

Научная статья  
УДК 140.8  
<https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.13>

## Освобождение Прометея: онтологические аспекты мифа о совершенном человеке

**Олег Владимирович Шимельфениг**

Саратовский национальный исследовательский государственный университет  
имени Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия, [shim.ov@mail.ru](mailto:shim.ov@mail.ru),  
<https://orcid.org/0000-0002-1525-1617>

**Аннотация.** В статье решается актуальная проблема интеграции объективируемого и трансцендентного аспектов Я на языке сюжетно-игровой методологии. Исходным объектом исследования является миф о Прометее, а предметом – его различные интерпретации: школой Аристотеля, перипатетиками и неоплатониками, где герой выступает как явление глубинно-космического и даже сверхкосмического разума. Рассматривается также интерпретация мифа с точки зрения древнеиндийской картины мира, понимаемой как Лила – Божественная Космическая Игра вечного, не имеющего формы и потому порождающего их все, Творческого Начала Вселенной с Самим Собой через свои же разномасштабные (во времени и пространстве) проявления-подобия в ритме циклов разворачивания и сворачивания Универсума. Освобождение Прометея тогда интерпретируется на языке сюжетно-игровой парадигмы как осознание мыслителем Божественного созидательного огня в самом себе и прекращения не рефлексивируемого отождествления себя с любыми ограниченными физическими и ментальными формами. Показано, что некоторые мировоззренческие идеи Ортега-и-Гассета перекликаются с «Постулатами существования» сюжетно-игровой парадигмы, но в понимании, на ней основанном, оказываются лишь на полпути к освобождению. Рассмотрены параллели и отличия сюжетно-игрового миропонимания с новыми философскими концепциями энантизма и эволюционного холизма.

**Ключевые слова:** миф, космический разум, сюжетно-игровая парадигма, холизм, освобождение

**Для цитирования:** Шимельфениг О.В. Освобождение Прометея: онтологические аспекты мифа о совершенном человеке // Общество: философия, история, культура. 2022. № 3. С. 78–87. <https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.13>.

Original article

## Prometheus' liberation: ontological aspects of the myth of the perfect man

**Oleg V. Shimelfenig**

Saratov State University, Saratov, Russia,  
[shim.ov@mail.ru](mailto:shim.ov@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1525-1617>

**Abstract.** The article tackles the urgent problem of integrating the objectified and transcendental aspects of the Self in the language of narrative-playful methodology. Prometheus' myth is the starting object of the study and the subjects are its various interpretations: by the Aristotelian school, the Peripatetics and the Neoplatonists, where the protagonist appears as a phenomenon of profound cosmic and even supercosmic intelligence. The interpretation of the myth from the point of view of the ancient Indian worldview, understood as Lila – the Divine Cosmic Game of the eternal, formless and therefore generating all of them, the Creative Initiative of the Universe with samself through its own manifestations (in time and space) in the rhythm of cycles of unfolding and collapsing of the Universe. Prometheus' liberation is then interpreted in the language of the narrative-playful paradigm as the thinker's awareness of the Divine Creative Fire within the self and the cessation of non-reflexive identification with any limited physical and mental forms. Certain worldview ideas of Ortega y Gasset are shown to resonate with the "Existence Postulates" of the narrative-playful paradigm, but in the understanding based on it, are only halfway to liberation. Parallels and distinctions between the narrative-playful worldview and the emerging philosophical concepts of enactivism and evolutionary holism are explored.

**Keywords:** myth, cosmic intelligence, narrative-playful paradigm, holism, liberation

**For citation:** Shimelfenig, O.V. (2022) Prometheus' liberation: ontological aspects of the myth of the perfect man. *Society: Philosophy, History, Culture*. (3), 78–87. Available from: [doi:10.24158/fik.2022.3.13](https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.13) (In Russian).

**Введение.** Согласно античному мифу, Прометей (греч. – «мыслящий прежде», «предвидящий») за похищение с Олимпа огня для передачи его людям был прикован богами железными цепями к скале и обречен на непрекращающиеся мучения – вновь и вновь прилетающий орел выклевывал его печень, которая у него, бессмертного, снова отрастала. Эти муки длились в течение всего героического века (по различным источникам от нескольких столетий до 30 тыс. лет),

пока Геракл не убил стрелой орла и не освободил Прометея, что произошло незадолго до Троянской войны<sup>1</sup>.

Большое количество интерпретаций мифа о Прометее, вплоть до противоположных по смыслу, рассматривает А.Ф. Лосев (Лосев, 1995). Так, ближайший ученик Аристотеля Феофраст воспринимал Прометея как мудреца, познакомившего человечество с философией, понимаемой как огонь божественного знания, что перекликается с идеями школы перипатетиков. Для неоплатоников Прометей – это ум, разум, но данный в своей глубинно-космической и даже надкосмической основе, нисходящий для разумного оформления космоса и для всякого разумного творчества внутри космоса, в том числе и в человеке. Сам же он связан потому, что как-то зависит от того, что от него произошло. Разрешение от этих уз исходит от Геракла, потому что у того есть возможность от них освободить. Уже античные толкователи мифа о Прометее увидели в нем модель Космоса и человека как разумного существа. Однако они же заметили в этой космической реальности универсальной жизни неизбежный источник страданий и мучений, через которые все возвращается к своей первоначальной чистоте, делая миф в итоге оптимистичным (Лосев, 1995: 200–203).

В трагедии Эсхила «Скованный Прометей» (443–444, 447–450) герой говорит: «Ум и сметливость я в них, дотоле глупых, пробудить посмел... Они глаза имели, но не видели, не слышали, имея уши. Теням снов подобны были люди, весь свой долгий век ни в чем не смысля», при этом автор рисует его «более мудрым по существу и более принципиальным защитником людей, основателем и двигателем человеческой цивилизации с определенной надеждой на свое освобождение и даже с прямым пророчеством этого освобождения» (Лосев, 1995: 192).

