

### Грех как обман и игра: диалектика греха и надежды

Ezri, Grigoriy Konstantinovich

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ezri, G. K. (2016). Грех как обман и игра: диалектика греха и надежды. *Nauka - rstudent.ru.*, 27(3), 10-20. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-51910-1>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Free Digital Peer Publishing Licence zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier:  
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

#### Terms of use:

This document is made available under a Free Digital Peer Publishing Licence. For more Information see:  
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

**«NAUKA- RASTUDENT.RU»**

Электронный научно-практический журнал

График выхода: ежемесячно

Языки: русский, английский, немецкий, французский

**ISSN: 2311-8814**

**ЭЛ № ФС 77 - 57839 от 25 апреля 2014 года**

Территория распространения: Российская Федерация, зарубежные страны

Издатель: ИП Козлов П.Е.

Учредитель: Соколова А.С.

Место издания: г. Уфа, Российская Федерация

Прием статей по e-mail: [rastudent@yandex.ru](mailto:rastudent@yandex.ru)

Место издания: г. Уфа, Российская Федерация

---

Эзри Г.К. Грех как обман и игра: диалектика греха и надежды // Nauka-rastudent.ru. – 2016. – No. 03 (027) / [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://nauka-rastudent.ru/27/3256/>

© Эзри Г.К., 2016

© ИП Козлов П.Е., 2016

**УДК 101 + 11 + 159.9 + 17 + 18**

**Эзри Григорий Константинович,**

*магистрант,*

*Историко-филологический факультет,*

*Благовещенский государственный педагогический университет*

*г. Благовещенск, РФ*

*grigoriyezri@mail.ru*

*научный руководитель: Чупров Александр Степанович*

*доктор философских наук,*

*профессор кафедры Всеобщей истории, философии и культурологии*

*Благовещенский государственный педагогический университет,*

*г. Благовещенск, РФ*

### **Грех как обман и игра: диалектика греха и надежды**

**Аннотация:** В статье рассматривается грех как обман и игра в контексте диалектики греха и надежды. Избран философско-психологический аспект рассмотрения, лишь соотносящийся с религиозным. Исходя из модусов «бытия» и «обладания» Э. Фромма и «поток» М. Чиксентмихайи ведется полемика с постмодернистским мнением, согласно которому для уничтожения воли к власти требуется уничтожение субъекта и его сознания. Противопоставляются поток и потребительство, счастье и удовольствие, развитие личности и эгоизм.

**Ключевые слова:** грех, обман, игра, надежда, субъект, сознание, поток, симулякр, потребительство, счастье, удовольствие.

**Ezri Grigoriy Konstantinovich,**

*undergraduate,*

*Faculty of History and Philology,*

*State Pedagogical University of Blagoveshchensk*

*Blagoveshchensk, Russian Federation*

*research manager: Chuprov Alexander Stepanovich,*

*doctor of philosophy, professor of Department of World history, philosophy and culture,*

*State Pedagogical University of Blagoveshchensk*

*Blagoveshchensk, Russian Federation*

### **A sin like deception and game: dialectic of sin and hope**

**Abstract:** The article examined sin as a deception and the game in the context of the dialectic of sin and hope. Selected philosophical and psychological

aspects of the review only correlated to the religious. Based on the modes of "being" and "having" by E. Fromm and "flow" by M. Chiksentmihayi conducted polemics with the postmodern view that for the destruction of the will to power is required the destruction of the subject and its consciousness. Opposes the flow and consumerism, happiness and pleasure, personal development and selfish.

**Keywords:** sin, deception, game, hope, subject, consciousness, flow, simulacrum, consumerism, happiness, pleasure.

Этимологически концепт «грех» означает «ошибку» или «промах» [2], то есть нечто неправильное или ложное. Грех как ошибка – это отклонение от правильного пути или неверное действие при движении по правильному. Сделать некачественно или сойти с верного пути, стало быть, суть одно и то же, это грех как ошибка. Отсутствие виденья верного пути иначе называется заблуждением (как говорится, «заблудился в трех соснах»). Заблуждаться можно интеллектуально и в деятельности. В обоих случаях истина скрывается за иллюзией. Когда иллюзия обманывает человеческое восприятие, истина становится сокрытой. В таком случае реальность-действительность выпадает из человеческой жизни, человек начинает существовать в гиперреальности, и бытие человека, как истина, скрывается. Существовать (жить) возможно как угодно (хоть в реальности, хоть в иллюзии), а быть возможно лишь в реальности, действительности.

