

Григорьев Максим Игоревич, Григорьева Екатерина Константиновна

ЛОГИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ ИГРОВЫХ ОППОЗИЦИЙ

Статья раскрывает общие черты бинарных оппозиций и логических структур. На примере теории значения Г. Фреге и теории игры Й. Хейзинга описана бинарность логических структур, в том числе и в игровом пространстве. В качестве общих черт логических структур и игровых оппозиций выявлено обязательное наличие единиц, не соответствующих ни одному из полюсов оппозиции, а также исключение данного члена. Выводом статьи стало сходство логических структур и игровых оппозиций, а также их обоюдное стремление к исключению третьего члена.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/14.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 6(80): в 2-х ч. Ч. 1. С. 51-53. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hlist@gramota.net

16. Спиноза Б. Этика. Избранные произведения: в 2-х т. М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1957. Т. 1. 633 с.
17. Станиславский К. С. Собрание сочинений: в 9-ти т. / коммент. И. Н. Соловьевой. М.: Искусство, 1988. Т. 1. Моя жизнь в искусстве. 622 с.
18. Станиславский К. С. Собрание сочинений: в 9-ти т. / ред., вступ. ст. А. М. Смелянский; коммент. Г. В. Кристи и В. В. Дыбовского. М.: Искусство, 1989. Т. 2. Работа актера над собой. Ч. 1. Работа над собой в творческом процессе переживания: дневник ученика. 511 с.
19. Станиславский К. С. Собрание сочинений: в 9-ти т. / сост., вступит. ст. и коммент. И. Н. Виноградской. М.: Искусство, 1991. Т. 4. Работа актера над ролью: материалы к книге. 399 с.
20. Станиславский К. С. Собрание сочинений: в 9-ти т. / сост. И. Н. Виноградская, Е. А. Кеслер; коммент. И. Н. Виноградская, З. П. Удальцова; ред. И. Н. Виноградская, вступит. ст. А. М. Смелянского. М.: Искусство, 1999. Т. 9. Письма: 1918-1938. 839 с.
21. Толшин А. В., Богатырев В. Ю. Тренинги для актера музыкального театра: учебно-методическое пособие. Изд-е 2-е, испр. СПб.: Лань, 2014. 160 с.
22. Чехов М. А. Литературное наследие: в 2-х т. М.: Искусство, 1986. Т. 1. Воспоминания. Письма. 452 с.
23. Чехов М. А. Литературное наследие: в 2-х т. М.: Искусство, 1986. Т. 2. Об искусстве актера. 559 с.
24. Шаляпин Ф. И. Маска и душа. Мои сорок лет на театрах. Париж: Современные записки, 1932. 357 с.
25. Шопенгауэр А. Собрание сочинений: в 6-ти т. / пер. с нем.; под общ. ред. А. Чанышева. М.: ТЕРРА – Книжный клуб; Республика, 1999. Т. 1. Мир как воля и представление. 496 с.

M. CHEKHOV'S "PSYCHOLOGICAL GESTURE" AS A FUNCTIONAL SYSTEM

Gollerbach Tat'yana Vadimovna
Pushkin Leningrad State University
hollerbach@mail.ru

Studying M. Chekhov's "psychological gesture" conception promotes deeper understanding of the actor's technique, the "intelligent body" phenomenon (B. Spinoza) and content and structure of non-verbal communication, including musical one. The article provides "practical and instrumental" justification of "psychological gesture" using isomorphous concepts of psychology, philosophy and linguistics.

Key words and phrases: intonation; physical gesture; psychological gesture; mind; will; emotion; content; form; synthesis; reflection; emotional experience; action; functional system; functional organ.

УДК 13:130.2:8

Философские науки

Статья раскрывает общие черты бинарных оппозиций и логических структур. На примере теории значения Г. Фреге и теории игры Й. Хейзинга описана бинарность логических структур, в том числе и в игровом пространстве. В качестве общих черт логических структур и игровых оппозиций выявлено обязательное наличие единиц, не соответствующих ни одному из полюсов оппозиции, а также исключение данного члена. Выводом статьи стало сходство логических структур и игровых оппозиций, а также их обоюдное стремление к исключению третьего члена.

