

Научная статья

УДК 168.00

DOI 10.25205/2541-7517-2025-23-1-24-38

Методологичность и экспертность организации игры

Галина Вениаминовна Сорина

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Москва, Россия*

gsorina@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-7764-9834>

Аннотация

Можно позволить себе сказать, что в процессе человеческой жизни есть какие-то формы деятельности, которые сопровождают его на протяжении всей жизни. Важнейшая из них – это игра. Уже в дошкольном возрасте игра становится инструментом становления личности человека и одновременно формой его социализации. Игра предполагает наличие правил, по которым она должна осуществляться. В них могут входить как общие, так и частные правила, характеризующие конкретные игры. Но во всех играх правила носят иерархизированный характер. У этих правил есть явные или неявные разработчики. Например, в играх, пришедших к нам из глубины веков, трудно найти явных разработчиков. Во многих современных играх они присутствуют явным образом. Но «следование правилу» (в общезначимом смысле этого выражения) оказывается необходимым условием осуществления игры. В зависимости от субъектной направленности игры (ребенок и его возраст, взрослый человек и его цели и задачи, языковой статус игры и т.д.) для осуществления игры могут понадобиться или, наоборот, не понадобиться специальные профессиональные знания. Например, использование игры (в ее самых разных формах) в образовательном процессе требует особых управленческих знаний и педагогического профессионализма. Игра, если ты не разработчик современных компьютерных игр, где, в конечном счете, тоже работает команда, не строится самостоятельно. Она требует подключения к существующим правилам или разработки новых правил. Это происходит даже в том случае, если, например, ребенок играет самостоятельно, творит. Но он при этом достраивает, настраивает какие-то формы деятельности, игры, в которые с ним ранее играли взрослые или другие дети. Игра порождает специальный язык описания правил, который развивается в процессе игры. Например, можно говорить о существовании своего шахматного языка или футбольного языка, в котором концептуальные аппараты и правила организации игры разные. В то же время можно говорить и о том, что все-таки существуют некоторые общеметодологические установки организации игровой деятельности. Именно поиску таких общеметодологических установок и посвящена данная статья.

Ключевые слова

интеллектуальная деятельность, языковая игра, языковая личность, слово, понятие, слово/понятие

© Сорина Г. В., 2025

ISSN 2541-7517

Сибирский философский журнал. 2025. Том 23, № 1
Siberian Journal of Philosophy, 2025, vol. 23, no 1

Для цитирования

Сорина Г. В. Методологичность и экспертность организации игры // Сибирский философский журнал. 2025. Т. 23 № 1. С. 24–38. DOI 10.25205/2541-7517-2025-23-1-24-38

The methodological and expert dimensions of play organization

Galina V. Sorina

Lomonosov Moscow State University
Moscow, Russian Federation

gsorina@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-7764-9834>

Abstract

It is reasonable to assume that certain forms of activity accompany the human being throughout life, with play being the most significant. For preschoolers, play serves as both a means of personality development and a form of socialisation. Play presupposes the existence of rules that must be followed – both universal and specific to a particular game. These rules are arranged hierarchically and have either an explicit or implicit author. While the authorship of ancient games is often obscure, modern games typically have identifiable creators. ‘Following the rules’ in the common sense of the expression is a *sine qua non* of play. Depending on the intended agent of the game – whether a child of a certain age or an adult pursuing particular goals – as well as its linguistic status and other factors, a game may demand specialised professional knowledge. In the educational process, for example, the use of play in its various forms requires specific managerial knowledge and pedagogical expertise. Games – unless one is a developer of modern video games, which ultimately also involve a team effort – are not constructed independently but require either adherence to existing rules or the development of new ones. This happens even when a child plays alone and engages in creative activity, reconstructing and modifying forms of play or actions previously experienced with adults or other children. Play generates a special language for rule description, which develops in the course of a game, while the conceptual frameworks and play organisation rules in the language of chess and football will differ. Simultaneously, universal methodological guidelines exist for organising play. The pursuit of these universal methodological elements constitutes the central focus of this article.

Keywords

intellectual activity, language play, linguistic personality, concept, word/notion

For citation

Sorina G.V. The Methodological and Expert Dimensions of Play Organization. *Siberian Journal of Philosophy*, 2025, vol. 23, no. 1, p. 24–38. (in Russian) DOI 10.25205/2541-7517-2025-23-1-24-38

О профессиональных языках

Множество сфер профессиональной деятельности порождает многообразие профессиональных языков, которые, в свою очередь, дают возможность проводить аналогии в разных гуманитарных областях, вести компаративный анализ между ними, открывать новые горизонты научно-теоретической деятельности. Профессиональные языки, в смысле Л. Витгенштейна, фактически позволяют осуществлять профессиональную деятельность, в рамках которой концептуальный аппарат для участников этой деятельности носит общезначимый характер. Для Витгенштейна термин «языковая игра» как раз и позволяет показать, что участники профессиональной деятельности говорят на одном языке, «что говорить на языке – компонент деятельности или форма жизни» [Витгенштейн, 1994, § 23]. Мне хотелось бы подчеркнуть, что языковая «форма жизни» прояв-

ляется в разных сферах деятельности человека, в том числе и в игре. При этом возникающее многоязычие включает в себя не только знание различных национальных языков, но и владение профессиональными игровыми, по Витгенштейну, языками. Сами же профессиональные языки могут формулироваться в рамках одного и того же естественного языка.