Не ошибаться, или не грешить, не может никто, жизнь – череда ошибок и исправлений (себя самого и причиненного миру вреда). Каждый ошибается, значит, заблуждается, значит, обманывается. Обман сопутствует ошибке, греху. Ошибка, промах а ргіогі находятся в пространственно-временной реальности (как, собственно, и человек, являющейся субъектом ошибки). Конечно, время движется только вперед, но сам факт движения, его незаконченности (то есть движение – энергия как неполнота действия) позволяет исправлять ошибки после их совершения. Последствия ошибки, в этой связи, трансцендентны самой ошибки, лежат во времени вслед за ней. Последствия ошибка – возможность ее обратимости. Ошибка, таким образом,

изменчива по своей природе, ее сущность может переродиться в нечто обратное, противоположное.

Обратимость ошибки – возможность становления ошибки в нечто негативное или позитивное, отрицательное или благоприятное. В этом заключается надежда, находящаяся в диалектическом единстве с ошибкой, грехом. Ошибка в чистом виде негативна, возможность позитива в ней – источник надежды. Ошибка, грех эстетична по своей природе, так как имеет таинственную, скрытую сущность. В скрытой сущности находится не только надежда, но и неизвестность, привносимая удовольствием и следом, тенью чего-то окультно-потустороннего, до конца непознаваемого, дающее ощущение того, за что боролись герои трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», - всевластие. О воли к власти и о становлении сверхчеловека писал Ницше. Сверхчеловек, идущий к власти, является «сильным», подавляющим и угнетающим «слабого».

Возможность развития человека – не только сила человека, но еще и опасность совершения ошибки, греха. Развитие человека – возможность жизни для человека либо в модусе «бытия», либо в модусе «обладания» (Э. Фромм). Развиваясь, человек становится личностью, развивается его сознание и самосознание, человек начинает больше осознавать. Это ставит перед человеком выбор «быть» или «иметь». Фроммовский концепт «иметь» - это, по сути своей, ницшеанская воля к власти. Власть над окружающим миром можно проявлять по-разному, но обладать властью над чем-либо – это означает владеть что-либо, иметь это, обладать этим.

Постмодернистская философия обвиняет трансцендентального субъекта во властолюбии, так как он стремится навязать объекту свою волю, представить в удобном для себя виде, означить ясным для себя образом, уложить реальность-действительность в схему, структуру. Для борьбы с властолюбием субъекта и точности репрезентации в человеческом мышлении постмодернизм предлагает уничтожить субъект, сделать его, по крайней

мере, пассивным, не способным к означиванию. Этим постмодерн стремится добиться отражения в мышлении объекта таким, каким он сам себя репрезентирует. Такую точку зрения, фактически, за отсутствие радикальности критикует современный западный философ Т. Trifonova, считающая необходимым уничтожить и сознание. Сознание, по ее мнению, означает так же, как и субъект, а, значит, мешает адекватному отражению объекта в мышлении человека. Акт отражения должен быть чистым, без его осознания и размышления о нем [8, р. 171-209]. В таком случае объект не будет подвергаться властолюбию субъекта.

Таким образом, постмодерн предлагает вовсе не именовать субъекту объект, дождавшись самонаименования объекта. Чертами компромисса обладает точка зрения русского философа С. Булгакова по вопросу присвоения имен субъектом объектам. По его мнению, субъект обладает способностью именовать объекты в соответствии с их сущностью. Слово и есть сущность, идея вещи. Это утверждает приоритет слова-идеи над материальным миром, сначала, стало быть, дается имя, а затем появляется вещь. Вещь есть только через слово. С. Булгаков отнес свою концепцию ко всякого рода именам, включая имена Бога. Его философия – один из вариантов обоснования имяславской концепции в православной религии. Имяславие свело Бога к Его именам, тем самым, фактически отразило первенствующее положение текста по отношению к реальности, что отразилось в философии С. Булгакова [1].