Такая интерпретация мифа о Прометее близка нашей сюжетно-игровой парадигме (Шимельфениг, 1983; Шимельфениг, 2005; Шимельфениг, 2021), которая основывается на древнеиндийском образе мира, понимаемом как Ли́ла – Божественная Космическая Игра вечного, не имеющего формы и потому порождающего их все, Творческого Начала Вселенной с Самим Собой через свои же разномасштабные (во времени и пространстве) проявления-подобия в ритме циклов разворачивания и сворачивания Универсума, согласно философским текстам: «Махабхарата» и «Упанишады»<sup>2</sup> и Радхакришнан (1956). Как в любое мгновение, так и в исходном сингулярном состоянии перед очередным циклом проявления Вселенная существует как нечто *двуединое*, – как пульсация бытия и небытия, как бы жизни и как бы смерти, что и является *элементарным базисным прообразом Космической Игры – Абсолютного «Я», играющего со своими*, создаваемыми собственной мыслью, «эхо-подобиями» – как бы «не-Я», чтобы потом, мультиплицируя этот исходный сюжетный фрактал, развернуть его в грандиозное Вселенское Действо. Близкий образ трансформации Универсума во множество своих проявлений видит в мифе о Прометее и Лосев: «Функция жизни, толкуемая как такая порождающая модель, которая определяет собою свое разложение в бесконечный ряд своих осуществлений, обнимаемых, однако, единым взором и в одной жизненно-насыщенной структуре» (Лосев, 1995: 204).

Категория игры в сюжетно-игровой парадигме понимается в самом широком мировоззренческом диапазоне. В игре должно быть, по крайней мере, два участника, хотя один из них может быть воображаемым или частью собственного тела, как, например, свой хвост для играющего с ним котенка. Однако принципиально важно, что сначала на внутренней психической сцене любого индивида – в сценарии – потенциальный партнер по игре виртуален и не всегда может «материализоваться» при попытке реализации замысла. Эта исходная пара игроков – действующего и виртуального (а потом, возможно, и явного материального) – называется *игровым бинером*, что перекликается и с концепцией суфизма, где данность Бога (неявного) и мира, их *парность* служит начальным, исходным условием мысли, которая должна теперь, отталкиваясь от их характеристик, установить то основание, которое позволит увидеть их связанность<sup>3</sup>.

Каждое воплощение Творящего Начала Вселенной (Брахмана) – самое малое «я» (от частиц, атомов, молекул до живых организмов, их сообществ и космических образований) – является сюжетным фракталом исходного *игрового бинера*, имея в каком-то смысле осознаваемое им свое окружение – «не-я», которые составляют вместе органичное двуединство – своеобразное «мигающее» целое («Я не только материалист, но и панпсихист, признающий чувствительность всей вселенной. Это свойство я считаю неотделимым от материи. Все живо, но условно мы считаем живым только то, что достаточно чувствует» (Циолковский, 2004: 30, 32); «Таким

---

<sup>1</sup> Рождение и юность Геракла [Электронный ресурс]. URL: <https://studfile.net/preview/5922487/> (дата обращения: 21.02.2022).

<sup>2</sup> Махабхарата. Бхагавадгита. Кн. VI, гл. 25–42 / букв. и литератур. пер., введ., примеч. и толк. слов. акад. АН ТССР Б.Л. Смирнова. 2-е изд., перераб. Ашхабад: Изд-во АН ТССР, 1960. 403 с.; 1977 – Философские тексты «Махабхараты». Вып. 1, кн. 1: «Бхагаватгита», кн. 2: «Ангута». Ашхабад, 1977. 204 с.; Упанишады / перев. с санскрита А.Я. Сыркина. М.: Гл. ред. восточ. лит. изд-ва «Наука», 1967. 336 с.

<sup>3</sup> Ибн Араби. Избранное. Т. 1 / перев. с араб., введ. ст. и коммент. А.В. Насырова. М.: Языки славянской культуры: ООО «Садра», 2013. 216 с.; Ибн Араби. Избранное. Т. 2 / перев. с араб., введ. ст. и коммент. А.В. Смирнова. М.: Языки славянской культуры: ООО «Садра», 2014. 400 с.

образом, мы должны предположить, что атомы, т. е. основные элементы всякой действительности, суть живые элементарные существа или то, что со времени Лейбница получило название монад... содержание всего суть живые и деятельные существа, ...своим взаимодействием образующие всю действительность, все существующее» (Соловьев, 2006: 455); «Согласно тексту Абхидхармамахабхашашастры хинайяны, сутки содержат 6. 400.099.080 кшан, или мгновений, и пять скандх каждый раз создаются и уничтожаются в каждую кшану» (Радхакришнан, 1956: 325). Если разделить это число на количество секунд в сутках, то получим, что кадры «вселенской киноленты» обновляются приблизительно каждую 1/175 000 сек.).

«С каждым “миганием” изменяется и “я” и “не-я”, трансформируется граница (квазиграница) между ними. Например, индивид что-то поглощает из как бы “внешнего” мира, перемещая это в себя (пищу, воду, воздух) и выделяет в окружающую среду элементы тех же субстанций-“игроков” – “земли”, “воды”, “воздуха”. По прошествии определенного количества разнообразных сюжетов, в том числе и квазициклических, зацепляющихся друг за друга, исчерпывается сюжетный цикл его жизни. Из гигантской иерархии зацепляющихся друг за друга циклов жизни множества индивидов, явлений Единого и состоит очередная цикл миропроявления.