Ключевые слова и фразы: бинарные оппозиции; логические структуры; внутриигровые оппозиции; теория значения; смысл предложения.

Григорьев Максим Игоревич

Григорьева Екатерина Константиновна

Магнитогорский государственный технический университет имени Г. И. Носова
grigoryev_max@mail.ru; grigoryeva_katrin@mail.ru

ЛОГИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ ИГРОВЫХ ОППОЗИЦИЙ

Й. Хейзинга, понимание игры которым мы примем за эталон в данной статье, пишет о категоризации мира дикарями посредством мифа: «С помощью мифа люди пытаются объяснить земное, помещая основание человеческих деяний в область божественного» [3, с. 27]. Более того, Й. Хейзинга отождествляет миф и игру, культуру и игру, а также пишет об одних и тех же логических процессах категоризации человеком игры и окружающего мира: «Миф, вместе с поэзией, зарождается в сфере игры, но и вера дикаря, как и вся его жизнь, более чем наполовину лежит в этой же сфере» [Там же, с. 185]. Другими словами, дикарь воспринимает мир посредством мифа, а миф и есть видоизмененная игра. Культура же современного человека рождена мифом, а в культуре и мифе «зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука» [Там же, с. 27].

Данная цепочка рассуждений позволяет нам заключить, что и сегодня человек в какой-то степени воспринимает мир посредством логических структур игры. Чтобы проанализировать логические структуры игры, обратимся к теории значения Г. Фреге.

Сегодня без преувеличения можно сказать, что труды Г. Фреге дали новый толчок исследованиям логических структур. Одной из областей в исследованиях логических структур является также феномен игры. Своей популярностью теория значения Г. Фреге обязана введению квантификаторов, что позволило решить проблему формализации предложений с бесконечным количеством переменных. Например, с помощью классической аристотелевской логики невозможно формализовать фундаментальный тезис теоремы Эвклида, согласно которому существует бесконечное множество простых чисел [4, р. 7]. Для данной статьи интерес представляет сам процесс формализации, описанный Г. Фреге, и его применимость к феномену игры. Логические структуры игры зачастую оперируют бинарными оппозициями: «победа – поражение», «свой – чужой», «игра – не игра» и другие. Согласно Н. С. Трубецкому, бинарная оппозиция – это «универсальное средство рационального познания мира, где одновременно рассматриваются два противоположных понятия, одно из которых утверждает какое-либо качество, а другое – отрицает» [1, с. 77-78]. Данное описание прекрасно согласуется с пониманием игры Й. Хейзинга. Также данное определение бинарной оппозиции подходит под характеристику логических структур Г. Фреге, согласно главному тезису которой «значением предложения является его *истинное значение*. Под истинным значением – значением истинности предложения я понимаю то, что оно либо истинно, либо ложно» [2, с. 235]. В обоих случаях речь идет о механизме познания мира: в одном случае этим механизмом является игра, во втором – бинарная оппозиция. Позднее в данной статье мы увидим, что нередко два этих механизма совмещаются в одном процессе. На первый взгляд, такая характеристика логических структур полностью соответствует феномену бинарной оппозиции в плане бинарной концептуализации мира. Однако не все предложения в теории Г. Фреге делятся на истинные и ложные, что может говорить о некоей альтернативе бинарной концептуализации окружающего мира.

