оглы, А. Ф. Ильичёв. – М.: Сов. энцикл., 1989. – 815 с.
9. Хёйзинга, Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга. – М.: Изд-во АСТ, 2004. – 539 с.

Сведения об авторе

Сибиряков Дмитрий Игоревич – аспирант кафедры философии Челябинского государственного университета (Челябинск, Россия).
dmitry.sibiriakov@yandex.ru

BASIC PHENOMENA OF GAME'S BEING

D. I. Sibiryakov

Chelyabinsk State University, dmitry.sibiriakov@yandex.ru

Phenomenological approach to the comparative analysis of games of man and animals allow revealing their similarities and differences and singling out the game features that are only intrinsic to man.

Keywords: phenomenon, sign, intuition, meaning, notion, thinking.

References

1. Asmus V.F. *Problema intuicii v filosofii i matematike : ocherk istorii XVII – nachala XX v.* [Problems of Intuition in Philosophy and Mathematics: a Historical Sketch of XVII – early XX cent.]. Moscow, Editorial URSS Publ., 2004. 320 p. (In Russ.).
2. Vygotskij L.S. *Sobranie sochinenij v 6 tomah* [Collected Works: Six-Volume Set in 6 volumes], vol. 1. Moscow, Pedagogika Publ., 1982. 488 p. (In Russ.).
3. Gegel' G.V.F. *Jenciklopedija filosofskih nauk v 3 tomah* [Encyclopedia of Philosophical Sciences: Three-Volume Set in 3 volumes], vol. 1. Moscow, Mysl' Publ., 1974. 452 p. (In Russ.).
4. Gobbs T. *Sochinenija v 2 tomah* [Works: Two-Volume Set in 2 volumes], vol. 1. Moscow, Mysl' Publ., 1989. 622 p. (In Russ.).
5. Pirs Ch.S. *Izbrannye filosofskie proizvedenija* [Selected Philosophical Works]. Moscow, Logos Publ., 2000. 448 p. (In Russ.).
6. Sibirjakov I.V. *Znak v kognitivno-diskursivnoj dejatel'nosti soznaniya* [Sign in the cognitive and discursive activity of consciousness]. *Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Chelyabinsk State University], 2010, no 1 (182), pp. 131–135. (In Russ.).
7. *Filosofskij jenciklopedicheskij slovar'* [Encyclopedia of Philosophy]. Moscow, INFRA-M Publ., 2009. 570 p. (In Russ.).
8. *Filosofskij jenciklopedicheskij slovar'* [Encyclopedia of Philosophy]. Moscow, Sov. Jenciklopedija Publ., 1989. 815 p. (In Russ.).
9. Hjojzinga J. *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnja* [Homo Ludens. In the Shadow of Tomorrow]. Moscow, AST Publ., 2004. 539 p. (In Russ.).