

ISSN 2414-0244

Научно-периодический журнал «Здоровье человека, теория и методика физической культуры и спорта». - 2017. - № 2 (5). - С. 99-111

*Раздел. Педагогические и социально-философские вопросы духовной и физической культуры*

*Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111*

**УДК 811.161.1**

## **Спорт как текст**

**Климов Михаил Юрьевич**, кандидат философских наук, доцент кафедры физического воспитания, Алтайский государственный университет, пр. Ленина, 61, г. Барнаул, 656049, Россия. E-mail: [michailklimov@yandex.ru](mailto:michailklimov@yandex.ru)

**Мильхин Валерий Андреевич**, доцент кафедры физического воспитания, Алтайский государственный университет, пр. Ленина, 61, г. Барнаул, 656049, Россия. E-mail: [milchin22@mail.ru](mailto:milchin22@mail.ru)

**Воронков Иван Филиппович**, доцент кафедры физического воспитания, Алтайский государственный университет, пр. Ленина, 61, г. Барнаул, 656049, Россия. E-mail: [vk.univer@mail.ru](mailto:vk.univer@mail.ru)

**Аннотация.** В статье рассматривается спорт с точки зрения знаковой коммуникации. Структурный анализ спорта позволяет выделить категории формы (правила соревнования), содержания (само соревнование) и значения (результат соревнования). Подробно исследуется соревнование как визуальный спортивный текст. Визуальный спортивный текст складывается из взаимодействия кодов участников спортивной Игры. Минимальное количество

---

**Следует цитировать /Citation:**

Климов М.Ю., Мильхин В.А., Воронков И.Ф. Спорт как текст / Научно-периодический журнал // Здоровье человека, теория и методика физической культуры и спорта. – 2017. – №2(5). – С. 99-111. URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh>

Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111 (in Russian). URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh>

**Поступило в редакцию / Submitted** 10.03.2017

**Принято к публикации / Accepted** 12.05.2017

кодов – два (бокс, теннис, шахматы), максимальное – не ограничено (в массовых марафонах участвуют десятки тысяч человек). Существует два типа спортивных визуальных кодов. В первом случае соперники присутствуют в Игре одновременно. Взаимодействие кодов соперников здесь осуществляется непосредственно – код спортсмена изменяется в зависимости от кода противника. Такой код мы определяем как *диакод*. Как и в диалоге, участников диакода может быть два или несколько. Визуальный спортивный текст состоящий из диакодов воспринимается как двухмерный. Спортивный текст складывается из кодов спортсменов, участвующих в соревновании. Как текст, так и код, представляют структуру, имеющую типические черты общие для всего спорта, независимо от каждого вида. В некоторых видах спортивный код можно разбить на более мелкие знаковые единицы, однако такие знаки будут иметь смысл только в пределах отдельного вида спорта и не распространяются на спорт в целом.

**Ключевые слова.** Спорт, соревнование, игра, семиотическая структура, форма, содержание, значение, диалог, код, текст.

## **Sport as a Text**

**Klimov Mikhail Yuruevich**, Candidate of Philosophy, Associate Professor of Physical Education, *Altai State University, Lenina pr., 61, Barnaul, 656049, Russia.*

*E-mail: michailklimov@yandex.ru*

**Milhin Valeriy Andreevich**, Associate Professor of Physical Education, *Altai State University, Lenina pr., 61, Barnaul, 656049, Russia.*

*E-mail: milchin22@mail.ru*

ISSN 2414-0244

Научно-периодический журнал «Здоровье человека, теория и методика физической культуры и спорта». - 2017. - № 2 (5). - С. 99-111

*Раздел. Педагогические и социально-философские вопросы духовной и физической культуры*

*Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111*

**Voronkov Ivan Filippovich**, Associate Professor of Physical Education,

*Altai State University, Lenina pr., 61, Barnaul, 656049, Russia.*

*E-mail: [vk.univer@mail.ru](mailto:vk.univer@mail.ru)*

**Abstract.** The article deals with sport in terms of signage communication. Structural analysis of sports allows you to distinguish the categories of the form (rules of competition), content (the competition itself) and values (the result of the competition). The competition is examined in detail as a visual sports text. The visual sports text consists of the interaction of the codes of the participants in the sports game. The minimum number of codes is two (boxing, tennis, chess), the maximum is not limited (tens of thousands of people participate in mass marathons). There are two types of sports visual codes. In the first case, the opponents are present in the Game simultaneously. Interaction of codes of rivals here is carried out directly - the code of the sportsman varies depending on the opponent's code. We define this code as a diacode. As in the dialogue, diacode participants can be two or more. A visual sports text consisting of diacodes is perceived as two-dimensional. The sports text consists of the codes of the athletes participating in the competition. Both text and code represent a structure that has typical features common to all sports, regardless of each species. In some forms, the sports code can be broken down into smaller sign units, but such signs will only make sense within a particular sport and do not apply to sports in general..