Если вернуться, к текущей жизни какого-либо индивида, то можно заметить, что она складывается из последовательности игровых бинеров – переходов из роли в роль (из сюжета в сюжет), иногда и из одновременного “исполнения” нескольких ролей с разными партнерами. Причем сам он обычно не интерпретирует происходящее с ним как такую игру, разворачивающийся сюжет его жизни» (Шимельфениг, 2019: 125–126), поскольку для осуществления Вселенского Действия игрок не может разотождествляться со своей ролью. Но именно «радиус той сферы жизни индивида», где он чувствует себя игроком-творцом-хозяином, может служить естественной игровой классификацией со-участников Космической Игры: на одном «конце шкалы восприятия жизни как Игры находятся индивиды-“игроки”, которые редко ощущают себя действительно игроками, лишь на мгновения испытывая радость перевоплощения, представления себя кем-то другим, в иной необычной роли, расширяющей рамки его привычной сюжетной сферы. А на другом конце шкалы – игры-мистерии, которые, последовательно расширяя сферу восприятия жизни как Игры, приводят, наконец, “созревших” участников в состояние отождествления всего мира, всех существ в нем, включая и свою жизнь, с Космической игрой Единого» (Шимельфениг, 2019: 127), тем самым освобождаясь от жестких самоидентификаций с любыми материальными и ментальными формами. *Так в этой парадигме интерпретируется и освобождение Прометея, как осознание человеком божественного огня в самом себе, то есть, как самоосвобождение: «И эта тонкая сущность – основа всего существующего, То – действительное, То – Атман. Ты – одно с Тем»* (Чхандогья-упанишада<sup>1</sup>).

«Это, так сказать, последняя и даже запредельная Игра, в результате которой весь Мир сливается с Ней, а сам “игрок” исчезает как отдельный индивидуум, превращаясь в со-сценариста и со-режиссера» Вселенской Драмы, «лишь “по совместительству” исполняющего, еще какие-то роли, в том числе и зрителя» (Шимельфениг, 2019: 128). «...Ближе к началу шкалы находятся игры животных, детские игры с куклами, предметами и т. п.», ближе к середине – «многие известные нам культурные игры и развлечения, некоторые виды искусства. В середине, наверное, находятся различные игры, обучающие чему-то конкретному, каким-то определенным “ролям” в жизни» (Шимельфениг, 2019: 128). Далее следуют, скажем, инновационные игры, «связанные с быстрой трансформацией восприятия мира участников, которые в каких-то аспектах могут приближаться к мистериям. Но, конечно, не “сами по себе”, а в зависимости от того, кто их проводит и с кем. Такими могут быть некоторые ролевые игры и театральные постановки» (Шимельфениг, 2019: 128).

Разумеется, возможность освобождения от любых самоидентификаций (кроме как с все творящим бесформенным Началом Вселенной) зависит от исходного уровня духовно-интеллектуального развития индивида. Согласно ведийским, суфийским и иным древним картинам мира, каждый индивид (душа) как бы проходит долгий Путь перевоплощений в минералах, растениях, животных до человека, в облике которого в последовательности дальнейших перерождений также воспроизводится вся предыдущая эволюция души, которая заканчивается осознанием своего внутреннего единства с неопределимым Творящим Началом, что и называется обычно освобождением или пробуждением. Поэтому естественна гигантская разница в величине творческой составляющей в деятельности индивидов, находящихся на разных концах лестницы духовной эволюции. О подобной идее говорят В.В. Миронов и А.В. Иванов: «Индийская карма, с точки зрения К.Г. Юнга, и есть не что иное, как бессознательно-аффективный “груз прошлых жизней”, который каждый из нас несет в тайниках собственной души и который помимо нашей воли определяет многие реакции, ценностные предрасположенности и пристрастия» (Миронов, Иванов, 2005: 340).

---

<sup>1</sup> Упанишады. Кн. 3. М. : Наука, 1992. С. 114.

По сути, о подобных разных уровнях готовности к освобождению говорит и Лосев в анализе мифа о Прометее, упоминая басню Эзопа, где «люди, переделанные из животных, получили облик человеческий, но душу под ним сохранили звериную» (Лосев, 1995: 197), а также «Пандору» Гете, который, описывая созданных Прометеем людей, отмечает, что они хватаются за каждую новую мелочь, забывают старое и никак не могут объединить прошедшее и настоящее в одно единое целое; поэтому наставления подобных людей он считает напрасными и бездейственными (Лосев, 1995: 225).

Завершая краткую презентацию *сюжетно-игровой парадигмы* в связи с мифом о Прометее, следует отметить, что, несмотря на «несерьезное» название, *игра* «сразу обращается к самой сути любой ситуации: выделяются главные участники», уровень их возможностей, их связи, и перед пользователем этой модели может ставиться «задача построения наилучших действий в том или ином смысле». Понятие «игра» обладает необычными свойствами – это одновременно и абстрактное понятие, и целостный образ какой-то (по существу любой) жизненной ситуации. Эти смыслы «мерцают» и дают возможность «переливаться» игре-модели в игру-жизнь и обратно (Шимельфениг, 2018: 17–18).

«Отсюда получается, что это понятие имеет максимально широкий и предельно насыщенный диапазон значений, начинающийся с развлечения, шутки, спорта, музыки, любого искусства, всех видов обучения, тренажа, деловых игр, всех расчетов на компьютерах, проигрывания любых, в том числе и глобальных, сценариев и планирования, т. е. всех видов моделирующей деятельности, до понимания игры как не модели уже, а сути того, что происходит в мироздании – игры Универсума с самим собой» (Герасимов, Шимельфениг, 2018: 89).

**Ортега-и-Гассет как освобождающийся Прометей.** Покажем, как некоторые мировоззренческие идеи Ортега-и-Гассета перекликаются с «Постулатами существования» сюжетно-игровой парадигмы, но в понимании, на ней основанном, оказываются лишь на полпути к освобождению. По сути, начиная с вопроса «Что значит, что Я существую?», связанного с известной максимой Декарта, Ортега-и-Гассет приходит к выводу, что рядом с собой всегда находится что-то еще, хотя бы все то, что нас окружает, следовательно, *«радикальным и подлинным данным является не мое существование, не то, что я существую, а мое сосуществование с миром»* (Ортега-и-Гассет, 1991: 160). Нетрудно заметить, что этот ответ аналогичен *Первому постулату двуединства* сюжетно-игровой парадигмы (Шимельфениг, 2005: 205–206; Шимельфениг, 2021: 32), полученному при поиске ответа на вопрос «Что значит, что нечто существует?». «Это значит, с одной стороны, что должно быть что-то иное, другое, которое может зарегистрировать факт существования первого, а с другой стороны, “регистрация” возможна только при каком-то их взаимодействии друг с другом, т. е. они оба входят в некое общее целое.

