



ӘЛ-ФАРАБИ атындағы
ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ имени АЛЬ-ФАРАБИ

AL-FARABI KAZAKH
NATIONAL UNIEVRSITY

ФИЛОСОФИЯ, САЯСАТТАНУ ЖӘНЕ МӘДЕНИЕТТАНУ

ПОЛИТОЛОГИИ, ФИЛОСОФИИ И КУЛЬТУРОЛОГИИ

PHILOSOPHY, POLITICAL AND CULTURAL SCIENCES

BULLETIN-PHILOSPOLIT.KAZNU.KZ

УДК 130.2

З.Н. Исмагамбетова

Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Казахстан, г. Алматы

E-mail: Zuhra.Ismagambetova@kaznu.kz

Восточный вариант релятивизма в контексте игровой модели

Аннотация. В данной статье автор определяет восточный вариант релятивизма в контексте игровой модели. Согласно авторской идее, восточный вариант релятивизма отличается стремлением к смысловым играм, намеками, неожиданным соединением различных семантических элементов, комбинациями, интерпретациями и комментариями. Важной чертой восточного варианта релятивизма является стратегия обходного маневра.

Ключевые слова: социальная модернизация, политическая наука, государственная политика, политический процесс.

Игра как феномен культуры является одним из сложных. Его невозможно рассмотреть под углом одномерного измерения. На протяжении ряда лет в советской, постсоветской научной, философской литературе феномен игры оставался на периферии теоретического интереса в силу преобладания мировоззренческих и методологических проблем. Активное становление культурологических и культурфилософских исследований позволил эту тему вынести на уровень ангажированного предмета.

В исследованиях по проблеме игры обычно выделяют два уровня: экстерияльный и интериальный. На экстерияльном уровне, по мнению Т.А. Апинян, игра определяется как культурное явление и предстает как вид деятельности. В этом случае игра наделяется определяющими признаками типа культуры, отражает менталитет и психологию общества. На втором уровне игра функционирует как структурообразующее начало поведения и отношения к реальности [1]. Игра, в определении Л. Витгенштейна, есть игровая модель культуры [2-3]. Исследователи приходят к выводу, что игра является феноменом культуры, пронизывает все стороны культурной деятельности человека, его поведение, способ мышления.

Задачей данной статьи состоит в определении релятивистского мышления в контексте игровой модели, в которой человек не только проигрывает различные и возможные ситуации, но и использует различные сценарии, технологии и языковые вариации. В таком случае,

исследуемый вопрос может рассматриваться в различных позициях, при этом расширяется диапазон возможных вариантов, в том числе и таких, которые в классических парадигмах опровергаются как невозможные, неприемлемые для получения значимого результата. Релятивизм как игровое мышление никогда не интересуется конечным результатом, его интересует только сама возможность исследования как творческий процесс, позволяющего рассмотреть все возможные комбинации, интерпретации, его интересует сам процесс поиска.

Релятивизм характеризуется такими чертами, как: дискурс, полемичность, пульсация поисковой мысли, стремление увидеть изучаемое в необычном ракурсе. Релятивистское мышление – это вечное возвращение к мысли с целью проникнуть в ее контекст, раскрыть ее скрытое значение через игру мысли с логическими формами, словами, увидеть загадку в очевидном, казалось бы, уже давно понятом. Релятивистское мышление характеризуется такими модусами как метафоричность, интерпретативность, парадоксальность, проблематизация.

В восточной культуре релятивизм – одна из традиций духовной практики. Его преимущество в признании изменчивости, спонтанности, скоротечности всего окружающего. Его главные методы – личностное измерение, интерпретация, комментирование, символизация и кодирование смысла, игровой настрой происходящего. Согласно релятивистскому «взгляду», индивид не может всесторонне судить о происходящем,

наблюдаемом, он не способен выявить и однозначно определить нечто устойчивое, инвариантное, объективно-всеобщее. Мир изменчив, преходящ и относителен, и пока индивид будет строго упорядочивать в понятиях свои впечатления о предмете, последний претерпит определенные изменения. Все, что окружает человека непрерывно, не вечно, нет какой-то последовательности в изменении, нет закономерности. Мир в своем постоянном становлении есть неопределенность.