Примером такой альтернативы являются предложения, содержащие не имеющие референта имена собственные. Например, имя собственное «Одиссей» определено не имеет референта, однако оно все же обладает определенным смыслом [Там же, с. 234]. По Г. Фреге, «значение» предложения зависит от суммы «значений» его частей, а значением частей предложения являются референты и предикаты. В случае имен собственных это, конечно же, референты. Референт и определяет значение имени собственного и его истинность или ложность. При отсутствии референта пропадает категория «истинности – ложности», имя собственное теряет возможность иметь значение и при отсутствии категории «смысла» становится пустым, то есть не несущим абсолютно никакой информации. Однако не имеющие референта имена собственные определено несут хоть какую-то информацию. Именно по этой причине Г. Фреге ввел категорию «смысла», тогда как в более ранних своих трудах ограничился лишь «значением» и «референтом» [Там же, с. 24]. Теперь не имеющие референта имена собственные по-прежнему не обладают категорией «истинности – ложности» и значением, но имеют смысл [Там же, с. 25]. Конечно, проблема не имеющих референта имен собственных не единственная причина, по которой Г. Фреге ввел категорию «смысла». Однако проблема информативности и проблема замещения в контекстуальных утверждениях не ставят под сомнение исключительность бинарной оппозиции «истинности – ложности» предложения и лишь указывают на возможные погрешности в нахождении значения конкретного предложения [Там же, с. 25-28].

Итак, именно проблема не имеющих референта имен собственных ставит вопрос об исключительности бинарных оппозиций в процессе познания и концептуализации мира и игрового пространства. Стоит особо отметить, что здесь и далее мы рассматриваем спортивные состязания как одно из проявлений игры, что соответствует точке зрения Й. Хейзинга [3, с. 36]. Игра тоже имеет подобные отступления от бинарности логических структур. Например, оппозиции «победа – поражение» и «свой – чужой» имеют ряд оговорок к своей бинарности. Что касается оппозиции «победа – поражение», то на первый взгляд можно выделить и третий член «ничья», однако феномен игры устроен таким образом, что при невозможности выявить победителя в основное время игры или в отведенное количество попыток или раундов назначается дополнительное испытание или критерий. Дополнительным испытанием могут стать буллиты или овертайм в хоккее, а в тяжелой атлетике при равном результате победа достается более легкому атлету. Другими словами, два победителя в игре могут быть только в уникальном случае, когда правила не в силах выявить сильнейшего. И даже в таких безнадежных случаях сама суть игры обязывает установить победителя, даже посредством субъективного решения. Таким случаем можно считать прыжки в высоту на летних Олимпийских играх в Лос-Анджелесе в 1932 году, когда Милдред Дидриксон и Джин Шилей показали один и тот же результат, равный 1,657 м. Дополнительный подход 1,676 м также не выявил победительницу, так как ни одна из спортсменок не смогла взять данную высоту. Тогда решением судей золотую медаль получила Джин Шилей, так как спортсменки имели две абсолютно разные техники прыжка и приоритетным вариантом исполнения обладала именно Джин Шилей. Позднее преимущество технического исполнения было упразднено [6].

Данная ситуация определенно говорит о стремлении логических структур к бинарности. Однако игра оперирует и рядом менее категоричных оппозиций, нежели «победа – поражение». Например, оппозиция «свой – чужой» тоже является бинарной, но с рядом существенных оговорок. По ряду причин игрок может не относиться ни к одной из сторон данной оппозиции. Например, если игрок попадает под определение плута или шпильбрехера, данное Й. Хейзинга: «Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество

входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью» [3, с. 36-37]. Но в данном случае и плут, и шпильбрехер не укладываются в оппозицию «свой – чужой». Тот или иной игрок воспринимается своим, если у него как минимум одна цель со всей командой, например выиграть матч. Шпильбрехер изначально противится самой идее игры и явно не является своим, но и чужим шпильбрехер тоже не является. Именно поэтому он отторгается остальными участниками игры: «[шпильбрехер] должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества» [Там же, с. 37]. Однако и плуты не являются частью оппозиции «свой – чужой» и также изгоняются из игрового процесса, хотя отношение к ним действительно снисходительней, нежели к шпильбрехерам. Например, многие игроки нарушают правила, однако отделяются лишь определенными санкциями. Если же игрок не признает наложенные на себя санкции, то есть отрицает правила игры, тогда наказанием может послужить более серьезное наказание и даже исключение из игры, как в случае со шпильбрехером. Например, в футболе и хоккее за споры с судьей относительно назначенного штрафа, особенно за оскорбление, может последовать гораздо более серьезный штраф. Самым лучшим примером, на наш взгляд, является система допинг-контроля олимпийских видов спорта: уличенный в применении допинга атлет на первый раз получает дисквалификацию в среднем на два года, однако обязательным условием для дальнейшего участия является возвращение заработанных медалей, что является публичным покаянием и своеобразной клятвой в верности правилам. В случае нежелания возвращать заработанные обманом медали спортсмены и игроки дисквалифицируются пожизненно, как описанные Й. Хейзинга шпильбрехеры.

Возвращаясь к логическим структурам, игра демонстрирует те же исключения, что и не имеющие референта имена собственные, описанные Г. Фреге. Однако говорить о третьем члене оппозиции в данных случаях не приходится, так как и у Г. Фреге, и у Й. Хейзинга не входящие в бинарную оппозицию единицы просто исключаются. С одной стороны, данные единицы принадлежат какой-то определенной бинарной оппозиции и никакой другой. Например, шпильбрехер безусловно принадлежит к оппозиции игроков «свой – чужой», а не имеющие референта имена собственные в теории Г. Фреге принадлежат к оппозиции «истинности – ложности». Однако и шпильбрехер, и не имеющие референта имена собственные не могут соответствовать ни тому, ни другому полюсу данных оппозиций. Именно поэтому в теории Г. Фреге не имеющие референта имена собственные исключаются из оппозиции «истинности – ложности» и не могут иметь соответствующее данной оппозиции значение, а имеют только смысл. У Й. Хейзинга шпильбрехеры и плуты, как исключения оппозиции, также исключаются из игры. Вполне вероятно, что трех- и более членные оппозиции являются перспективным объектом исследования в области логических структур, однако на сегодняшний день известно не так много примеров их использования мышлением. Данные факты позволяют нам говорить не только о стремлении логических структур к бинарности, но и о стремлении бинарных оппозиций к исключению третьего члена тем или иным способом.

Список источников

1. **Трубецкой Н. С.** Основы фонологии / пер. с нем. А. А. Холодовича; под ред. С. Д. Кацнельсона. М.: Аспект Пресс, 2000. 352 с.
2. **Фреге Г.** Логика и логическая семантика: сборник трудов: учебное пособие для студентов вузов / пер. с нем. Б. В. Бирюкова; под ред. З. А. Кузичевой. М.: Аспект Пресс, 2000. 512 с.
3. **Хейзинга Й.** Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
4. **Horsten L., Pettigrew R.** Introduction // Continuum Companion to Philosophical Logic / ed. by L. Horsten, R. Pettigrew. Continuum International Publishing Group, 2011.
5. **Miller A.** Philosophy of Language. Second edition. Taylor & Francis, 2007. 393 p.
6. **Record of Achievement** [Электронный ресурс]. URL: <http://babedidriksonzaharias.org> (дата обращения: 12.04.2017).

LOGICAL STRUCTURES OF GAME OPPOSITIONS

Grigor'ev Maksim Igorevich

Grigor'eva Ekaterina Konstantinovna

*Nosov Magnitogorsk State Technical University
grigoryev_max@mail.ru; grigoryeva_katrin@mail.ru*

The article discovers common features of binary oppositions and logical structures. By the example of G. Frege's theory of meaning and J. Huizinga's theory of game the authors describe binarity of logical structures, including those in game space. The paper identifies common features of logical structures and game oppositions, in particular, necessary existence of units, which do not refer to a certain opposition pole and exclusion of this component. The article concludes on similarity between logical structures and game oppositions and on their mutual tendency to exclude the third component.

Key words and phrases: binary oppositions; logical structures; intra-game oppositions; theory of meaning; sentence meaning.