Постмодерн склонен оценивать реальность как текст, набор знаков, код. Этим постмодерн отдал первенствующее положение языку и письменному тексту, письму. С. Булгаков не выделял как первенствующий звуковой или письменный вариант обозначения имен, для него имя-слово равно себе как в звуке, так и букве, обозначенной на письме. Вообще рассмотрение реальности как символической структуры было характерно как для русской литературы и философии Серебряного века, так и для

постмодернистской философии и литературы, что показала Царева в своей работе «Проблемы философии, искусства и культуры в русском символизме и европейском постмодернизме: компаративистский подход». Так же она отметила множественность иррациональных практик в русской литературе и философии Серебряного века, а так же в постмодернистской философии и литературе [1;6].

Подобное рассмотрение слов-имен и знаков-кодов превращает как первые, так и вторые в симулякры. Симулякр пытается произвести смысл из себя, так как именно он предшествует реальности. Симулякр иррационален по своей природе, так как пустота, ничто не может быть осмыслена только утверждением факта ее наличия. Симулякр есть, но есть как абсолютное ничто, которое не может вступить в диалектический синтез с бытием, которое рационально («*cogito ergo sum*», - утверждал Декарт).

Симулякр производит из себя смысл с помощью игры в означивание, разрывая этим означаемое и означающее. Без игры, без случайности и спонтанности симулякр не способен произвести смысл, так как не имеет рациональной структуры. Разрыв означающего и означаемого ведет к разрыву материального мира и его идеализированного образа в сознании человека. Симулякр обманывает человека, играя в означивание. Симулякр – помеха в аутентичном познании мира. Симулякр появляется на стыке двух ложных образов – знаково-символьной структуры в сознании человека и структуры саморепрезентации материального мира. В итоге человек не способен аутентично осознавать мир, поэтому он превращается в иллюзию себя и гиперреальность.

Ошибка в восприятии окружающего человека мира естественна, так как симулякр – это не суть сама реальность, а лишь ее ложный образ. Симулякр складывается из двух частей: из греховного властолюбия субъекта (с ним постмодерн пытается бороться) и ложной саморепрезентации объектов материального мира. Постмодерн предлагает ликвидировать

субъекта и сознание, тем самым и властолюбие. При этом объект продолжит ложную саморепрезентацию, а дивид будет воспринимать его в соответствии с приматом свободы саморепрезентации. Человек-субъект превратится в дивид-объект и будет репрезентировать себя любым образом в соответствии со своим желанием. Властолюбия по отношению к объекту не останется, но познание истины станет невозможным. Это онтологическая потеря истины даже как возможности. Образцы поведения будут бессознательно воспроизводиться через различие и повторение. Властолюбия не останется лишь из-за наличия только внешней воли по отношению к дивиду. Это обезличивание при сохранении индивидуальности, социального лица.

Грех как ошибка (промах) – уклонение от истины, обман. Смысл греха неэксплицируем, так как грех эстетичен, удерживает в себе таинственность. Ошибки человеку свойственны, человек ошибается часто. Поэтому грех множественен, часто повторяется. Однако не может быть двух идентичных, полностью одинаковых грехов, как и абсолютно одинаковых людей, в этом смысле грех различен. Грех, таким образом, является симулякром пути, движения к истине. Симулякр, а стало быть, и грех, производит каждый раз заново, спонтанно свой смысл, оставаясь онтологически ничем.

Грех, таким образом, является обманом и игрой, имеет эстетический характер. В библейском мифе о грехопадении человека его участников манило властолюбие (стать как Боги) и таинственность, сокрытость смысла совершаемого. Адам и Ева не знали, что будут изгнаны из рая в следствие грехопадение. Главной проблемой является различение истины и заблуждения, правильно различить означает не ошибиться и не согрешить. Человек воспринимает симулякр только тогда, когда он производит смысл, воспринять чистое ничто невозможно. В этом сложность различения иллюзии и реальности. Реальность и гиперреальность одинаково осмысленны в восприятии. Грех как симулякр в своем воплощении развертывает смысл. Этот смысл производится игровым образом и является обманом.