**Keywords.** Sport, competition, game, semiotic structure, form, content, meaning, dialogue, code, text.

Спорт – это телесное соревнование по строго установленным правилам с целью определения победителя. Спорт представляет собой условную, игровую

*Раздел. Педагогические и социально-философские вопросы духовной и физической культуры*

*Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111*

систему, составляющую коммуникативную знаковую структуру, не имеющую практического, бытового значения. Анализ спорта как структуры позволяет выделить категории формы (правила) и содержания (само соревнование). Здесь присутствует еще одна категория – смысла или значения (определение победителя), выражающая саму сущность спорта. Язык спорта, по сути представляющий собой правила соревнований и выражающий в нашей структуре категорию формы, мы рассмотрели в первой части нашего исследования [1, с.49-59]. Теперь подробно рассмотрим соревнование, то, что составляет в семиотической структуре спорта категорию *содержание*. Здесь уместно вспомнить Бенвениста: «Содержание приобретает форму, лишь когда оно высказывается, и только таким образом. Оно оформляется языком и в языке, оно не может отделиться от языка и возвысится над ним» [2, с. 104-105]. В лингвистике языку как *форме* противопоставляется речь и речевая деятельность, выражающая *содержание*. Де Соссюр определял речь как индивидуальный акт воли и разума, включающий: 1) комбинации, в которых говорящий использует код языка с целью выражения своей мысли; 2) психофизический механизм, позволяющий ему объективировать эти комбинации [3, с. 52]. Комбинация – спортивный термин, имеющий то же значение, что и в лингвистике, а если под психофизическим механизмом мы будем понимать телесные движения (бег, прыжки, дриблинг, броски, удары и т.п.), используемые в спорте для проведения этих самых комбинаций, то определение Соссюра вполне отражает суть спортивного состязания. Все же *речь* – сугубо лингвистический термин и не совсем подходит для использования в спортивном контексте, пусть даже и семиотическом. В лингвистике также употребляется термин «*текст*»: ограниченная артикулированная ипостась речи (по выражению Лотмана). В семиотике

термин *текст* имеет гораздо более широкое наполнение, чем в лингвистике. Семиотика толкует текст как коммуникативный акт, передачу сообщения, содержание высказывания и в этом значении он подходит для структурного анализа категории *содержания* в спорте.

Необходимо отметить, что категории и понятия семиотики не всегда совпадают с соответствующими лингвистическими терминами. Умберто Эко полагал, что «если семиология самостоятельная дисциплина, то это так потому, что ей удастся подвести единое основание под различные формы коммуникации, разрабатывая собственный категориальный аппарат, в который входят такие понятия как «код», «сообщение», включающие, но не исчерпывающиеся тем, что у лингвистов называется *языком* и *речью*... Семиология действительно пользуется плодами лингвистики, которая является наиболее тщательно разработанным ее ответвлением. Но, осуществляя семиотические изыскания, никоим образом не следует упускать из виду, что *далеко не все коммуникативные феномены можно объяснить с помощью лингвистических категорий*» [4, с. 151].

Содержание спорта составляет соревнование – физическое состязание двух или более противников. В спорте не может быть индивидуального акта выражения. Само содержание соревнования, сущность спортивного состязания, предполагают наличие противника. Даже если спортсмен предпринимает одиночную попытку установления рекорда по нырянию в глубину или подъему на воздушном шаре в стратосферу, он соревнуется не только с самим собой, но и с соперником, установившим предшествующий рекорд.

Спорт изначально представляет собой коммуникативную систему, существующую только в качестве коллективного акта выражения и предполагающую не только смыслопорождающую функцию текста, но и его

толкование, интерпретацию. Это один из главных принципов спорта как семиотической структуры. Спорт приобретает способность быть означенным именно потому, что является коллективным продуктом, коммуникативной системой. Мукаржовский считал, что «всякое духовное содержание, выходящее за рамки индивидуального сознания, уже самой своей способностью быть сообщенным приобретает характер знака» [5, с. 190].

В семиотической структуре спорта категория *содержание* представлена в физическом (телесном) соревновании. Означенным здесь становится тело спортсмена: жесты, движения, позы приобретают характер знака. Чтобы выразить какое-то содержание, эти знаки должны выстроиться в некий синтагматический ряд – код, приобрести осмысленность, *значение*. Соревнование всегда предполагает противника, следовательно, код одного спортсмена сталкивается с другим кодом (или со многими). Для получения нужного результата – победы в состязании – каждый из соперников стремится превзойти другого: провести свой код и разрушить код противника. Взаимодействие этих кодов образует текст соревнования, который воспринимают зрители. Основными моментами, определяющими коды противников и текст соревнования, являются замысел (интенция) и осуществление этого замысла. Динамическое взаимодействие этих моментов, их борьба определяют характер текста, составляют главное содержание соревнования.

Обязательное наличие соперника и его кода определяет диалогический характер текста соревнования. В лингвистике диалогические отношения – это отношения между всякими высказываниями в речевом общении. Русский лингвист М.М. Бахтин дает такое определение: «Любые два высказывания, если

мы сопоставим их в смысловой плоскости, окажутся в диалогическом отношении» [6, с. 296].