Многообразные формы социальной жизни приводят к возможности получения своих собственных результатов в междисциплинарных сферах, порождают полиязыковую и полипрофессиональную компетентность. Для того чтобы прояснить данную позицию, в статье анализируются особенности таких понятий, как «интеллектуальная деятельность», «языковая игра», «языковая личность». В работе проводится аналогия между понятиями «слово» в филологии и «понятие» в философии. Такой подход позволяет использовать словосочетание «слово/понятие».

Игра – это только одна из форм интеллектуальной деятельности наряду с другими. Более того, попытка представить ее в качестве всеобщего эквивалента жизни в целом в специальных работах гуманитарной направленности оказывается безуспешной, тщетной (см. подробнее: [Пиаже, 2003]). Несомненно, что у игры как таковой есть разные аспекты социального (и отдельно педагогического), когнитивного, этического, онтологического и другого характера. Некоторые аспекты игры анализируются в контексте интеллектуальной деятельности в рамках данной статьи.

Некоторые особенности интеллектуальной деятельности

Интеллектуальная деятельность (ИД) и ее особенности формировались тысячелетиями. В разные исторические эпохи она выглядела по-разному. Она приобретала общезначимые характеристики по мере цивилизационного развития общества и государства, в ходе культурного обмена между ними. Ее результаты передавались от автора к автору, от страны к стране. При этом на уровне ИД во всех этих процессах основополагающим было создание концептуального аппарата и последующая передача его смыслов и значений другим. Это было важнейшей, но не единственной формой ИД. Непосредственно «интеллект связан с формами познания высшего порядка: формированием понятий, рассуждением, решением задач, творчеством и т.п.» [Воронин, 2006, с. 41]. Понимание интеллектуальной деятельности в данной статье базируется на концепции, предложенной Ж. Пиаже, который вначале вводил понятие интеллекта, а затем на этой основе рассматривал особенности интеллектуальной деятельности. Пиаже понимал интеллект как некую форму равновесия, организации когнитивного структурирования. Он подчеркивал двойственную структуру интеллекта: одновременно биологическую и логическую. В свою очередь, интеллектуальная деятельность в ее логической части проявляется в умении оперировать понятиями, вопросами, умозаключениями, представлять модели реальности, в рамках которой работает множество форм и видов интеллекта (см. подробнее: [Пиаже, 2003; Сорина, Ярмач, 2012]). Именно в рамках интеллектуальной деятельности формируются цели и задачи разных других форм деятельности: научной, социально-полити-

ческой, политико-экономической, военно-политической, политико-идеологической, других.

Важнейшая задача интеллектуальной деятельности как во времена, когда формировались наука, идеология, искусство, социальные институты, давалось рациональное обоснование здравому смыслу и т. д., так и теперь заключается в том, чтобы формулировать и закреплять общезначимые смыслы используемого концептуального аппарата. Эти смыслы исторически могли формулироваться на одном естественном языке, а затем транслироваться/переводиться на другие языки. Важнейшая задача подобных трансляций заключалась в том, чтобы в процессе такого перевода не терялись базовые смыслы, исходно сформулированные на конкретном языке. Например, если Аристотель вводит понятие антропологии для описания человека в первую очередь в его духовной сфере деятельности, то деантропологизация антропологических идей в постгуманизме ломает классические смыслы антропологии. Авторы концепции (концепций) постгуманизма ломают смыслы, но сохраняют само классическое слово «антропология». Непосредственно обсуждение проблем постгуманизма выходит далеко за рамки данной статьи, но проблема слома базовых смыслов, на мой взгляд, хорошо иллюстрируется в контексте этого современного направления гуманитарных исследований.

Формирование смыслов в рамках ИД позволяет понять окружающее пространство, в которое погружен субъект деятельности [Сорина, 2014, с. 51]. Интеллектуальная деятельность направлена не только на формирование многообразных пространств деятельности, но и на их уточнение и изменение. В частности, в рамках игровой ситуации может происходить уточнение и преобразование пространства игры [Гуров, 2018]. Человек всегда находится в ситуации взаимодействия с некоторой совокупностью предметов и понятий, которые представляют эти предметы, позволяют отличать их друг от друга. Такая ситуация взаимодействия, в частности, проявляется и в игре. Поэтому так важно определить само понятие «игра».