Согласно восточной мыслительной парадигме, интеллектуальная практика – есть лишь упражнение в размышлении, рефлексии. Сама эта рефлексия есть постоянная погруженность сознания в поток изменчивых мыслей, мыслепереживаний, мыслей-состояний, мыслей-образов. Наше мышление – континуально, словесно невыразимо. То, что в инсайте «вдруг» предстало, можно лишь закодировать, передать символически. Процесс мышления всегда происходит в некоем ментально-виртуальном мире, где все зыбко и текуче, аллегорично, ассоциативно и символично. Игровая сторона в таком релятивистском мышлении очевидна. Поскольку навязать свой строй мышления и понятое тобой, вернее, постигнутое, «другому» невозможно, т.к. он – «другой», постольку ему можно предложить свою технику практики вхождения в ментально-виртуальный мир. В этом ментально-виртуальном пространстве он, погружаясь в игру образов, имитирует, подражает, стремится погрузиться в архетипы, символы ментальных паттернов. Задача такого мышления состоит в расшифровке символа, раскодировании знаков, архетипов, в которые интегрированы паттерны. Смысл постигается через ассоциацию и аллерию, через метафору или намек.

Входя в ментальный образ и предоставляя его «свободной», сингулярной стихии, игровой имитации ментальной практики, мы находим ассоциативный образ, который быстро меняет свои формы и смыслы. То оно было вот-вот определенным, но мгновенное, турбулентное изменение и появляется различие, которое сингулярно меняется на «глазах», переходит в «другое». Различие – намек на смысл, который инсайтно открывается и «здесь» же мгновенно трансформируется и исчезает. Игра как ментальная характеристика релятивистского мышления позволяет, таким образом, не только рассмотреть знакомые и привычные вещи, неожиданно и непредви-

денно увидеть новые аспекты и связи. Игровой характер релятивистского мышления наиболее наглядно зафиксирован в восточных притчах, в которых в иносказательной форме раскрывается суть скрытого символа и значения. Они как игровые модели могут применяться для анализа совершенно непохожих явлений. Игровой настрой релятивистского мышления позволяет изменить позицию, оценку вещей, господствовавших в сознании человека, изменить взгляд, представить «привычное» в новом свете [4, с. 15].

Вхождение в виртуально-эстетический мир восточных притч – нечто неожиданное для человека, мыслящего в стандартах излишне рассудочного, логизированного мышления, уделяющего больше внимания правильности построения суждения, строгому однозначному употреблению термина, правилу недопустимости противоречия в проводимых положениях. Модусом мышления, представленного в тексте восточной притчи, является инаковость. И эта инаковость предстает как необычный строй мысли и образ, намекающий на «что-то». И, это «что-то» – значение, смысл, вдруг ясно предстает в инсайтном озарении и тут же меняется, камуфлируется, исчезает. Но инсайт, вначале поразивший своей точностью, поворачивает наш взгляд так, что мы, давно знакомую вещь, вдруг неожиданно видим в «мгновенном», глубоко по смыслу, под другим углом зрения. Мы видим не в той односторонности, в которой мы привыкли воспринимать вещь, позволяя тем самым по-иному взглянуть на знакомое и привычное, увидеть в нем то, о чем мы ранее и не догадывались. И этот новый приобретенный взгляд задает нам новый параметр видения – увидеть в «мгновенном», проходящем неожиданную грань, в которой во всей полноте постигается смысл. Это иное видение полагает начало изменению нашей субъективности, обновлению состояния души, оно «радует и освежает душу» (Саади).