В этом смысле грех сравним с ящиком Пандоры, на дне которого осталась надежда. Для Ницше надежда иллюзорна, так как связана лишь с фактом наличия у человека в руках ящика Пандоры. Человек считает, что может воспользоваться ларцом счастья когда угодно, не понимая, что надежда – это зло, так удлиняет мучения человека [4, с. 281]. Человек же, стало быть, из-за своего властолюбия мнит, что может иметь власть над всеми вышедшими из ящика Пандоры неприятностями. Но надежда связана со свободой воли и выбора и неопределенностью будущего, в котором можно как исправить ошибку, так и усугубить ее результаты. В этом суть человеческого существования как бытия-на-время. Обман – это всегда уже возможность возвращения к правде, а игра – это всегда уже возможность возвращения к реальности. Надежда – это всегда возможность лучшего. Возможность прокладывает себе путь через детерминированность и действительность благодаря диалектическому синтезу, в котором возможность и действительность становятся одним и выбор (возможность) определяет сущее (действительность).

Выдающийся психолог М. Чиксентмихайи в своей работе «Поток. Психология оптимального переживания» описал т.н. потоковую деятельность, которая приносит человеку счастье [7]. Счастье – более глубокое состояние, чем удовольствие. Удовольствие сиюминутно и наступает в результате резкого однократного выделения в кровь эндорфина (гормана удовольствия). Д.ф.н. А.С. Чупров отметил: «Еще модным стало слово «адреналин». В наше время его знали только медики. Сейчас – все. И все хотят адреналина. Это же ненормально! Это значит, что у людей, ныне живущих, не хватает интереса к жизни». Для того чтобы испытывать удовольствие с помощью адреналина люди сами себя возбуждают с помощью экстремальных видов спорта, становятся футбольными фанатами или используют другие причуды [3]. Источником удовольствия является потребительство.

М. Чиксентмихайи описал состояние потока через категории «счастье», «радостность» и «удовольствие». По сути, это означает, с одной стороны, относительность самого понятия «удовольствие» в данном контексте, а, с другой стороны, что удовольствие как таковое не играет заметной роли в потоке. Удовольствие является следствием деятельности в модусе «иметь» (Э. Фромм), следствие воли к власти, следовательно, эгоизма. Счастье, по мнению Э. Фромма, достижимо в модусе «бытия». Модус «бытия» не совместим с потребительством и эгоизмом [5; 7].

По мнению М. Чиксентмихайи, поток не совместим с эгоизмом, так как эгоист не может оказаться в состоянии оптимального переживания (потока), так как слишком заиклен на себе. Однако М. Чиксентмихайи, в отличие от постмодернистской философии, не утверждает, что ради избавления от эгоизма и воли к власти необходимо уничтожить субъекта и сознание. Более того, он предлагает развивать личность и Я, упорядочивать сознание. Более того, он утверждает, что человеку для счастья необходимо ощущение контролируемости происходящих событий [7, с. 112-118, 126-130].

При этом важно отметить, что великий психолог считает потоковые занятия игрой, способом отвлечения от повседневности. Возможность контроля появляется вследствие наличия правил игры и обратной связи. Игру М. Чиксентмихайи понимал, по примеру французского психолога и антрополога Р. Калуа, широко, то есть как любой вид деятельности, приносящий удовольствие. Калуа выделял группы игр, характеризуя их отличия (игра случая, соревнования, игры, нарушающее нормальное восприятие, занятия, создающее альтернативную реальность).

М. Чиксентмихайи обобщил действие различных потоковых ситуаций на человека, показав теоретически условия достижения потока. Потоковое состояние, по мнению психолога, находится между тревогой и скукой, постоянным ростом умений и требований. Если требования высоки, а навыков мало, то человек тревожится, что не может сделать требуемое. Если

требования низки, а навыков для их исполнения слишком много, то человеку скучно. Чтобы человеку стать счастливым (не скучать и не тревожиться) требуется баланс требований и навыков, требования должны расти вслед за навыками [7, с. 112-118]. Явно, что под такую схему могут подойти самые разные виды деятельности, даже самые обычные повседневные занятия, ведь в каждом виде деятельности можно совершенствоваться.

Таким образом, поток и счастье, с одной стороны, предполагают подконтрольность происходящего человеку, однако, в отличие от воли к власти и удовольствия, исключают эгоизм и потребительство. Поток – жизнь в модусе «бытия», а не «обладания» (Э. Фромм). Стало быть, контролировать происходящее и властвовать над происходящим – это не одно и то же, как и развитие личности и Я, упорядочивание сознания – это не эгоизм. Счастье чуждо эгоизму и воли к власти.

Потоковые виды деятельности снижают вероятность ошибки и греха, так как не предполагают эгоизма и воли к власти, хотя не исключают их вовсе, так как допускают удовольствие и связаны не с конкретными видами деятельности, а с правильным использованием психической энергии.