Различные подходы к определению понятия игры

Попытки дать какое-то окончательное определение самого слова/понятия «игра» предпринимались много раз. Теоретическое осмысление проблем игры можно найти в работах Ф. Шиллера, Г. Спенсера, Л. Витгенштейна, Ж. Дерриды, Ж. Делёза, Х. Гадамера, Г. Маркузе, Й. Хёйзинги, других авторов. Среди отечественных мыслителей проблемы игры обсуждали такие философы, как М.М. Бахтин, А.С. Лосев. Это тоже далеко не полный список авторов, погруженных в проблемы игры. Можно сказать, что существует специальное направление исследований, которое, в свою очередь, можно было бы назвать игроведением¹. Игроведение в современных условиях распространяется, в первую очередь, на компьютерные игры (анализ некоторых проблем компьютерных игр будет представлен ниже).

¹ Проблемы игроведения обсуждаются в ряде работ, в частности, по аналогии с западными исследованиями в области *game studies* (см., например, [Ветушинский, 2021]).

Множественность попыток определения понятия игры Й. Хёйзинга описывает следующим образом: «Мы говорим об игре как о чем-то известном, мы делаем попытки расчленить понятие, выражаемое этим словом, или, по крайней мере, хотя бы к нему приблизиться, но при этом все мы прекрасно знаем, что для обозначения этого понятия *употребляется самое обиходное слово*. Не исследующая наука, но *творящий язык породил совместно и это слово, и это понятие*» (курсив наш. – Г.С.) [Хёйзинга, 2011, с. 58]. Поэтому, с моей точки зрения, естественным оказывается указание взаимосвязи между словом и понятием, как «слово/понятие». С точки зрения Хёйзинги, сложности определения понятия «игра» связаны, в частности, с тем, что множество естественных языков задают ситуацию множественности определений одного и того же понятия. В результате оказывается, что невозможно определить «понятие игры одним-единственным словом» [Там же].

В то же время это не мешает самому Хёйзинге предложить свое собственное определение игры: «Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» [Хёйзинга, 2011, с. 58–59]. При этом он не исключает возможности существования и других определений игры. Соглашаясь с этой точкой зрения, думаю, важно внести некоторое уточнение. Говоря о существовании множества языков, позволяющих определять в том числе понятие «игра», Хёйзинга ведет речь о множестве национальных языков. Мне же в контексте поиска смысла идеи игры как таковой важно показать, что внутри множества естественных языков (понятия национальных и естественных языков в контексте данной статьи рассматриваются как синонимичные) можно выделить множество как профессиональных, так и игровых языков, которые иногда оказываются в то же время и профессиональными языками. Каждый профессиональный язык представляет свое описание мира и особенностей деятельности в этих разных мирах.

То, что Хёйзинга обсуждает непосредственно естественные языки без учета особенностей многообразия профессиональных языков, находящихся внутри естественных языков, следует из его текста. Он отталкивается от обиходного представления игры, выраженного в языках современной Европы. Рассматривая проблемы игры у животных, детей или у взрослых, он приходит к выводу, что игра оказывается «одним из наиболее фундаментальных жизненных элементов» [Там же]. Говоря о человеческих играх, Хёйзинга подчеркивает, что выигрыш в игре – это больше, чем просто выигрыш в конкретной игре. Это – почет, слава, это определенная группа людей, которая отождествляет себя с победителем (см. подробнее: [Хёйзинга, 2011, с. 86]). В рамках такого подхода Хёйзинга фактически представляет социальные аспекты игры. Он подчеркивает, что священнодействие, сакральные и судебные процедуры проявляются в тех же формах, что и игра. Организация самого пространства храма, сцены, судебного заседания и т.д. как бы оборачиваются к нам в качестве отчужденной, специально выделенной территории, где работают каждый раз свои собственные правила [Сорина,

Гуров, 2022]. Но способ организации оказывается одним и тем же: сначала организация пространства, например для суда или игры, и уже потом действие (см. подробнее: [Хёйзинга, 2011, с. 119]. Каждое подобное действие строго регламентировано и описано в правилах его проведения. В то же время общезначимые правила организации непосредственно игры и ее пространства носят общеметодологический характер. Мне представляется возможным рассмотреть в качестве примера правила, регламентирующие проведение такой игры, как футбол (будет представлено ниже в тексте статьи). При этом сразу же хотела заметить, что сама формулировка правил создается в рамках определенной интеллектуальной деятельности. Такая установка тоже носит общеметодологический характер.

Итак, у Хёйзинги речь идет о некотором варианте трактовки игры, понятой в качестве социального феномена. Однако игру можно трактовать и на онтологическом, метафизическом, других уровнях. Онтологическую трактовку игры предложил, в частности, немецкий философ Е. Финк. Он вошел в историю философской мысли как один из крупнейших исследователей проблем игры. Финк обращает внимание на онтологические корни игры в мире человеческого бытия: «Игра есть фундаментальная особенность нашего существования, которую не может обойти вниманием никакая антропология» [Финк, 2017, с. 350]. Финк полагает, что уже на уровне эмпирического изучения человека можно выявить множество примеров игры, которая сопровождает жизнь человека. В отличие от Хёйзинги, Финк считает, что играют только люди, у которых есть явно сформулированная цель игры. У животных нет цели, поэтому они и не играют, с точки зрения Финка. При этом все множество игр, по Финку, можно разделить на две группы. Это игры явные, очевидные, с одной стороны, и, с другой – замаскированные формы, которые проявляются в качестве игры на всех этапах развития культуры и человеческого общества от первобытнообщинного строя до современности (см. подробнее: [Там же, с. 350–351]).