Слушая восточную притчу, человек, воспитанный по модальности западной культуры, вдруг встречается с загадкой, она его волнует и привлекает своей таинственностью, неким чарующим намеком, приглашая войти в «другой» мир. Через притчу западный человек оказывается в совершенно новом мире. Происходит «встреча» двух культур. Одна из них «своя», «моя», как «мой мир». И «мир притчи» – совершенно «Другой» мир. «Встреча» двух культур – это симбиоз прежнего опыта и прежнего строя мышления.

Коды и символы моего мира вначале затрудняют схватить, «уловить» нечто текучее, заманчивое, поражающее своей яркостью, романтичностью, покрытое легкой и зыбкой таинственностью коды и символы «Другого» мира. Восточные притчи, как отмечает Н. Пезешкян, являются той ложкой меда, которая подслащивала и делала интересной даже самую «горькую мораль». Чем же поражает западного человека восточная притча и интегрированный в ней способ мышления восточного человека? Эта «друговость» восточного мышления, его различие состоит в образности. Мир образов, ассоциаций и аллюзий – открывается в своей осязаемости. Это – как виртуальный мир, встреча с которым сразу переводит человека из мира статичных и однозначных вещей (воспринятых и понятийно представленных) в мир изменчивых феноменов, где все – преходяще и неоднозначно.

Прямолинейность нашего мышления, сложившегося как неудачный результат излишней заформализованности как метафизическое следование правилам логики, выхолащивает «живое» и динамичное течение мысли, не всегда позволяет преодолеть затруднения, возникающие в понимании текста и строя мысли собеседника или оппонента. Да, и стремимся ли мы понять «другого»? Скорее ситуация такова – мы общаемся на некой демаркационной линии встреч двух типов мышления и там на периферии мыслительного поля, где возник образ собеседника мы внешне «понимаем», но слушаем и понимаем и воспринимаем себя, ведь «тот», «другой» воспринимаем и читаем в контексте «моего»? Но совсем «другое» открывается при встрече с притчей. Образность мышления и передачи кодов, символов подсказывают неожиданные повороты мысли и решение той трудности, в которой оказывается прямолинейное и рационализированное, залогизированное и потому метафизическое мышление, которым понимает мир западный и не только он, а любой другой агент техногенного мира. Шок, который испытывает такой человек при встрече с «неожиданным» и игровым по характеру и способу построения восточного мышления, подобно шоку, обратившегося в молчание попугая и вновь обретшего дар речи.

Релятивистское мышление репрезентировано как игра ризомами, как игра интерпретациями, как игра образами, ассоциациями, знаками, символами. Такое мышление не «отягощено» стремлением познать сущность, найти причи-

ны, объяснить связи, свойства, порядок организации предмета и его место, назначение, оно не занимается определением его практической приемлемости. Релятивизм как форма мышления характеризуется своим мозаичным способом построения, эклектикой ментальных образований, смещением акцентов, изменением смыслов. Если мы обратимся к поверхностной характеристике релятивистского мышления, то сплошь и рядом можно увидеть игровые элементы. Это и проблема – с загадкой и каверзой, это намек и насмешка, это скрытый смысл и словесные игры (подмена понятий и искусство оперирования словами и понятия в различных смыслах), это наличие некоего смыслового логического пространства, в рамках которого разыгрывается ментально-виртуальная игра со своими соперниками, зрителями [5-6].

Очень многие парадоксы, с которыми мы встречаемся в ходе претворения в жизнь некоторых решений в практику, напоминают игру релятивистского мышления, с его логическими ловушками в постановке проблемы и способах его словесного разрешения. Во многих диспутах живет дух релятивистского мышления, который очень четко проявляет действие софистской антилогии – двойного обоснования, выражающего вечную двойственность человеческого суждения: можно сказать так, а можно иначе; наличие тайного умысла и ее агональность [7]. Характерной особенностью релятивистского мышления является не стремление к истине, а стремление к индивидуальной личной правоте, которое выступает как довесок, имитирующее ее, главное для релятивистски мыслящего человека – это эффект от тактики обходного маневра и искусства намека [8-9]. Главное для него искусство маневра, искусство косвенного акцента. Поэтому очень часто догматически мыслящий человек может оказаться в плену релятивистского мышления. Он не может из него выйти в силу наличия догматических схем, своего рода рельсовых схем мышления, по которым оно катится. Как только оно включает свое «тело» в антилогию, доведенные до антиномии вопросы-ловушки приводят его к неопределенности, размытости границ допустимой применимости логических понятий.