Получаем, что существование в самой своей основе противоречиво, а именно: оно обязательно предполагает наличие “двух в одном” и потому не может быть сколько-нибудь полно описано только формальной логикой и дисциплинами, построенными лишь на ее основе» (Иванов, Шимельфениг, 2020: 114).

Почему же вместо этого очевидного исходного условия обычно считают основой *целостного* мира либо собственную внутреннюю психическую реальность, либо внешнюю, «объективную»? Ортега-и-Гассет полагает, что люди не желают воспринимать неизбежную *двойственность* мироздания, стараясь сохранить «один лик мира», отрицая противоположный. Это свойство психики мы определяем как первый логический механизм подсознания, шаблон мышления, препятствующий взаимопониманию и самопониманию: *автоматическое наложение на почти любую ситуацию “закона исключенного третьего” на основе неконтролируемого выбора всего лишь двух бессознательно выхваченных альтернатив*, считая истинной только одну из них, соответствующую сформировавшимся установкам, тоже во многом уже не осознаваемым (Шимельфениг, 2020а).

Близкими к другому *Постулату* сюжетно-игровой парадигмы (Шимельфениг, 2005: 260) – *индивидуальности восприятия* – являются мысли Ортега-и-Гассета о том, что пришло время отказываться от веры в одинаковую, «объективную» истину для всех подряд, потому что сюжеты, схватываемые каждым индивидом, – «это реальность, а не фикция», и, по-своему воспринимаемые разными индивидами, они не противоречат друг другу, а дополняют: *«Каждая жизнь есть точка зрения на Вселенную»*; с позиции одной воспринимается то, что не видно с другой, а предположение, «будто реальность как таковая независимо от точки зрения на нее обладает какой-то собственной физиономией, – это укоренившееся заблуждение» (Ортега-и-Гассет, 1991: 47).

Следующие мысли испанского философа, полагаем, можно рассматривать как вариации на тему необходимости описания мира с помощью категорий типа *сюжета, сценария и Игры*, призванных преодолеть статичность и излишнюю абстрактность понятий традиционной философии. Ортега-и-Гассет предлагает заменить «статическое бытие» «действенным», имея в виду, что любое Я как претерпевает от мира и изменяется под его влиянием, так и само воздействует на окружение и изменяет его: «вещи, Универсум, сам Бог являются составляющими *моей* жизни, поскольку “моя жизнь” – это не только Я, Я-субъект, но жизнь – это еще и мир» (Ортега-и-Гассет,

1991: 166). По той же причине я предлагаю называть реальность *коммунальной*, создаваемой совместно всеми ее со-делателями, что адекватно схватывается моделью игры, разворачивающейся как ее партия – целостный сюжет, творимый всеми его со-участниками.

Далее испанский философ ставит вопрос о поиске новых категорий для выражения этой «первичной реальности» – «нашей жизни», поскольку традиционное понятие «бытия» слишком общее и не отражает индивидуальные черты «моей жизни». Он заявляет, что обнаружил «редчайшую идею» – «общую» и в то же время «индивидуальную»: «Сам Гегель, который хотел найти нечто подобное, не достиг этого: его “универсальная конкретность” в конечном итоге универсальна, но не истинно, изначально конкретна, не индивидуальна» (Ортега-и-Гассет, 1991: 181).

Сюжетно-игровая модель с ее категориями и постулатами, на наш взгляд, еще более конструктивно и персонально, чем понятие «жизни», схватывает гармонию *общего и индивидуального*, – в ней становится совершенно наглядным и очевидным, как из *индивидуальных* восприятий, разыгрывания возможных сценариев (на своей внутренней психической сцене обычно неосознанно и мгновенно – иначе не выжить) и попыток их реализации каждым игроком (и их сообществами – коалициями) складываются *общие*, объединяющие их, партии различных игр, вплоть до Сюжета Миропроявления – Партии Космической Игры.

Разберем только один яркий пример Ортега-и-Гассета – «сворачивания сигареты», в котором он, по существу, выходит на содержание категорий сюжета, сценария и игры, поскольку сразу обращает внимание на то, что в процессе делания себе сигареты (в начале XX в. это было так) *явлением* оказывается не сигарета, а «мое свертывание ее, сигарета сама по себе, вне моей деятельности, не обладает первичным бытием – это заблуждение античности», т. е. первичная фундаментальная «единица» жизни – не какой-либо «эталонный предмет», атом, а *сюжет* (!) – циклы жизнедеятельности индивидов – всех соучастников Космической Игры.

Действительно, «первичное бытие» – это старт процесса, в котором мои руки начинают сворачивать сигарету, а когда заканчиваю – она перестает быть предметом свертывания, т. е. закончился первый сюжетный цикл с очевидными участниками и трансформацией одного из них в ходе партии «игры». Следующий сюжет – поджигание и курение сигареты, который заканчивается опять новой трансформацией того же «игрока» в новое качество – окуроч, который выбрасывается. Таким образом, сигарета – не сам по себе существующий объект: «Ее истинное бытие сводится к тому, *что* она представляет собой как предмет *моих* занятий» (Ортега-и-Гассет, 1991: 181).

Далее разберем значение его высказывания «“Сам по себе” – это не только субъект, но также и мир». Это есть не только фиксация связи «Я» и мира, но и осмысление сюжета своей жизни с позиции философа, отождествляющего себя с Универсумом, т. е. чувствующего себя не только исполнителем, но и соавтором, сорежиссером и критическим зрителем Космической Игры.

Это означает, что «жизнь» состоит не из предметов «самих по себе» – «*сигарета сама по себе, вне моей деятельности*», – а из *сюжетов*, складывающихся из жизненных циклов их *взаимодействующих* участников, в которых сами они порождаются, возникают (сворачиваю сигарету), живут (ношу ее с собой, закуриваю) и умирают (докуриваю, сжигаю!).