Игра широко присутствует в бытии человека. Она «охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом *определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человека*. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетённой и скреплённой с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек» (курсив наш. – Г.С.) [Финк, 2017, с. 338]. Игра на обыденном уровне кажется совершенно знакомым и понятным явлением. Человек в детстве много играет. Он продолжает играть и во взрослом состоянии. Только это другие игры. Количество и качество игр многообразно. Знать и понимать все множество существующих игр невозможно. Различия между играми, в частности, зависят от возраста, культуры, социального пространства, в рамках которого происходит игра, и т. д. Единообразие игр проявляется в общности методологических установок, в формулировке правил игры как таковой.

Особенно активно в современном мире развиваются компьютерные игры, которые решают множество задач одновременно. В частности, видеоигры способствуют развитию игрового мышления (см.: [Вербах, Хантер, 2015]) и игрового интеллекта. Можно говорить о быстром росте игровой индустрии во всех стра-

нах. В России она превратилась в своеобразную экономическую нишу (см.: [Ветушинский, 2021]).

В основе видеоигры, так же как в основе других игр, лежат правила. Можно сказать, что видеоигра по своей философии и методологии как таковой ничем не отличается от других игр, т.е. вновь проявляются идеи общезначимости построения разных игр, которые могут реализоваться только в рамках определенного социального пространства. Социальное пространство игры может быть различным, например физическим в случае футбола и виртуальным в случае компьютерной игры. Но оно должно быть.

Каждая игра обладает своими собственными инструментами, целями и задачами, своей риторикой, которая опирается на свой концептуальный аппарат и на свои частные правила. Институализация различных форм и видов игры не отменяет ее исходных игровых качеств. Наоборот, она придает игре четкость и последовательность. Процесс институализации игры закрепляется в ее регламентах, правилах, экспертных характеристиках. Рассмотрим в качестве примера некоторые правила такой игры, как футбол для определения особенности организации игрового пространства и поведения участников игры в этом пространстве.

Итак, в футболе играют две команды на поле обязательно зеленого цвета. В каждой команде по 11 человек. Ровное прямоугольное поле должно быть величиной 90 на 120 метров. Прямоугольник поля разделен по длинной стороне на две равные части. В середине разделяющей линии находится отмеченная белым цветом точка, ее называют центром поля. Вокруг центра поля есть центральный круг радиусом 9,15 метра. По его линии в начале игры размещаются игроки. Ворота находятся на противоположных коротких линиях прямоугольника и т. д. В правилах описывается множество других параметров организации игрового пространства. Точно так же последовательно описываются правила самой игры. Это, например, следующие правила: игра на футбольном поле ведется только ногами, задача каждой команды – забить мяч в ворота соперника, игра длится в течение двух равных таймов по 45 минут каждый, между таймами перерыв 15 минут и другие правила. Игра описывается при помощи своего собственного концептуального аппарата, который игроки должны освоить прежде, чем они попытаются начать играть с перспективой стать профессионалами в этой игре. Но результаты игры в конечном счете описываются при помощи общего игрового концептуального аппарата в терминах победы и поражения.

Есть множество игр. Разные люди играют в разные игры. И все же существует только одна игра, в которую большинство людей продолжает играть всю свою жизнь, чаще всего даже не понимая самого факта существования этой игры, – это языковая игра. Эта игра не является очевидной для внешнего наблюдателя. Большинство людей в повседневности оперируют будничным толкованием идеи игры. Такая интерпретация игры связана с ее пониманием как отдыха, праздности, необязательности, несерьезности, того, что присуще ребенку, но никак не взрослому (см.: [Финк, 2017, с. 340–341, 396]). Несомненно, такое толкование игры важно в условиях повседневности, но оно отнюдь не распространяется на языковые игры в качестве профессиональных игр, в рамках которых субъекты оперируют профессиональным концептуальным аппаратом, ставят перед собой цели, зада-

чи, а затем реализуют их в конкретных сферах профессиональной деятельности. Трудно не согласиться с Финком в том, что «на игре основаны многочисленные феномены празднества, мифа, театра..., организации досуга, важные клапаны для избыточной жизненной энергии, волшебная сила прекрасного, украшение и убранство, осознание собственного тела, гимнастика всех видов» [Там же, с. 405].

Человек постоянно экспериментирует в своем игровом пространстве. «Без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование. Игра к тому же вливает многие смысловые мотивы в жизненные сферы труда и господства: как говорится, игра оборачивается серьезностью» [Финк, 2017, с. 351]. Именно игра лежит в основании искусства в целом. Финк толкует игру как «корень всякого человеческого искусства» [Там же, с. 394]. Затем он расширяет эту идею и замечает, что игра оказывается корнем не только искусства, но и религии [Там же, с. 399]. Это неслучайно. Ведь игра, как уже отмечалось выше, в определенном смысле сопровождает всю жизнь человека. Она оказывается одной из форм интеллектуальной деятельности. При этом хотелось бы подчеркнуть еще раз: только языковая игра сопровождает человека всегда.

