Григорьев Максим Игоревич, Григорьева Екатерина Константиновна

БИНАРНОСТЬ МЫШЛЕНИЯ ВНУТРИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Статья раскрывает основные характеристики бинарности внутриигрового мышления в игровых концепциях Й. Хейзинга, Л. Витгенштейна и А. Вежбицкой. Одним из важнейших споров в исследовании игры стала идея существования инварианта игры, противником которой является Л. Витгенштейн. Основное внимание авторы акцентируют на анализе ряда внутриигровых оппозиций и споре относительно обязательности для каждой игры такой фундаментальной оппозиции, как "победа - поражение".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/5/11.html

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2017. № 5(79) С. 49-51. ISSN 1997-292X.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/5/

© 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: hist@gramota.net

УДК 13:159.955
Философские науки

Статья раскрывает основные характеристики бинарности внутриигрового мышления в игровых концепциях Й. Хейзинга, Л. Витгенштейна и А. Вежбицкой. Одним из важнейших споров в исследовании игры стала идея существования инварианта игры, противником которой является Л. Витгенштейн. Основное внимание авторы акцентируют на анализе ряда внутриигровых оппозиций и споре относительно обязательности для каждой игры такой фундаментальной оппозиции, как «победа – поражение».

Ключевые слова и фразы: бинарные оппозиции; бинарность мышления; внутриигровые оппозиции; инвариант игры; тернарные оппозиции.

Григорьев Максим Игоревич
Григорьева Екатерина Константиновна
Магнитогорский государственный технический университет имени Г. И. Носова
grigoryev_max@mail.ru; grigoryeva_katrin@mail.ru

БИНАРНОСТЬ МЫШЛЕНИЯ ВНУТРИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Н. С. Трубецкой, впервые использовавший термин «бинарная оппозиция», определяет данный феномен как «универсальное средство рационального познания мира, где одновременно рассматриваются два противоположных понятия, одно из которых утверждает какое-либо качество, а другое – отрицает» [4, с. 77-78]. Бинарная оппозиция является фундаментальной логической структурой мышления, позволяющей делить высказывания на истинные и ложные [6, с. 200-203]. Бинарные оппозиции широко представлены также в языковой картине мира: правый – левый, верх – низ, чет – нечет, жизнь – смерть и другие [2, с. 73-100]. Бинарные оппозиции как структура мышления исследуются в разных сферах человеческой деятельности, но самым ярким примером использования мышлением бинарных оппозиций является, пожалуй, игра. Мышление внутри игрового пространства целиком и полностью состоит из бинарных оппозиций: свой – чужой, победа – поражение, игра – не игра, игровое пространство – неигровое пространство и прочих. В данной статье мы рассмотрим понимание игры Й. Хейзинга, Л. Витгенштейна и А. Вежбицкой на предмет наличия примеров мышления бинарными оппозициями.