Таким образом, очевидна большая близость способа осмысления мира Ортега-и-Гассетом сюжетно-игровому подходу. Однако предлагаемые им категории, прежде всего сам ключевой термин «жизнь», слишком широки и заезжены для формирования языка той самой новой философии, который ищет великий испанский мыслитель. Исходные же понятия «сюжет, сценарий, Игра» позволяют, на наш взгляд, более точно формулировать задачи новой философии и их решения. По сути, Ортега-и-Гассет остановился на полпути к пониманию освобождения в смысле упомянутых выше духовных традиций (собственной внутренней самоидентификации лишь с Единым), что демонстрируется нами на основе анализа его текстов о предмете философии (Шимельфениг, 2021а).

**Энактивизм и сюжетно-игровая парадигма: параллели и отличия.** Перейдем к сравнению сюжетно-игрового миропонимания с новыми философскими концепциями, общую характеристику которых дает Е. Князева, полагая, что развитие концепции энактивизма возвращает эпистемологию к временам слияния познающего субъекта с миром: «Сейчас мы находимся именно на этом повороте к синтезу и эволюционному холизму, и энактивизм в эпистемологии и когнитивной науке находится именно в этой методологической и концептуальной струе» (Князева, 2014: 5).

С одной стороны, сюжетно-игровое миропонимание вроде бы пребывает в этой же, набирающей силу, «холистической струе», но, с другой стороны, синтез его различных аспектов производится на принципиально другой основе – представлении о духовно-психо-физической целостности реальности, которая порождается *вечным неопределимым разумным Творческим Началом Вселенной*. Доктрины же энактивизма опираются на «биокибернетическое понимание мира, или понимание его с точки зрения сложных самоорганизующихся адаптивных систем» (Князева, 2014: 4).

Кибернетика и синергетика «замыкаются на самих себя», способствуя «*офилософствованию науки и онаучиванию философии*», предлагая объяснение «механизма» через «механизм»,

что больше похоже на самозакливание. Эта, обычно не рефлекслируемая, установка противоречит всему пафосу и целям естествознания – открывать закономерности, «правила Игры Природы», которым просто неоткуда брать в бездуховной материи; множество ученых, выросших в материалистической парадигме, просто не осознают абсурдность этой ситуации. Поэтому нет «ответов на, казалось бы, самые элементарные вопросы: что такое энергия, электрон, притяжение? Кто заложил генетическую программу в первозданную клетку? ...Сам Дарвин признавал абсурдным появление путем эволюции такого сложного аппарата, как глаз» (Дуплинская, 2003: 82–83).

Хотя энактивизм замечает процессуальное единство человека с конструируемым им миром, но не видит, что не только человек, но и любое существо составляют процессуальное единство с миром в целом, поэтому эта концепция встает перед проблемой о «безнадежном когнитивном одиночестве каждого из нас» (Князева, 2014: 21).

Не выходит за пределы границ индивида теория аутопозза У. Матурано и Ф. Варелы, где для живых существ «исходным единством служит живое существо (аутопоззное единство)» (Матурано, Варела, 2001: 51). Но откуда появилось первое «живое существо»? В картинах мира, не опирающихся на вечное разумное Творческое Начало, оно появляется как невероятное чудо из «неживой» материи. Несмотря на уверенность У. Матурано и Ф. Варелы в том, что «никакие внешние агенты или силы не требуются» (Матурано, Варела, 2001: 59) для воспроизводства клетки, при целостном восприятии реальности становится очевидным, что «внешние» силы *требуются* хотя бы для поддержания *условий существования* этой клетки, равно как и всего организма, его окружения и Вселенского динамического баланса в целом.

«*Научное объяснение*» в понимании аутопозза – сведение модели того или иного явления к «*детерминированной*» машиноподобной конструкции, из которой «выплеснут ребенок» – вечно играющее с Самим Собой Творческое Начало Вселенной, которое всегда действует через каждого индивида (от частиц до организмов и космических образований), не осознавая Себя до момента самоосознания в том, кого в различных духовных традициях называют пробужденным, освобожденным от ограниченных самоидентификаций.

«Социальная жизнь» и «лингвистическая сопряженность» (Матурано, Варела, 2001: 197), вопреки убеждениям авторов, не «*порождают*» «феномен разума и сознания» из космических газов и пыли, а *проявляют* то, что всегда присуще Вселенной – глубинный неопределимый, бесформенный и потому творящий все формы разумный Источник пульсирующей Игры Вселенской Жизни.

#### **Решение проблемы онтологичности Я на основе сюжетно-игровой парадигмы.**

В своей статье Д.Э. Гаспарян показывает, что проекты интеграции нейрофеноменологии, энактивизма и аутопозза с феноменологией не схватывают трансцендентальный аспект необъективируемости и ненаблюдаемости субъекта, поскольку для традиционной феноменологии перспектива от первого лица не является объектом в принципе (Гаспарян, 2019). Опираясь на это исследование, предложим здесь другой вариант интеграции объективируемого и трансцендентного аспектов Я на языке сюжетно-игровой картины мира, разумеется, с позиции ее принятия.

Одной из базовых посылок интегративного проекта является идея, высказанная еще Шопенгауэром, что аппарат восприятия субъекта «всегда уже подогнан под воспринимаемое, и в этом смысле инструмент (субъект) и материал (объект) есть части одной реальности» (Гаспарян, 2019: 102). Однако такой «монистический» подход к «одной реальности», где наблюдатель и наблюдаемое «телесно подогнаны» друг к другу, не обращает внимание на возможную огромную разницу в целостном духовно-психо-физическом аппарате восприятия у различных весьма физически похожих субъектов, для которых якобы одна и та же реальность может быть не просто разной, а буквально противоположной в тех или иных смыслах. Разумеется, речь идет не столько о законах механики (хотя и они на разных субъектов могут воздействовать очень различно – один при падении на скользкой поверхности сломает кости, а то и убьется насмерть, а другой, тренированный, – сгруппируется и вскочит как ни в чем не бывало), сколько о картине мира или его фрагментов. Именно поэтому возникают различные философские и научные школы и соответствующие (вплоть до несовместных) парадигмы и теории, а религиозные фанатики из разных сект, даже вроде бы «одной» религии, и сторонники разных политических убеждений доходят до уничтожения друг друга (история изобилует примерами религиозных и гражданских войн с миллионными жертвами).