Особенности языковой игры

Идея языковой игры принадлежит, как известно, Л. Витгенштейну, одному из крупнейших и влиятельнейших философов XX века. Языковая игра, по Витгенштейну, оказывается единым целым, в котором переплетены язык и действия (см.: [Витгенштейн, 1994]). Языковая игра заявляет о себе в качестве определенной формы интеллектуальной деятельности, которая проявляется, в частности, в познании культуры и социума, в любой форме профессиональной деятельности. Несмотря на то что сам Витгенштейн в «Философских исследованиях» явным образом лишь однажды обращается к проблемам профессионализма, полагаю, что идеи профессионального языка присутствуют в тексте его «Философских исследований» намного чаще. Фраза о профессиональной деятельности явным образом появляется тогда, когда Витгенштейн говорит о проблеме профессионализма в контексте возможностей профессиональной оценки «подлинности выражения чувства» [Там же, с. 316]. Вместе с тем, полагаю, неявно идеи профессионального языка представлены в разных фрагментах «Философских исследований». Это происходит и тогда, когда Витгенштейн говорит о суждениях «лучших знатоков» или, как сказали бы мы сейчас, в суждениях экспертов, и тогда, когда он говорит об «ученичестве» и «учительстве» и, конечно, когда анализирует конкретный концептуальный аппарат. В одной из языковых игр, представленных Витгенштейном в «Философских исследованиях», в список основных слов/понятий этой игры входят следующие: «блок», «колонна», «плита», «балка» (см.: [Витгенштейн, 1994]). Команды, которые Витгенштейн анализирует в связи с этой языковой игрой, тоже свидетельствуют о профессиональной деятельности строителя.

Фактически в рамках теории языковых игр Л. Витгенштейна анализируются особенности языковой деятельности, которая, в конечном счете, характеризует различные виды профессиональной деятельности, различные сообщества. Разные варианты языковых игр, то появляющихся, то исчезающих, как полагает Вит-

генштейн, задают множественные различия внутри жизни. Понимание особенностей языковых игр позволяет, по Витгенштейну, понять различия внутри тех «обычных языковых форм», внутри которых мы постоянно находимся [Там же].

В рамках данной статьи «обычные языковые формы» и различия между ними трактуются как такие, которые представлены, в частности, в профессиональной деятельности человека. Профессиональные языки конституируются на базе своих собственных слов/понятий, без знания которых невозможно стать профессионалом и осуществить определенное действие (выше мы это продемонстрировали, в частности, на примере футбола). Эти профессиональные языки являются своеобразными формами языковых игр. Так, например, в качестве одной из форм языковой игры Витгенштейн выделяет следующую: «Представлять результаты некоторого эксперимента в таблицах и диаграммах» [Витгенштейн, 1994, § 23]. Очевидно, что эксперимент проводится в рамках конкретной профессиональной деятельности, а его результаты «в таблицах и диаграммах» описываются при помощи соответствующего профессионального языка той предметной области, в рамках которой необходимо использовать таблицы и диаграммы. Формы этих таблиц и диаграмм одни и те же, а вот содержание разное. Так, например, современная excel-таблица – это общезначимая электронная таблица, которая в разных сферах профессиональной деятельности используется для решения конкретных задач, описанных при помощи соответствующего концептуального аппарата, который может принадлежать сфере бизнеса и управления, педагогики и искусства и т.д. Однако форма таблицы одна и та же, содержание диктуется соответствующим пространством и концептуальным аппаратом, при помощи которого оно описывается. В то же время играть в игру «таблиц и диаграмм» целесообразно именно в профессиональной сфере. В разных профессиональных сферах эта игра будет представлена своим концептуальным аппаратом, своими схемами и т.д.

По Витгенштейну, любая языковая игра в каждый момент своего существования является определенной целостной системой. При этом, вновь хотела бы подчеркнуть, что в случае профессиональной деятельности важнейшей частью этой системы является концептуальный аппарат. Именно он характеризует разные виды профессиональной деятельности вне зависимости от того естественного языка, на котором описывается эта деятельность. Это один из методологических аспектов, характеризующих игру. На разных естественных языках профессиональный концептуальный аппарат звучит по-разному, но представляет одни и те же смыслы и значения. В силу этого, очевидно, концептуальный аппарат должен сохранять свою общезначимость вне зависимости от естественного языка, на котором он представлен. История науки, несмотря на все различия между науками, опирается на исторически сформированный концептуальный аппарат, который может уточняться, дополняться, но не может быть радикально изменен в зависимости от конкретного естественного языка.

