



Р. П. Чернов

ЛУДИ & ЛЮДИ

КРАТКИЙ КУРС ЛЮДОЛОГИИ

Рустам Павлович Чернов

Ludi & Люди. Краткий

курс людологии

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=24862152
ISBN 9785448543722

Аннотация

В предлагаемом читателю втором издании настоящей работы кратко в доступной форме изложены основы людологического (ludo – играю, logos – знание) метода познания. Освещена проблематика людологии как метода познания, предметом которого является мир как универсум, а методом, анализ явлений с точки зрения игры с различной степенью алеантности (alea – игральная кость). Проанализированы истоки людологии применительно к наследию Стагирита.

Содержание

Предисловие	5
Часть 1. Прологомены	7
Глава 1.1. Терминология людологии	10
Раздел 1.1.1. О бытии мысли (бытии в возможности)	14
Раздел 1.1.2. Бытие в действительности	18
Конец ознакомительного фрагмента.	21

Ludi & Люди

Краткий курс людологии

Рустам Павлович Чернов

© Рустам Павлович Чернов, 2020

ISBN 978-5-4485-4372-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

Эта работа в большей части является своего рода визитной карточкой методологии людологии. В ней не рассмотрены фундаментальные основы и доказательства самой людологии как формы познания. Данная задача – дело возможно-го будущего. Она носит справочный характер и предназначена, прежде всего, для того, чтобы ввести читателя в дискурс проблем людологии. Одной из задач так же является иллюстрация отличия людологии от так называемых «теорий игр», «теорий игрового познания». В английском языке слово «*Ludology*» ближе всего к пониманию игрового, игры. И здесь главное не осуществлять перевод механически, – латинское созвучие основы «*людо*» совершенно не адекватно смысловой нагрузке термина в русском языке.

Людология (*ludo* – играю, *logos* – знание) – это метод познания, предметом которого является универсум в предельности основ бытия (это сближает людологию с философией), а методом – анализ явления с точки зрения игры. При этом игра понимается, как то, благодаря чему многообразное в явлении упорядочивается определенным образом, систематизируется и структурируется. Классическое определение игры звучит так: *игра есть формообразующая константа бытия.*

Детальнее о методологии мы скажем позже.

Основное – сформировать адекватное представление о людологии как о форме познания, описать преимущества людологии перед другими методами познания, дать ряд практических примеров алгоритмирования социальных процессов и явлений.

В силу того, что наша брошюра заявлена как краткий курс, изложение материала не могло не носить конспективного характера. Многие связи и рассуждения нами опущены.

Часть 1. Прологомены

Любой методолог ненавидит лишнее в познании. Это и так весьма сложная способность человека – проникать в сущность вещей. Она требует напряжения, вечного сомнения, ни грамма пустой уверенности и самолюбования. Восприятие новозаявленных учений носит критический характер уже потому, что создать в области мысли хоть что – то, напоминающее идеальность гнозиса античности в современном мире не представляется возможным. Конвенционализм современных систем и программ уже никем не оспаривается, он больше имманентность познания. Впервые услышавший о людологии как универсальном методе познания, разрешающим соответственно любые вопросы познавательного и прочее, и прочее, неизбежно отмахивается от подобной рекламы.

Вместе с тем игровое всегда было предметом пристального внимания как философов, так и социологов. Игра как ритуал, игра как форма свободной деятельности, игра как функция культуры, игровое, зрелищное, игра в языке, медиатизированные игры современности, дуэли, поединки и прочее, и прочее. Игровое в культуре весьма значительно. Фундаментальное исследование, посвященное этому «Homo ludens» Й. Хейзинга в убедительности исторического доказывает, что игровое, как структурирует культурную тради-

цию любого народа, так и формирует основы гносеологии культуры. Все, помещаемое нами в среду причудливого быта, таинства и сакрализации, как своего прошлого, так и прошлого изучаемой нации, охвачено игрой, развивается как игра. При этом, однако, нет определения игры, точнее не сформировано такого определения, которое было бы достаточно хорошо, чтобы выдерживать конкуренцию с другими определениями. Здесь философами любого курса классического университета формируется проблема достаточного основания. Что именно считать игрой, какой именно набор свойств и качеств помимо индуктивного *«не серьезно»* можно положить в основу понимания игры, определения игры? Создается апория. Свойство любой апории – она не может быть аксиомой. В лучшем случае, понятие игры на уровне методологии *«Homo ludens»* будет квалифицировано как «черная дыра» сознания, интересный пример *ad hoc* и не более. Любую форму деятельности человека успешно можно анализировать *sub specie ludi*, как игру, признавать и доказывать наличие игрового. Любую форму деятельности, любую игру можно анализировать как совершенно не игровое серьезное действие. Все зависит от парадигмы исследователя, его методологии, осведомленности и прочее, но сам предмет анализа не идентифицируется с достаточной степенью основательности и обособленности, чтобы можно было хотя бы сформировать предмет науки, занимающейся познанием игры. Да и само создание подобной науки бесперспективно в силу то-