Следовательно, рассмотрение релятивизма в плоскости игрового мышления позволяет расширить размерность семантического пространства мысли, продуцировать свободные перекомбинации и интерпретации, находить неординар-

ные варианты создания новых его составляющих через чтение символов или прочтения смысла в иносказании. Это позволяет перестроить исходные структуры и порывать те ординарные или стереотипные «капсулы», в которые они были ранее заключены под влиянием традиции или культуры. Рассмотрение вещи не в двухмерном, а многомерном пространстве позволяет раскрыть различные смыслы, множественность вариаций состояния их свойств, признаков, связей, отношений, форм их визуализации, рассматривать многоуровневость их проявления, их многофункциональность. Следовательно, поиск разных актуальностей и их неожиданное соединение, сочетание высвечивает их многогранность, которую мы улавливаем через символы, ускользание за грани определенного в направлении неопределенности, выход на грани хаоса – такое игровое состояние мысли – стихия релятивизма.

Литература

- 1 Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 2003. – 400 с.
- 2 Витгенштейн Л. Философские исследо-

вания // Языки как образ мира. – М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб: Terra Fantastica, 2003. – С. 220-546.

- 3 Королев К. Универсальный язык и универсальная письменность в погоне за мечтой // Языки как образ мира. – М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб: Terra Fantastica, 2003. – С. 549-560.

- 4 Пезешкян Н. Торговец и попугай. Восточные истории и психотерапия. – М.: Культура, 1992. – 240 с.

- 5 Кэрролл Л. Приключения Алисы в стране чудес / пер. с англ. Н. Демуровой. – Алма-Ата: Онер, 1989. – Кн.1. – 144 с.

- 6 Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье / пер. с англ. Н. Демуровой. – Алма-Ата: Онер, 1989. – Кн.2. – 176 с.

- 7 Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.

- 8 Ермакова Т.В., Островская Е.П. Классический буддизм. – СПб.: Петербургское востоковедение, 1999. – 288 с.

- 9 Конзе Э. Буддийская медитация: благодетельные упражнения, внимательность, транс, мудрость / пер. с англ. – М.: Изд-во МГУ, 1993. – 144 с.

З.Н. Исмагамбетова

Ойын моделінің мәнмәтіндегі релятивизмнің Шығыстық түрі

Осы мақалада автор ойын моделінің мәнмәтінде релятивизмнің шығыс түрін белгілейді. Автордың ойы бойынша релятивизмнің шығыс түрі мағыналы ойындар, ишаралар, әр түрлі семантикалық элементтердің оқыс қосылыстар, амалдар, түсіндірулер мен түсініктерге талаптанумен ерекшеленеді. Релятивизмнің шығыс түрдің маңызды ерекшелігі сырттан орап алу аяласы стратегиясы болып табылады.

Түйін сөздер: ойын, мәдениет феномені, мәдениет моделі, релятивизм, ойындық ойлау, ойлау әдісі.

Z.N. Ismagambetova

East option of a relativism in a context of game model

In this article the author defines east version of relativism in a context of game model. According to author's idea, east version of relativism differs with aspiration to semantic games, hints, unexpected connection of various semantic elements, combinations, interpretations and comments. Important line of east version of relativism is strategy of roundabout maneuver.

Keywords: game, phenomenon of culture, model of culture, relativism, playing thinking, way of thinking.