Различные виды профессиональной научной деятельности могут быть представлены в каких-то конкретных подтемах этой деятельности. Научная деятельность предполагает общезначимость использования концептуального аппарата. Такая общезначимость, в частности, подчеркивается в рамках определенных научных публикаций. Так, любой научный журнал предлагает своему автору пред-

ставить важнейшие идеи статьи в концептуальном аппарате публикуемой статьи (ключевые слова). В случае русскоязычного журнала концептуальный аппарат должен быть представлен на двух языках. Журнал и автор сразу фактически заявляют, что хотят понимания идей статьи в рамках профессиональной деятельности вне зависимости от того естественного языка, на котором эта деятельность осуществляется. Такая установка, на мой взгляд, тоже носит общеметодологический характер, связанный с особенностями представления научных результатов.

В «Философских исследованиях» Витгенштейн сопоставляет функции языка с функциями инструментов. Он пишет: «представь себе инструменты, лежащие в специальном ящике. Здесь есть молоток, клещи, пила, отвертка, масштабная линейка, банка с клеем, гвозди и винты. Насколько различны функции этих предметов, настолько различны и функции слов. (Но и там и здесь имеются также сходства)» [Витгенштейн, 1994, § 11]. Витгенштейн считает, что язык, будучи инструментом, точно так же, как инструменты, лежащие в специальном ящике, помогает нам нечто конструировать в окружающем нас физическом и социальном пространствах. По Витгенштейну, язык позволяет нам формировать возможность коммуникации и понимания в окружающем нас мире. Так, например, если «молоток меняет положение гвоздя, пила форму доски и т.д.» [Там же, § 14], то язык не просто обозначает предметы при помощи слов, но демонстрирует способ употребления этих слов. Витгенштейн исходит из того, что различные виды «употребления» знаков, слов и предложений (см.: [Там же, § 23]) как раз и создают условия для появления новых языковых игр и, в свою очередь, – для отказа от уже сложившихся. Он обрисовывает различные варианты существующих языковых игр. Среди них: «отдавать приказы или выполнять их; описывать внешний вид объекта или его размеры; изготавливать объект по его описанию (чертежу); информировать о событии; размышлять о событии; выдвигать и проверять гипотезу; представлять результаты некоторого эксперимента в таблицах и диаграммах; сочинять рассказ и читать его; играть в театре; распевать хороводные песни; разгадывать загадки; острить; рассказывать забавные истории; решать арифметические задачи; переводить с одного языка на другой; просить, благодарить, проклинать, приветствовать, молить» [Там же].

За каждой из названных Витгенштейном формой языковой игры стоят различные формы деятельности: обыденной, образовательной, инженерной, любой иной профессиональной деятельности. В качестве еще одного конкретного примера языковой игры Витгенштейн предлагает игру с участием машиниста локомотива. Витгенштейн характеризует игру так, чтобы это описание позволяло участнику игры представить себе кабину локомотива. Эта языковая игра с необходимостью опирается на такие слова/понятия, как: «рукоятки» (в частности, «рукоятка торможения», «рукоятка насоса»), «клапаны», «переключатели», другие. Человек в своем стремлении понять окружающий мир описывает его в определенных словах/понятиях, на основании некоторых правил использования языка, которым надо обучать в процессе совместной деятельности, в том числе и при обучении незнакомым языкам. С точки зрения Витгенштейна, «совместное поведение людей – вот та референтная система, с помощью которой мы интерпретируем незнакомый язык» [Витгенштейн, 1994, § 206.].

В «Философских исследованиях» Витгенштейн акцентирует внимание на том, что: «Термин “языковая игра” призван подчеркнуть, что *говорить* на языке – компонент деятельности, или формы жизни» [Витгенштейн, 1994, § 23]. Более того, в процессе говорения люди достигают согласия, «и согласие людей относится к языку. Это – согласие не мнений, а формы жизни» [Там же, § 241]. Языковая игра, по Витгенштейну, лежит в основе любой коммуникации, в рамках которой формируется способность к размышлению, формулировке вопросов, сомнению. Более того, «языковое понимание достигается не только согласованностью определений, но (как это ни странно звучит) и согласованностью суждений» [Там же, § 242]. Оказывается, что все формы социальной деятельности основываются на языковой игре. С этой точкой зрения Витгенштейна трудно не согласиться. Сам же язык «пугающе близок к мышлению» (см.: [Гадамер, 1998]).

Мы живем в многообразии языков и форм их проявления. Мы живем не только в предметно-практическом мире, но и в мире понятий. Многообразие языков и соответствующих им языковых игр Витгенштейн, в частности, представляет еще одним образом: «Легко представить себе язык, состоящий только из приказов и донесений в сражении. – Или язык, состоящий только из вопросов и выражений подтверждения и отрицания. И бесчисленное множество других языков. Представить же себе какой-нибудь язык – значит представить некоторую форму жизни» [Витгенштейн, 1994, § 19], внутри которой находится человек.