го, что отсутствует специфика познания игры как игры.

Критерии сходства и отличия в части познания игры так же неясны. Как правило, противопоставление «*игра – серьезное*» не является достаточным методологическим приемом. Мера субъективизма в суждении имеет решающее значение и потому выводы, которые доведены до неперсонифицированного круга лиц не составляют парадигмы, доступной познанию все того же неперсонифицированного круга лиц. В итоге игровое знание приводит максимум к свойственности личности – веселость, легкость, удачливость, но не является тем, что может быть положено в основу *modus vivendi*, как самого исследователя, так и мира.

Но данные теории игры, и теории игрового знания, обучения, без сомнения, имеют право на жизнь, так как многое из данных форм опознавания действительного с успехом применяется на практике (с определенной долей условности понимания, как практики, так и успешности, соответственно).

Людология отличается от данных теорий игр принципиальностью своей **методологической основы**. Вкратце рассмотрим ее основные элементы.

Глава 1.1. Терминология людологии

Любой массив операционной системы структурируется непосредственно при заданности *предмета* и *метода* познания. При этом в области чистой гносеологии, чистого разума, метод определяет и структурирует предмет познания. Предмет познания, представленный философией, является, прежде всего, результатом применения метода познания к универсуму хаоса действительного. Методом здесь выступает познавательная способность субъекта, упорядочивающая определенным образом мир в отношении философа, его способность и активность познавать окружающее. Полученные результаты (система философии) в дальнейшем при *не* – *авторском* познании и являются уже *предметом философии*, философской системы. Пока тот или иной круг вопросов не включен *определенным образом* в дискурс, не разрешен таким образом, что на выходе из суммы хаотично заданных для первичного авторского анализа посредством размышления, умозаключения и прочее выстроена последовательность, данный круг вопросов предметом познания считаться не может, поскольку он не существует относительно познания, он не включен в сферу известного и, возможно, даже не существует относительно способности индивидуума

познавать. Именно это в свое время заставило Георга Вильгельма Фридриха Гегеля отметить, что на практическом бытовом уровне, жизнь в философии абсолютно не нуждается. Позднее Эрнест Вернан, а затем и Леви Стросс точно сформулируют принцип мифологии (который, правда, попытаются пролонгировать на современность) «существует только то, что названо». Методология в данном случае является формой познания, а точнее совсем уже точно – называния, структурирования идеального предела бытия знания, значения.

Разрушая все вокруг, невольно берешь в «помощники» только Бога, если сам не творишь из себя икону. Методология естествознания в этом отношении сотворила новую форму бытия человека – *Homo fidus*, человека доверия окружающему миру. Мир чувственного, подчиненный определенности, алгоритмированности, познания, приятен человеческому. Преобразовывая окружающее по образу и подобию своего представления о необходимом, человек получает власть в области познания действительного и ключ к генезису всего окружающего самим им созданному. Именно поэтому естествознание, техника, технические нормы и циклы есть то, в основу чего может быть положен человек как масса, как совокупность подобных самое себя (основа национал – социализма, коммунизма). Сегодня в городах, в этом наследии Великого Рима, создавшего городского человека, все подчинено логике и утилитарности познания. Если где и про-

мелькнет одиночество, то только там, где человек сталкивается со своей ненужностью как личности, с отсутствием к себе интереса со стороны окружающих. В мире практики общественного созидания – нет места индивидуальному, личностному, нет места одиночеству.

Людология не может себе позволить использовать опытность в качестве методологии, поскольку не является прикладной технологической формой познания, не формирует с необходимостью алгоритмов эффективной практической верификации. Но некоторые успехи в области усовершенствования методологии философии, все же, были достигнуты. Суть методологии заключена в том, что игра положена в основу метода познания.