Прежде чем приступить к рассмотрению бинарных оппозиций в игре, нужно оговориться, что ни одно определение игры не может претендовать на абсолютную точность. Причем понимание игры у разных авторов может отличаться не только описанием устройства и функционирования игрового пространства, времени, игроков и других характеристик игры, но и наличием/отсутствием фундаментальных игровых оппозиций. Например, Л. Витгенштейн указывает на невозможность определения инварианта игры, а в качестве аргумента приводит необязательность наличия такой бинарной оппозиции, как «победа – поражение» [7, p. 31-32]. Другими словами, Л. Витгенштейн считает, что не существует единой совокупности игровых характеристик и бинарных оппозиций, по которой можно было бы отличить игру от неигры. В игре могут отсутствовать даже некоторые фундаментальные характеристики, но игра все же будет оставаться игрой. Й. Хейзинга писал о данной ситуации: «Мы играем и знаем, что мы играем» [5, с. 26]. Задачей же инварианта игры является проведение границы в важнейшей бинарной оппозиции игры «игра – неигра», от которой зависят границы игрового пространства, времени игры, поведение игроков, внутриигровые процессы и прочее. Указывая на необязательность фундаментальных характеристик игры, Витгенштейн приводит в пример игру в мяч, когда бинарная оппозиция «победа – поражение» может быть частью игрового процесса, например в футболе, а может и не быть, например игра в мяч, когда игрок просто бросает мяч в стену. В таком случае оппозиция «победа – поражение» необязательна ни для какого типа игр, ведь даже в футбол можно играть «не на счет», и тогда проиграть или выиграть невозможно. Еще одной подобной альтернативой может стать досрочное прерывание игры, что нередко случается между детьми, когда кто-то не хочет проигрывать и предпочитает уйти непобежденным, игнорируя возмущение других игроков. Также подобным примером является прерывание компьютерной игры, и если дети могут засчитать ушедшему игроку поражение, то компьютер, за редким исключением, этого сделать не может. Очевидно, что оппозиция «победа – поражение» все-таки присутствует даже в незаконченных играх и в играх «не на счет», но иногда игнорируется. Тогда встает вопрос: чем эти игры отличаются от игры в мяч, приведенной в качестве аргумента Л. Витгенштейном? Л. Витгенштейн приводит в пример игру в мяч именно одним игроком: «если ребенок бросает мяч в стену и ловит его» [7, p. 31-32]. Но, согласно данному рассуждению, если два игрока кидают мяч друг другу, то оппозиции «победа – поражение» тоже не будет. Можно предположить, что когда два игрока кидают мяч друг другу, то один из них может не поймать мяч или поймать мяч неправильно. Данная идея реализована в теннисе, когда два игрока с помощью ракеток отбивают мяч друг другу и очко получает тот игрок, который не ошибся. А игрок, который не отбил мяч или отправил мяч «вне игры», очко не получает. То есть в случае, когда два игрока просто кидают мяч друг другу, оппозиция «победа – поражение» все-таки есть, но она игнорируется. Однако наличие только лишь одного игрока еще не делает оппозицию «победа – поражение» опциональной, ведь данная оппозиция основана на другой оппозиции, характеризующей отбивание или бросание мяча как «правильное – неправильное». Тогда и один игрок может бросать мяч «правильно – неправильно»,

но не вести счет. Хотя и в большом, и в настольном теннисе существует упражнение, когда роль второго игрока выполняет стена и отскакивающий мяч имитирует удар соперника. Причем человек может не только проиграть, но и выиграть у такого соперника в том случае, если отбитый мяч попадет в офсайд. Выходит, что и описанный Л. Витгенштейном ребенок, кидающий мяч в стену, может проиграть, например, не поймав мяч.

В данном случае правила игры позволяют нам интерпретировать непойманный мяч как поражение: «В каждой игре – свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире» [5, с. 36]. Так вот в данном случае ребенок не совершает хаотичные действия с предметами, попавшими ему под руку, а бросает именно мяч и именно в стену, потому что от стены мяч отскочит, в чем и заключается игра. Аргумент Л. Витгенштейна очень силен: чтобы проиграть или выиграть, нужно иметь противника, а в случае присутствия в игре одного единственного игрока проиграть или выиграть невозможно. Но уже само наличие правил способно определить даже одного единственного игрока как победителя или побежденного. Например, можно подбросить монетку и выиграть или проиграть в орлянку. Еще одним примером является пасьянс. Хоть и принято говорить, что «пасьянс не сложился», на самом деле это означает, что игрок его не сложил, то есть проиграл, хотя противоборствующей стороны здесь вроде бы не было. Когда ребенок бросает мяч в стену, правила определяют игровой процесс. Непойманный мяч косвенно свидетельствует о проигрыше. Здесь стоит также упомянуть об интерпретации игровых результатов. Так, например, забитый гол сам по себе не приносит победы в игре. Победу команде в игре, как правило, приносит большее число забитых голов в определенный момент времени. Но, скажем, в хоккейном овертайме в большинстве случаев игра продолжается до первой забитой шайбы или заканчивается ничьей по истечении добавленного времени. Другими словами, непойманный мяч вполне можно сравнить с пропущенным голом. Это значит, что количественные данные «победы – поражения» есть и в игре одного игрока с мячом, но критерий их оценки не предусмотрен, то есть игнорируется, как и в случае с прерванной игрой и игрой «не на счет».