Позже Гадамер, говоря о сущности языка, замечает, что язык принадлежит к «наиболее неясному из всего того, что вообще доступно человеческому размышлению. Язык так пугающе близок к нашему мышлению и в процессе своего осуществления в столь малой мере является его предметом, что он как бы сам скрывает от нас свое бытие» [Гадамер, 1998, с. 440]. Любая наука может быть представлена только в языковой форме со своим концептуальным аппаратом, за которым скрывается и определенный смысл, и возможность символизма. Наиболее ярко это проявляется в контексте философского знания. «Языковая система философии» опирается в первую очередь на понятия, но при этом для нее важны и символы как средство художественного освоения мира, но сами понятия при этом оказываются «смысловыми зародышами символа» [Миронов, 2005, с. 117]. Это никак не отменяет того, что концептуальное постижение мира оказывается основой для любой науки и отрасли знания. Именно концептуальные основания науки являются той единственной возможностью, которая позволяет понимать и быть понятым. Свою мысль можно донести до мысли другого, в первую очередь, при помощи использования общезначимого концептуального аппарата, понятного другому. Более того, мы во многом смотрим на мир сквозь призму своего профессионального языка. Очень хорошо эту мысль выразил известный экономист П. Хейне, который утверждал, что «смотреть на вещи с точки зрения экономиста – это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как спрос, альтернативная стоимость, предельный эффект и сравнительная выгода» [Хейне, 1992, с. 699]. Так ли это на самом деле? Может быть, формула П. Хейне работает только для одного человека, только для экономического взгляда на мир?

Ответ на эти вопросы в рамках различных образовательных программ и в рамках конкретных дисциплин мы получаем от наших студентов и слушателей. Так, в контексте дисциплины «Философско-методологическое проектирование и принятие решений», которую я читаю на философском факультете Московского университета в рамках программы переподготовки, слушателям программы был задан вопрос: «Как Вы могли бы продолжить фразу П. Хейне, если заменить точку зрения экономиста на точку зрения Вашей профессиональной деятельности?». Полагаю важным подчеркнуть, что слушателями программы переподготовки были люди с высшим образованием в разных областях деятельности, которые на момент обучения в программе переподготовки занимали различные руководящие должности в своих организациях. Представлю только некоторые варианты ответов, убрав из ответов имена и фамилии авторов. Возможность представления точек зрения слушателей в публичном пространстве была с ними согласована.

– *Смотреть на вещи с точки зрения режиссера – это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как конфликт, драматургия, действующие лица и зритель.*

– *Смотреть на вещи с точки зрения философа – это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как бытие, мировоззрение, сознание, познание, мышление, дискурс, индукция, дедукция, ценность, единичное, особенное, всеобщее, форма, содержание, система, культура, метод.*

– *Я по образованию журналист и смотрю на вещи с точки зрения журналистики. Это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как общественное мнение, коммуникация, текст.*

– *Смотреть на вещи с точки зрения искусствоведа – это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как культурная ценность, эстетика, эмоциональный отклик.*

– *Смотреть на вещи с точки зрения учителя – это значит систематизировать хорошо известные всем явления с помощью таких понятий, как методика, воспитание, навык, контекст.*

– *Смотреть на мир с точки зрения инженера – это значит систематизировать хорошо известные всем явления через понятия технический процесс, автоматизация, управление.*

– *Смотреть на вещи с точки зрения переводчика – это значит систематизировать хорошо известные всем явления, такие как межкультурная коммуникация, языковой барьер, передача мыслей, культурный обмен.*

– *Смотреть на вещи с точки зрения сотрудника МЧС – это значит систематизировать хорошо известные явления с помощью таких понятий, как честь, помощь людям, спасенные жизни и полезная работа для общества и государства.*

Возвращаясь к проблеме концептуального анализа и языка, хотела бы, вслед за Ю.Н. Карауловым, сказать, что «нельзя познать человека, не познав его языка» [Караулов, 2010, с. 7]. Но в отличие от лингвистического подхода к анализу языковой личности философский подход исходит из того, что языковая личность предстает перед нами не только как носитель естественного языка, но и как носитель других языков профессионального и обыденного характера. Языковая игра, в ко-

торой живет человек, переплетает язык и действия (см.: [Витгенштейн, 1994]), она, как отмечалось выше, представляет различные профессии, разные сообщества.

Заключение

Игровая практика всегда предполагает наличие общеметодологических установок, направленных на выполнение конкретных правил. Методологичность игры непосредственно проявляется в том, что любая игра выстраивается на базе определенных принципов и правил ее организации. Кроме того, любая игра во множестве ее примеров базируется на определенных концептуальных аппаратах, которые на разных естественных языках звучат по-разному, но представляют общие смыслы и значения. Различные игровые правила проявляются в рамках реальных видов профессиональной деятельности, в системах обучения и воспитания, в конкретных языках, на которых базируются эти правила. Именно наличие правил приводит к тому, что Л. Витгенштейн в конечном счете называл «следование правилу». В то же время в любой игре определенные действия осуществляются не только по определенным правилам, но и в конкретном игровом пространстве. При этом формируется реверсная ситуация, когда каждое игровое пространство выстраивается в соответствии с правилами, которые регулируют игру, и, наоборот, правила оказываются зависимыми от того, что представляет собой игровое пространство. Правом интерпретации корректности использования правил обладают эксперты, которые в рамках различных игр могут называться по-разному: например, судья, рефери, арбитр, судейская бригада и т. д. Важно, что экспертность их деятельности проявляется в их знаниях, опыте, профессионализме и способности давать профессиональные оценки осуществляемым действиям.