Аналогичный энактивизму исходный посыл постулируется и в концепции аутопоззиса: «Познающий разум и окружающий мир неразделимы и составляют единую систему. Это соответствует положениям радикального энактивизма, где субъект и объект находятся в отношениях соучастия» (Гаспарян, 2019: 103). Но это «соучастие» может оказаться отнюдь не адекватным благополучному существованию того или иного организма или их сообщества, поскольку может выражаться в форме конкуренции, противоборства и их уничтожения. Поэтому модель игры – сюжетно-игровая парадигма – более глубоко и одновременно всесторонне отражает реальные ситуации коммунальной реальности, создаваемой взаимодействием всех «игроков» Вселенской Драмы.

Сюжетно-игровой подход развивает мысль Ф. Варелы о находимости сознания «только среди телесных осознаний, в базовой интенциональности сознания-о-теле» (Гаспарян, 2019: 105). Действительно, такой «пространственно-временной, координатный» подход к осознанности является, с одной стороны, продолжением механистической, объективистской традиции восприятия мира, а с другой – уже близок к пониманию его как Коммунальной Реальности Космической Игры, ежемгновенно становящейся как результат попыток реализации своих сценариев всех ее делателей, из которых она и состоит. При этом, конечно, каждый индивид должен иметь то или иное тело для презентации себя в окружающей реальности, получения от нее реакций для подтверждения своего существования и ориентации в ней, на основании чего строится его внутренняя психическая тонко-материальная сцена, на которой разыгрываются (во многом автоматически, мгновенно) сценарии прошлого, настоящего и будущего, исходя из целей и духовных устремлений индивида. При этом ясно, что чем более он развит духовно и интеллектуально, тем меньшее значение в его жизни имеют особенности физического тела (Выразительным примером может служить судьба выдающегося ученого С. Хокинга (1942–2018), который большую часть сознательной жизни провел в кресле-каталке, а после потери речи был в состоянии общаться только посредством синтезатора речи, изначально с помощью ручного переключателя, впоследствии – используя мышцу щеки). Понятие «сценария», очевидно, включает энактивистскую конструкцию «опыт целостного переживания телесного контакта с миром» и «как-структуры».

Далее Д. Гаспарян проблематизирует способ включения субъекта в мир интегративной модели как наблюдаемого наблюдателя, поскольку это противоречит его необъективируемости в традиционной феноменологии. Соглашаясь с этим выводом относительно перечисленных выше подходов, следует заметить, что сюжетно-игровая парадигма по-своему осуществляет интеграцию перечисленных аспектов Вселенской целостности – субъекта, телесности и мира, охватывая, кроме того, всю ее духовно-психо-физическую полноту. Субъект «включается в мир» не только как «элемент ряда объяснительной каузации», «наблюдатель» и «наблюдаемый», но прежде всего как со-творец Мирowego Действа со своей тонко материальной (действительно, не локализованной в теле) психической внутренней сценой, где он разыгрывает сюжеты происходящего и возможные сценарии будущего, бессознательно подставляя себя во все роли (Шимельфениг, 2005: 223). Однако поскольку все границы внутри Единого условны, взаимопроницаемы – квазиграницы (Шимельфениг, 2020б), то, как тело впитывает (и выделяет) вещества и излучения, так и внутренняя сцена доступна влиянию чужих мыслей (почти каждое существо чувствует направленное на него внимание), в том числе неконтролируемо для ее обладателя и само невидимо воздействует на всех (достаточно познакомиться с известными опытами Бехтерева и Дурова о мысленной передаче непривычных сценариев поведения собакам, находящимся через несколько закрытых помещений).

Тем не менее, несмотря на незримость психических программ и «кардинальное различие между способом данности вещи и способом данности Я в традиционной феноменологии» (Гаспарян, 2019: 109), все же некоторые существенные характеристики Я, во многом определяющие мышление и соответствующие действия индивида, можно диагностировать по его поведению, особенно в экстремальных и специально создаваемых тестовых ситуациях. По сути, все виды искусства строятся на таких сюжетах, которые обнажают сущность персонажей, а научные эксперименты строятся обычно на ситуациях, вызывающих глубинный отклик испытуемых «объектов», в частности в химии, биологии и совершенно явно в социально-психологических испытаниях. Например, на многих проблемно-деловых играх (около месяца подготовки и неделя *напряженной творческой* работы ключевых сотрудников), руководителем которых я был (1985–1995), решались социально-экономические вопросы выживания и развития крупных организаций, при этом ярко проявлялись качества и способности участников, в результате чего тут же в финале действия подписывался приказ о новых назначениях (Проблемно-деловая игра, 1989; Шимельфениг, 1990; Шимельфениг, 2003; Шимельфениг, 2017).

Для управления такими процессами, трансформирующими мировоззрение участников, необходимы люди, которые способны совместить позицию наблюдения за происходящим и за собственными программами восприятия, мышления и поведения, что решает для них проблему интеграции объективируемого и трансцендентного аспектов Я.

**Заключение.** «Сюжетно-игровой подход не отменяет науку и религию, а включает их в интегральную картину мира, в которой человек может управлять своими интерпретационными программами, не становясь их рабом, не отождествляясь с ними, а с самим, творящим все, Началом, но... беря тогда персональную ответственность за свои деяния, т. е. не предъявляя никому претензий за все, что с ним произойдет. Так и относятся к жизни в целом все святые и мудрецы. В различных духовных традициях такой человек назывался дважды рожденным, пробужденным, освобожденным, совершенным и т. п. Известные деятели Возрождения, по сути, приближались к такому типу “совершенного” человека, как они это сами называли (Шимельфениг, Солодовниченко, 2017: 107). Еще в культуре Древней Индии путь выхода человека к такому высшему состо-

янию предусматривался в самой структуре социума, где «человек проходил четыре естественные ступени жизни: ученик, домохозяин, отшельник и странник, где последняя и есть то самое запредельное состояние пробуждения и слияния с Творящим Началом Мироздания» (Шимельфениг, 2017: 82). В.С. Соловьев осмысливает это состояние как обнаружение единой мировой сущности внутри себя, после чего «внешняя природа» воспринимается как ее покров, маска (Соловьев, 1988: 119).