В то же время Л. Витгенштейн не утверждает, что феномен игры невозможно систематизировать, но взамен стандартного подхода, предполагающего поиск дефиниции или инварианта, предлагает «фамильное сходство» [7, p. 31-32]. А. Вежбицкая вступает в полемику с Л. Витгенштейном и предлагает свои характеристики инварианта игры [1, с. 201-231]. Целью нашей работы не является разрешение данного спора, и достаточно лишь выделить исследуемые авторами игровые бинарные оппозиции. Следующей же по значимости можно назвать оппозицию «игровое пространство – неигровое пространство». Игровое пространство очень подвижно и полностью регулируется правилами игры. Без игрового пространства не может быть игры, причем под пространством в данном случае понимается не только физическое пространство, но и временное: «Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия» [5, с. 35]. Кроме того, игровое пространство является также отчасти воображаемым, ведь определенное место и время не могут заставить людей играть, хотя могут быть и предусмотрены исключительно для игры. Й. Хейзинга называет единство игрового пространства «порядком»: «Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности» [Там же]. Воображаемое пространство не обязательно означает некую фантазию выдуманного, несуществующего мира. Конечно, двигая фишки по игровому полю «Монополии», ребенок действительно может представлять себя в роли акулы бизнеса, а разрисованный кусок картона – в роли мира финансов, но это не основная функция воображаемой составляющей игрового пространства. Главная же функция воображаемой составляющей игрового пространства заключается в придании значимости игре, в вере в игру. Й. Хейзинга выделяет регулирующую воображаемую составляющую оппозицию как «веру – неверие»: «…само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с дурачествами и притворством» [Там же, с. 53]. Таким образом, можно выделить три составляющие игрового пространства: физическое пространство, временное пространство и вера. Соотношение этих составляющих регулируется правилами. Несоблюдение одного из перечисленных критериев игры, будь то составляющие игрового пространства или правила, приводит к «разрушению» игры. Игровое пространство гетерогенно по своей природе: «Свисток судьи снимает все чары, и “обыденный мир” в мгновение ока вступает в свои права» [Там же, с. 36]. Игроки и зрители всегда знают, когда обыденный мир сменяется игрой и наоборот.

Подводя итог фундаментальности бинарных оппозиций во внутриигровом мышлении, стоит отметить, что третьего члена оппозиции в рассмотренных нами случаях быть просто не может. Правила точно регулируют игру и игровое пространство, и если возникает третий член оппозиции, то игра рушится. Конечно, иногда оппозиция может выглядеть как тернарная, то есть состоящая из трех членов, например «победа – поражение – ничья». Действительно, «ничья» в данном случае противопоставляется равно как «победе», так и «поражению». Но и в данном случае такое тройное противопоставление будет исключительно бинарным, но состоящим из трех бинарных оппозиций: «победа – поражение», «победа – ничья» и «ничья – поражение». Разница заключается лишь в типе противопоставления: в контрарных оппозициях противопоставляются полярные термины, а в контрадикторных оппозициях полярный член противопоставляется и полярному, и нейтральному членам [3, с. 435]. Исходя из этого факта, можно сделать вывод, что бинарная оппозиция является фундаментальной структурой мышления внутри игрового пространства.