Оказалось, что любой процесс социального и животного, доступного человеческой перцепции, сохраняет в себе игру, является формой игры. Следующим шагом было бы логическое заключение, что, классифицируя игры можно классифицировать мир, но это не сработало. Не сработало, поскольку логика как форма структурирования бытия в возможности несколько неадекватна тем формам развития бытия в мысли, которые развились за последние 2 500 лет.

Расценивать как игру можно только определенные *процессы*. Соответственно, всплыли фундаментальные вопросы покоя и движения, становления и ставшего, динамики и статики при движении и прочее.

Находкой в этом отношении оказался всеми позабытый

Стагирит (Метафизика, книга IX). Учение о *бытии в возможности* и *бытии в действительности* расставило все по своим местам. Игра стала пониматься людологией как структурная составляющая *энтелехии*, соединяющей, до завершения *энтелехии*, *движущую* и *формальную причину*.

Далее, скажем более подробно о терминах.

Раздел 1.1.1. О бытии мысли (бытии в возможности)

Бытие в возможности. Бытие идеального. В греческой традиции приближено пониманию «эйдоса» Платона. Идеальное бытие мысли о мире. Мир человека – мир овеществленных предметов, заданных познанию во времени и пространстве. Ни одно пространство и время не может вобрать в себя тезаурус предметов, сопоставленных мысли таким образом, чтобы с уничтожением данного тезауруса можно было уничтожить саму мысль. Идеальное бытие задано в области бытия человека и невозможно себе представить что – то, что не было бы охвачено мыслью человечества в прошлом, настоящем, будущем (последнее условно по отношению к настоящему вынесению суждения). Необходимо существует в области мысли то, что не существует в момент соприкосновения с мыслью, в области реального, чувственного (воспоминания об умерших людях, прошлом и прочее). Бытие в возможности в этом отношении бестелесно и потому рождает свою плоть в вере и ритуалах (прошлое живет в настоящем в идеальном виде как ритуальность и система воспоминаний, отсюда суеверия, которые в некотором роде и часто подменяют Бога (Бенедикт Спиноза «Богословско – политический трактат», Предисловие). В самом общем приближении к людологической методологии, бытие в возмож-

ности – это бытие мысли как мысли, при этом бытие человека не существует вне мысли, а мысль вне бытия. Наиболее ярко выраженные теории, абсолютизирующее бытие в возможности в истории это: учение Платона, религии в особенности мировые конфессии (Бог как источник и единое бытие в возможности мира вне времени и пространства), плюс учения философ – теологов, Г.В.Ф Гегель (развитие духа) и прочие идеалисты, А. Шопенгауэр (представление), Вернадский (ноосфера).

Стагирит указывает на качественность бытия в возможности. Вещи (как предмету познания) в бытии в возможности могут быть присущи противоречия, каждое из которых будет казаться истинным. Действительно, мысли всегда придано сомнение и противоположность, начиная от «быть или не быть», и заканчивая муками ревности, знакомыми каждому. Каждый, кто испытывал будущее в тяжелой жизненной ситуации знает, что стоит в душе зародиться мысленной возможности неудачи, сомнению и оно уже не отпустит, пока не будет снято. Сами по себе противоречия в бытия в возможности не могут быть сняты. Позже Гегель сформулирует это как тождество противоречий. Для этого необходимо нечто внешнее, до этого все либо истинно и одновременно ложно, либо существует и не существует (атрибутивность и экзистенциальность). Рене Декарт первым умудрился снять противоречия мира в целом не прибегая к эмпирике, посредством системности сомнения (картезианское со-

мнение), он довел до того, что весь мир в его экзистенции по – сути свел к бытию мысли, бытию в возможности (*cogito ergo sum*). Именно подобный образ рассуждения, когда за отправную точку суждения берется бытие в возможности одного индивидуума (что вполне соответствовало Ренессансу) позволило в дальнейшем Шопенгауэру приравнять мир не только в рамках перцепции познающего к бытию мысли, но и вообще свести вопрос бытийности в наличном к противоположности – небытию (если изъять все представление о мире из всех носителей, что останется?). Здесь возможно возразить, что предмет суждения не зависит от знания о нем и прочее, но Шопенгауэр был прав и само рассуждение о предмете и одна возможность допускать его существование – уже представление, а, следовательно, это противоречит посылке рассуждения. При этом ни одна вечность и бесконечность не длится дольше жизни человека. Как бы то ни было, подобная эквилибристика мысли опять же сопряжена с не совсем внимательным пониманием Стагирита. Когда он пишет о бытии в возможности, он просто отмечает, что нельзя ограничиваться суждением о мире в рамках доверия и достоверности чувственному. В то же время нельзя и абсолютизировать идеальное основание мира, бытие в возможности, как это сделал Платон, (а в последующем и Гегель). Бытие в возможности, по Стагириту, *необходимо* реализуется в *бытие в действительности, в актуально сущее*. Вспомним, бытие не существует вне мысли, а мысль – вне бытия.