Итак, *освобождение Прометея, как осознание человеком божественного огня в самом себе (Ты есть То)*, может быть осуществлено только самим искателем, как *самоосвобождение*, но, разумеется, обычно на основании знаний и практик той или иной духовной традиции и под руководством учителя. «Безобъектность Я-перспективы и ее не-присущность миру» (Гаспарян, 2019: 114) прекрасно выражена в стихах поэта-суфия Руми: «Нет имени моим чертам, вне места и пространства я, // Ведь я – душа любой души, нет у меня души своей». Подобное состояние, в котором совмещаются саморефлексия, наблюдение за развивающимся сюжетом событий и участие в них, а также одновременно осознание своей причастности к трансцендентному Творящему Началу Вселенной, суфиями обозначается как «быть в миру и не от мира». Понятно, что тотальное превращение сразу всех участников Вселенского Спектакля в полностью пробужденных и рефлексизирующих лишает его смысла, но этого и не может произойти, поскольку мир состоит из гигантского множества его со-делателей, которые находятся на очень разных ступенях духовного развития в диапазоне от почти нуля с жесткой ограниченной самоидентификацией до состояния внутреннего самоотжествления с бесконечно мгновенно трансформирующимся неуловимым и неопределимым Единым.

### Список источников:

- Гаспарян Д.Э. Трудности Я-перспективы в проектах интеграции феноменологии и натурализма // Эпистемология и философия науки. 2019. Т. 56, № 4. С. 99–116. <https://doi.org/10.5840/eps201956470>
- Герасимов Б.Н., Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровой подход в управлении качеством // Качество и жизнь. 2018. № 4. С. 88–93.
- Дуплинская Ю.М. Мифологическое априори и семантика возможных онтологий. Саратов, 2003. 164 с.
- Иванов Е.М., Шимельфениг О.В. Трансгуманизм и проблема бессмертия // Идеи и идеалы. Т. 12, № 1-1. С. 104–122. <https://doi.org/10.17210/1.17212/2075-0862-2020-12.1.1-104-122>
- Князева Е. Энактивизм: новая форма конструктивизма в эпистемологии. М.: СПб., 2014. 352 с.
- Лосев А.Ф. Проблема символа и реалистическое искусство. 2-е изд., испр. М., 1995. 320 с.
- Матурано У., Варела Ф. Древо познания. М., 2001. 223 с.
- Миронов В.В., Иванов А.В. Онтология и теория познания: учеб. М., 2005. 447 с.
- Ортега-и-Гассет Х. Что такое философия? М., 1991. 408 с.
- Проблемно-деловая игра как метод управления общественным развитием / под общ. ред. В.Н. Южакова, Т.П. Фокиной, О.В. Шимельфенига. Саратов, 1989. 102 с.
- Радхакришнан С. Индийская философия (в двух томах). М., 1956. Т. 1. 624 с.
- Соловьев В. С. Безусловное начало бытия. Хрестоматия по философии / сост. П. В. Алексеев. М., 2006. 576 с.
- Соловьев В. С. Исторические дела философии // Вопросы философии. 1988. № 8. С. 118–125.
- Циолковский К.Э. Космическая философия. М., 2004. 496 с.
- Шимельфениг О.В. Живая Вселенная. Сюжетно-игровая картина мира. XXI век: «Самозавет» или «Самоапокалипсис». Саратов, 2005. 688 с.
- Шимельфениг О.В. Исследование и постижение сюжетно-игровой картины мира // Креативная экономика и социальные инновации. 2019. Т. 9, № 4 (29). С. 118–134.
- Шимельфениг О.В. К истории создания технологии проблемно-деловой игры в Саратове // Города региона: культурно-символическое наследие как гуманитарный ресурс будущего: материалы междунар. науч.-практ. конф. Саратов, 2003. С. 136–138.
- Шимельфениг О.В. Моделирование процессов деятельности организаций на основе сюжетно-игрового подхода // Креативная экономика и социальные инновации. 2018. Т. 8, № 3 (24). С. 15–32.
- Шимельфениг О.В. Проблема взаимонепонимания и самонепонимания при формировании и трансляции мировоззренческих структур // Философия образования. 2020а. Т. 20, № 3 С. 83–101. <https://doi.org/10.15372/PHE20200305>
- Шимельфениг О.В. Проблема квазиграней в Универсуме и ее проекция в жизнь // Философская мысль. 2020б. № 9. С. 1–13. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2020.9.33911>
- Шимельфениг О.В. Проблемно-деловая игра в обучении руководителей // Frnivizujici problemove didakticke metody, simulace a hry v prigrave a zdokonalovani pracoovniku. Institut rizeni Praha, 1990. Pp. 146–150.
- Шимельфениг О.В. Рефлексивный анализ позиции Ортега-и-Гассета о предмете философии // Вестник СВФУ. Сер.: Педагогика. Психология. Философия. 2021а. № 4. С. 138–148.
- Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровая парадигма как система мировоззренческих универсалий // Общество: философия, история, культура. 2021. № 1. С. 30–36.
- Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровой подход в обучении менеджменту // Креативная экономика и социальные инновации. 2017. Т. 7, № 1. С. 75–91.
- Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровой подход к моделированию сложных систем. Саратов, 1983. 118 с.
- Шимельфениг О.В., Солодовниченко Л.Я. Вечный вызов интеллигенту на фоне ренессанса. Философия истории // Интеллигенция и мир. 2017. № 1. С. 97–115.