Соотношение счастья и удовольствия, потока и потребительства хотя и не решает проблему взаимоотношений субъекта и объекта, но, однако, показывает невозможность уничтожения субъекта, Я, личности, человека, сознания, показывает различия властвования и контроля, эгоизма и становления полноценной личности. Различие потока и потребительства (равносильно модусов «бытия» и «обладания», Э. Фромм) репрезентирует отличие отношения к вещам как целям и как средствам, как помощникам в саморазвитии человека и как к объектам потребления и способам ложной саморепрезентации человека.

## Выводы:

1) Грех этимологически и сущностно близок ошибке и промаху. В таком случае под «грехом» понимается уклонение от правильного пути, истины или совершение ошибок на правильном пути или заблуждение.

2) С одной стороны, субъект и сознание означивают объекты из-за чего усложняется познание объектов в чистом виде, самих по себе. С другой стороны, объекты неверно репрезентируют себя субъекту. Это превращает объекты в сознании субъекта в симулякры. По этой причине трудно отличить истину и ложь, а, значит, не согрешить, не ошибиться, не промахнуться.

3) Постмодерн сводит проблему симулякров к воле к власти, присущей субъекту. Для познания объектов в соответствии с их концепцией саморепрезентации постмодерн предлагает уничтожить субъект и его сознание, оставив лишь акт чистого отражения в мышлении дивида.

4) Постмодернистская философия, хотя и считает правильным сдвинуть норму психологического здоровья человека от параноика в сторону шизофреника (вместо единичности допустить множественность в самоидентификации человека), не разводит понятия «счастья», «радость» и «удовольствия», оставаясь в рамках категорий «потребительство» и «желание». Отсутствие такого разведения ведет к отождествлению воли к власти и необходимости для счастья контролировать происходящее, не различать модусы «бытие» и «обладание» (Э. Фромм).

5) Отсутствие воли к власти, эгоизма могут сочетаться с личностью, сознанием и Я. Это показал М. Чиксентмихайи с помощью концепта «поток», не достижимом при излишней концентрации на себе, эгоизме.

6) Состояние потребительства было описано Э. Фроммом как модус «обладания», а концепт М. Чиксентмихайи «поток» был описан, в общих чертах и своей сущности, Э. Фроммом как модус «быть». Такое сравнение предполагает, что счастье противостоит удовольствию, открытость эгоизму.

Достижение потокового состояния снижает вероятность ошибки и греха, хотя не исключает их, так как допускает удовольствие.

7) Соотношение счастья и удовольствия, потока и потребительства не решает проблему взаимоотношений субъекта и объекта, но показывает невозможность уничтожения субъекта, показывает различия властвования и контроля. Различие потока и потребительства репрезентирует отличие отношения к вещам как целям и как средствам, как помощникам в саморазвитии человека и как к объектам потребления и способам ложной саморепрезентации человека.

### **Список литературы:**

1. Булгаков, С. Философия имени. Париж, YMCA-PRESS, 1953. 275 с.
2. Грех. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: [http://sr.artap.ru/g\\_hamartia.htm](http://sr.artap.ru/g_hamartia.htm). (Дата обращения 07.03.16).
3. Мосалюк, М. Доктор философии Александр Чупров: «Мы переживаем культурную катастрофу». Амурская правда, № 231 (27784), 2013. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://www.ampravda.ru/2013/12/07/040390.html>. (Дата обращения 07.03.16).
4. Ницше, Ф. Сочинения в 2-х т. Т. 1. М., из-во Мысль, 1996. 832 с.
5. Фромм, Э. Забытый язык. Иметь или быть?: [пер. с нем. и англ.] М.: АСТ: АСТ Москва, 2009. 442 [6] с. (Philosophy)
6. Царева, Н.А. Проблемы философии искусства в русском символизме и европейском постмодернизме: компаративистский подход: монография. Владивосток, Дальнаука, 2009. 346 с.
7. Чиксентмихайи, М. Поток. Психология оптимального переживания. М., Сбербанк, 2013. 434 с.
8. Trifonova, T. The Image in French Philosophy. Editions B.V. Rodopi. Amsterdam – New York, NY, 207. 316 p.

© Эзри Г.К., 2016

*Дата публикации: 11.03.2016*