Список литературы

- Вербх К., Хантер Д.** Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.
- Ветушинский А.С.** Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Эксмо, 2021. 272 с.
- Витгенштейн Л.** Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы: в 2 ч. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1. 692 с.
- Воронин А.Н.** Интеллектуальная деятельность: проявление интеллекта и креативности в реальном взаимодействии // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2006. Т. 3, № 3. С. 35–58.
- Гадамер Х.-Г.** Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1998. 704 с.
- Гуров Ф.Н.** Возможности краудсорсинга и геймификации в современной науке // Прорывные научные исследования как двигатель науки: сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. (Тюмень, 20 апреля 2018 года) / Отв. ред. А.А. Сукнясян. Тюмень: Аэтерна, 2018. Ч. 2. С. 109–111.
- Караулов Ю.Н.** Русский язык и языковая личность. М.: ЛКИ, 2010. 264 с.

- Миронов В.В.** Философия и метаморфозы культуры. М.: Совр. тетради, 2005. 288 с.
- Пиаже Ж.** Психология интеллекта. СПб.: Питер, 2003. 192 с.
- Сорина Г.В.** Методология экспертной работы (в контексте современных образовательных коммуникаций) // Ценности и смыслы. 2014. № 2(30). С. 50–62.
- Сорина Г.В., Гуров Ф.Н.** Принуждение к идентичности. Как это возможно? // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2022. № 3. С. 39–48.
- Сорина Г.В., Ярмак Ю.В.** Политический интеллект: философско-методологический анализ // Ценности и смыслы. 2012. № 6 (22). С. 23–36.
- Финк Е.** Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. 434с.
- Хейне П.** Экономический образ мышления. М.: Каталаксия, 1992. 704 с.
- Хёйзинга Й.** Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

References

- Fink E.** The Basic Phenomena of Human Existence. Moscow: Kanon+, 2017. (in Russian)
- Gadamer H.-G.** Truth and Method. Moscow: Progress, 1998. (in Russian)
- Gurov F.N.** Possibilities of Crowdsourcing and Gamification in Modern Science // Proceedings of the International Conference «Breakthrough Scientific Research as an Engine of Science» (Tyumen, April 20, 2018) / Ed. by A.A. Suknyasyan. Tyumen: Aeterna, 2018. Part 2. P. 109–111. (in Russian)
- Heyne P.** The Economic Way of Thinking. Moscow: Katalaksiya, 1992. (in Russian)
- Huizinga J.** Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Saint Petersburg: Izdatelstvo Ivana Limbakha, 2011. (in Russian)
- Karaulov Yu.N.** The Russian language and the Linguistic Personality. Moscow: LKI, 2010. (in Russian)
- Mironov V.V.** Philosophy and the Metamorphoses of Culture. Moscow: Sovremennyye tetradi, 2004. (in Russian)
- Piaget J.** The Psychology of Intelligence. Saint Petersburg: Piter, 2003. (in Russian)
- Sorina G.V.** Expert Work Methodology (in the context of modern educational communications) // Values and Meanings. 2014. No. 2 (30). P. 50–62. (in Russian)
- Sorina G.V., Gurov F.N.** Forcing to Identity. How Is It Possible? // Proceedings of Voronezh State University. Series: Philosophy. 2022. No. 3. P. 39–48. (in Russian)
- Sorina G.V., Yarmak Yu.V.** Political Intellect: Philosophical and Methodological Analyses // Values and Meanings. 2012. No. 6 (22). P. 23–36. (in Russian)
- Vetushinskiy A.S.** Playground: What You Need to Know About Video Games and Gaming Culture. Moscow: Eksmo, 2021. (in Russian)
- Voronin A.N.** Intellectual Activity: Manifestation of Intelligence and Creativity in Real Interaction // Psychology. Journal of the Higher School of Economics. 2006. No. 3. P. 35–58. (in Russian)
- Werbach K., Hunter D.** For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber, 2015. (in Russian)

Wittgenstein L. Philosophical Investigations // Wittgenstein L. Philosophical Works. Part 1. Moscow: Gnosis. 1994.

Информация об авторе

Галина Вениаминовна Сорина, доктор философских наук, профессор

¹ Профессор кафедры философии языка и коммуникации философского факультета, МГУ имени М.В. Ломоносова

² Заместитель декана по научной работе факультета педагогического образования, МГУ имени М.В. Ломоносова

Information about the Author

Galina V. Sorina, Doctor of Sciences (Philosophy), Professor

¹ Professor at the Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University

² Deputy Dean for Scientific Work at the Faculty of Pedagogical education, Lomonosov Moscow State University

Статья поступила в редколлегию 06.02.2025;

одобрена после рецензирования 13.02.2025; принята к публикации 24.02.2025

The article was submitted 06.02.2025;

approved after reviewing 13.02.2025; accepted for publication 24.02.2025