### References:

- Ciolkovskij, K.Ye. (2004) *Kosmicheskaja filosofija* [Cosmic Philosophy]. Moscow, IDLi. (In Russian)
- Duplinskaya Yu.M. (2003) *Mifologicheskoe apriori i semantika vozmozhnyh ontologij* [Mythological A priori And The Semantics of Possible Ontologies]. Saratov. (In Russian)



- Gasparyan, D.E. (2019) Difficulties of I-Perspective in Projects of Phenomenology and Naturalism Integration. *Epistemology & Philosophy of Science*. 56 (4), 99-116. DOI: <https://doi.org/10.5840/eps201956470> (In Russian)
- Gerasimov, B.N. & Shimelfenig, O.V. (2018) Subject - Game Approach in Quality Management. *Quality and Life*. (3), 88–93. (In Russian)
- Ivanov, E.M. & Shimelfenig, O.V. (2020) Transhumanism and the Problem of Immortality. *Ideas and Ideals*. 12 (1-1), 104–122. Available from: doi:10.17210.17212/2075-0862-2020-12.1.1-104-122 (In Russian)
- Knyazeva, E. (2014) *Jenaktivizm: novaja forma konstruktivizma v jepistemologii* [Enactivism: New Form of Constructivism in Epistemology.]. Moscow, St. Petersburg, Centr gumanitarnyh iniciativ, Universitetskaja kniga. (In Russian)
- Losev, A.F. (1995) *Problema simvola i realističeskoe iskusstvo* [The Problem of the Symbol and Realistic Art. 2<sup>nd</sup> ed. rev.]. Moscow, Iskusstvo. (In Russian)
- Maturano, U. & Varela, F. (2001) *Drevo poznanija* [The Tree of Knowledge.]. Moscow, Progress-Tradicija. (In Russian)
- Mironov, V.V. & Ivanov, A.V. (2005) *Ontologija i teorija poznanija* [Ontology and Cognitive Theory]. Moscow, Gardarik. (In Russian)
- Ortega y Gasset, J. (1991) *Chto takoe filosofija?* [What is Philosophy?]. Moscow, Nauka. (In Russian)
- Radhakrishnan, S. (1956) *Indijskaja filosofija* [Indian Philosophy (In Two Volumes). Vol. 1]. Moscow, Inostrannaja literatura. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2021a) A Reflexive Analysis of the Ortega y Gasset's Position on the Subject of Philosophy. *Vestnik of North-Eastern Federal University 'Pedagogics. Psychology. Philosophy' Series*. (4), 138–148. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2017) A Plan-Game Approach in Training to Management. *Creative Economics and Social Innovations*. 7 (1), 75-91. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2003) K istorii sozdanija tehnologii problemno-delovoj igry v Saratove [To the History of Problem-Based Business Game Technology in Saratov]. In: *Goroda regiona: kul'turno-simvoličeskoe nasledie kak gumanitarnyj resurs budushhego* [Cities of the Region: Cultural and Symbolic Heritage as Humanitarian Resource of the Future]. Saratov, Izdatelstvo SGU. p. 136-138. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2018) Modeling of Processes of Activity of the Organizations Based on the Role-Playing Approach. *Creative Economics and Social Innovations*. 8 (3), 15–32. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2021) Plot-Game Paradigm as a System of Worldview Universals. *Society: Philosophy, History, Culture*. (1), 30-36. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2020b) Problem of Quasi-Boundaries in the Universe and its Projection Upon Life. *Filosofskaja mysl* [Philosophical Thought]. (9), 1–13. Available from: doi:10.25136/2409-8728.2020.9.33911 (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (1990) Problemno-delovaja igra v obuchenii rukovoditelej [Problem-Based Business Game in Executive Education]. *Fmnivizujici problemove didaktičke metody, simulace a hry v priprave a zdokonalovaní pracovníku*. Praha. p. 146–150. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2019) Research and Comprehension of the Plot-Game Picture of the World. *Creative Economics and Social Innovations*. 9 (4), 118–134. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (1983) *Sjuzhetno-igrovaj podhod k modelirovaniju sloznych system* [A Computational-Game Approach to Modeling Complex Systems]. Saratov. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2020a) The Problem of Misunderstanding and Self-Misunderstanding when Forming and Broadcasting Worldview Structures. *Philosophy of Education*. 20 (3), 83–101. Available from: doi:10.15372/PHE20200305 (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. (2005) *Zhivaja Vselennaja. Sjuzhetno-igrovaja kartina mira. XXI vek: "Samozavet" ili "Samoapokalipsis"* [The Living Universe. A Narrative-Playful Picture of the World. The XXI Century: "Self-Covenant" or "Self-Apocalypse"]. Saratov, Nauchnaja kniga. (In Russian)
- Shimelfenig, O.V. & Solodovnichenko, L.Y. (2017) An Eternal Challenge to the Intelligentsia Member Against the Background of the Renaissance. *Philosophy of History. Intelligentsia and the World*. (1), 97–115. (In Russian)
- Solovev, V.S. (2006) *Bezuslovnoe nachalo bytija. Hrestomatija po filosofii* [Unconditional Beginning of Existence. Chrestomathy in Philosophy]. Moscow, Prospekt. (In Russian)
- Solovev, V.S. (1988) Istoricheskie dela filosofii [The Historical Cases of Philosophy]. *Voprosy Filosofii* [Philosophical Issues.]. (8), 118–125. (In Russian)
- Yuzhakov, V.N. , Fokina, T.P. & Shimelfenig, O.V. (eds.) (1989) *Problemno-delovaja igra kak metod upravlenija obshhestvennym razvitiem* [Problem-Working Game as a Method of Managing Economic Development]. Saratov, Izdatelstvo SGU. (In Russian)

### Информация об авторе

**О.В. Шимельфениг** – кандидат физико-математических наук, доцент, доцент кафедры геометрии Саратовского национального исследовательского государственного университета имени Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия.

[https://www.elibrary.ru/author\\_items.asp?authorid=506658](https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=506658).

### Information about the author

**O.V. Shimelfenig** – PhD in Physical and Mathematical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Geometry Department, Saratov State University, Saratov, Russia.

[https://www.elibrary.ru/author\\_items.asp?authorid=506658](https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=506658).

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 07.02.2022;  
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 01.03.2022;  
Принята к публикации / Accepted for publication 15.03.2022.