О бытии в действительности мы скажем чуть позже, пока же отметим, что в тексте для удобства *бытие в возможности* сокращается, как БВ (в некоторых текстах как БВВ, но сути это не меняет). В формулах обозначается латинским V.

Итак, БВ переходит, реализовывается в БД (БД это, соответственно, бытие в действительности, в формулах латинское D). Переход БВ в БД называется *энтелехией*, при этом энтелехия включает в себя и само БД.

Раздел 1.1.2. Бытие в действительности

Бытие в действительности. Бытие реального, актуально существующего. Стагирит подразумевал под бытием в действительном (БД) ставшее бытие в возможности. Действительно, мир человека – это мир опредмеченных мыслей. Все в этом мире либо опосредовано мыслью, либо создано на основе замысла, представления. Там, где что – либо появляется на основе человеческого замысла, мысли, мы говорим о ремеслах и профессии. Там, где нет человеческой мысли как основания для существования – есть замысел Богов, создавших этот мир и управляющих им. Все полно Богов (Фалес). Для грека мир решался весьма просто и наглядно. Грань между бытием в возможности и бытием в действительности, между мыслью и реальностью лежит в основе человеческой натуры – чувства. Бытие в действительности – это бытие того, что доступно для восприятия посредством чувства, на основе ощущения. Ощущения заданы и животным, но только у человека, проходя через разум животные ощущения (порывы) превращаются в чувства, в то, что создано на основе Разумности и согласно природе человека. С учетом того, что греческая мысль лишена страха перед неведомым и сила абстракций, и «пустых умозаключений» невероятно мала, бытие в действительности определялось именно как сфе-

ра реализованного, налично заданного. Отсюда же и аналогичные обратные правила для БД. Если в возможности вещи могут быть присущи совершенно различные свойства и каждое из них будет казаться истинным, то в действительности противоречия снимаются, действительность как конечность однозначна. Отсюда и первые законы. Не может быть такого, чтобы в одном и том же месте, в одно и то же время одно и то же существовало и не существовало, было жарким и холодным, мокрым и сухим и тому подобное. Не может быть такого, чтобы в одно и то же время то, что становится было ставшим; пока есть становление нет ставшего, когда есть ставшее – нет становления. Пока есть человек, нет смерти, когда есть смерть – нет человека.

Перипатетики не совсем утруждали себя пропедевтикой текста, писать тогда вообще было не совсем принято (да и удобно). Мысль, облеченная в текст казалась неживой и наверняка, как сказали бы сегодня, казенной. Поэтому весьма мало внимания уделено формам *самореализованного бытия в возможности*. Самореализованные (или изолированные) формы БВ – это продукты реализации, где БВ реализовывается относительно действительного только в части предметной стороны энтелехии, которая и составляет конечный результат реализации относительно первичной реализации БВ в БД.

Совершенно в греческой традиции было отметить, что БД всегда уже, чем БВ. Здесь правда речь идет о замыс-

лах (БВ) человека, тогда, как – то было не принято анализировать замыслы Бога. Жить в согласии с замыслом Богов и их волей – было достаточной формой приобщения к БВ всего мира. Действительно, если в возможности существует минимум два противоречия, а в действительности противоречия снимаются, то, следовательно, одно из противоречий в действительность не реализуется. В случае, если реализуются оба противоречия, то образуется противоречие в действительности, а поскольку в одном и том же месте в одно и то же время не могут существовать две противоположности, то противоречия должны быть сняты в области действительного. Это весьма соответствовало греческой агональности, да и агональности античности вообще. Отсюда, впрочем, и общеевропейская традиция поединков, пари, дуэлей и всевозможных зрелищных мероприятий. Еще одно формулируемое правило от противного: одна возможность может иметь множественность действительностей, при этом, если это противоречия, то они могут существовать в одно и то же время, но в разных местах (место по гречески это «здесь и сейчас»). Сама возможность при этом неизменна.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.