Список источников

1. **Вежбицкая А.** Язык. Культура. Познание / пер. с англ.; отв. ред. М. А. Кронгауз; вступ. ст. Е. В. Падучевой. М., 1996. 412 с.
2. **Иванов Вяч. Вс., Топоров В. Н.** Славянские языковые моделирующие семиотические системы: древний период. М.: Наука, 1965. 246 с.
3. **Лекомцев Ю. К.** Глоссемантическая теория лингвистических оппозиций и теория различения в семантике и дескриптивной семиотике // Труды по знаковым системам / Тартуский ун-т; отв. ред. Ю. М. Лотман. Тарту: Изд-во Тартуского гос. ун-та. 1969. Вып. IV. С. 434-460.
4. **Трубецкой Н. С.** Основы фонологии / пер. с нем. А. А. Холодовича; под ред. С. Д. Кацнельсона. М.: Аспект Пресс, 2000. 352 с.
5. **Хёйзинга 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.
6. **Чупахин И. Я., Бродский И. Н.** Формальная логика. Л.: Издательство Ленинградского университета, 1977. 357 с.
7. **Wittgenstein L.** Philosophical Investigations. N. Y.: Macmillan, 1953. 232 p.

BINARITY OF THINKING INSIDE GAME SPACE

Grigor'ev Maksim Igorevich
Grigor'eva Ekaterina Konstantinovna
Nosov Magnitogorsk State Technical University
grigoryev_max@mail.ru; grigoryeva_katrin@mail.ru

The article reveals the main features of binarity of in-game thinking in game conceptions by J. Huizinga, L. Wittgenstein and A. Wierzbicka. The idea of existence of the invariant of game, the opponent of which is L. Wittgenstein, became one of the most important disputes in the game study. Special attention is paid to the analysis of a number of in-game oppositions and the dispute on obligatoriness of such fundamental opposition as “victory – defeat” for each game.

Key words and phrases: binary oppositions; binarity of thinking; in-game oppositions; invariant of game; ternary oppositions.

УДК 008; 316.77
Культурология

В статье рассматриваются проблемы атрибуции исторических и культурных памятников регионального значения, составляющих основу локальной уникальности и местной культурной идентичности. Автор показывает своеобразие исторических городов-заводов Южного Урала как феномена культурного наследия и анализирует возможности их актуализации в этом качестве.

Ключевые слова и фразы: культурное наследие; памятники; Южный Урал; исторические города; города-заводы; развитие.

Гун Галина Евгеньевна, д. культурологии, к. филос. н., доцент
Магнитогорская государственная консерватория (академия) имени М. И. Глинки
filosof_gun@mail.ru

ИСТОРИЧЕСКИЕ ГОРОДА-ЗАВОДЫ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ (НА МАТЕРИАЛЕ ЮЖНО-УРАЛЬСКИХ ГОРОДОВ)

Интерес общества к культурному наследию стал одной из характерных черт последнего времени. В России и в российских регионах интерес к прошлому, запечатленному в отдельных градостроительных объектах и целых урбанистических ландшафтах, в художественном и индустриальном наследии, в материальных и нематериальных его проявлениях, в наследии, исторически отдаленном и представляющем XX век, особенно обострился. В общественно-политических и социально-экономических реалиях последних лет проблема сохранения и использования культурных памятников приобрела новое измерение и дополнительную сложность.

Определение культурного наследия затруднительно. Е. Н. Селезнева подчеркивает, что «при широком использовании в теоретическом и практическом контексте это понятие до сих пор не имеет четкого определения. Оно не оформлено как научная категория, не операционализовано… Несмотря на то, что содержание понятия “культурное наследие” остается неопределенным, оно широко используется в рамках специализированных научных дисциплин (музееведения, памятниковедения, истории и теории культуры, краеведения, культурологии и др.), а его значение варьируется от выделения объектов, признанных в качестве культурных ценностей высшего порядка в мировом масштабе, до включения всех артефактов прошлого» [9, с. 8-9].

Культурологическую интерпретацию понятия «культурно-историческое наследие» как социокультурного феномена дал Ю. М. Лотман, описывающий культуру как пространство общей памяти, в котором сохраняются и актуализируются тексты культуры. Он пишет: «Культура есть память. Поэтому она всегда связана с историей, всегда подразумевает непрерывность нравственной, интеллектуальной, духовной жизни человека, общества и человечества. И поэтому, когда мы говорим о культуре нашей, современной, мы, может быть,