В семиотической структуре спорта диалогическое взаимодействие кодов противников не исчерпывает собой диалогические отношения текста соревнования. В диалогические отношения включаются все участники соревнования: спортсмены, судьи и зрители. Структура текста любого типа всегда состоит из некоторого числа подсистем. А.И. Новиков отмечает: «Из-за многоплановости, многоуровневости своей организации текст представляет собой довольно сложный объект исследования. В нем могут быть выделены различные элементы, используемые в качестве его структурных единиц. Соответственно могут быть определены и различные системы отношений между этими единицами. Это означает, что одному и тому же тексту может быть поставлено в соответствие несколько различных структур» [7, с. 117].

*Содержание* состязания (игры) представляет собой цельный текст, *значение* которого заключается в достижении победы и требует ответного понимания, включающего в себя оценку. Ответное понимание спортивного текста всегда носит диалогический характер. Понимающий (болельщик) сам становится участником диалога, хотя и на особом уровне. У болельщика нет позиции вне наблюдаемого соревнования, и его наблюдение (боление) входит как составная часть (диалогический момент) в наблюдаемый текст и влияет на его содержание. Болельщик неизбежно становится третьим в диалоге (естественно, не в буквальном, арифметическом смысле – болельщиков может быть неограниченное количество). Более того, понимание болельщика неоднозначно, поскольку предполагает наличие минимум двух разных позиций, если на поле играют две команды. Болельщик всегда субъективен, он воспринимает текст соревнования с точки зрения только одной стороны.

*Раздел. Педагогические и социально-философские вопросы духовной и физической культуры*

*Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111*

Отсюда и весь текст соревнования становится субъективным и оценивается неоднозначно, обязательно с разных позиций. Объективным фактором соревнования является результат, пусть даже он состоялся вопреки логике игры (слабый победил сильного).

Бахтин философски представлял текст как выражение сознания, что-то отражающего (субъективное отражение объективного мира). Когда текст становится объектом нашего познания, мы можем говорить об отражении отражения [6, с. 292]. Данное определение, на наш взгляд, выражает сущность и спортивного текста. Правила соревнования, представляющие в спорте категорию *формы*, всегда объективны – это данность, не зависящая от воли играющих. Само соревнование, выступающее как *содержание* спорта, всегда субъективно, так как включает противоположности не только в сам процесс (соперники), но и в его оценку (болельщики). Результат соревнования, выражающий в спорте категорию *значение*, имеет двойственное наполнение: он объективен по форме – как необходимый итог соревнования и субъективен по содержанию – как неоднозначное отражение этого итога.

Спортивное соревнование может иметь множество различных форм: отдельный матч или пробег, двухраундовый поединок (дома и в гостях), отборочный турнир к чемпионату, сам чемпионат, состоящий из определенного количества туров и т. п. Согласно определению Эко, «структура имеет значение, если она функционирует как *код*, способный породить различные *сообщения*. Структурированным может считаться только расположение, отвечающее двум условиям: оно должно быть системой, наделенной внутренней связью; и эта связность, незаметная при наблюдении одной-единственной системы, обнаруживается при изучении ее трансформаций, благодаря которым в несхожих с виду системах выявляются общие черты» [4,

с. 342]. Общие черты, присущие любому соревнованию – система розыгрыша или формат (матч, турнир, чемпионат), само событие и итог (конечный результат). Необходимые условия соревнования – все участники до старта находятся в равном положении, а после финиша выявляется единственный победитель. Соревнования, как правило, состоят из нескольких этапов и не ограничиваются одним выступлением. Такие длительные соревнования не могут быть визуальными по способу восприятия, поэтому содержание соревнования передается как словесное описание, либо оформляется в виде таблицы или протокола, что, по сути, представляет тот же письменный текст. Подобный текст, описывающий средствами обычного языка содержание соревнования, можно представить как *интертекст*. Спорт представляет собой визуальную знаковую структуру с закрытой системой коммуникативных отношений. В этом особенность спорта в сравнении с языком и другими семиотическими структурами. Различие между системой языковой и зрительной, по утверждению Мартине в том, «что в отличие от линейного характера словесных сообщений система зрительной коммуникации не линейна, а двухмерна, потому что адресат, созерцающий картину, воспринимает сообщение как целое» [8, с. 414]. Зрительную коммуникацию соревнования определим как «*визуальный спортивный текст*». Спортивное соревнование, в котором визуальный спортивный текст схватывается зрителями в чистом виде (воспринимается непосредственно), а по окончании фиксируется определенный результат, составляет отдельную смысловую единицу. В видах спорта, непосредственно относящихся к спортивным играм, такое отдельное спортивное событие, называется «*игра*». Термин игра многозначен и употребляется в разных контекстах. Мы обозначим термином «*Игра*» любое спортивное событие, составляющее единицу соревнования. Визуальный

спортивный текст может восприниматься непосредственно в течение определенного времени, проходящего между началом и концом Игры. Данная Игра ограничена временными, пространственными или условными рамками (90 минут матча, 100 метров забега, игрок или команда первыми набирают необходимое количество очков). Результат Игры становится частью спортивного текста соревнования и оказывает влияние на определение победителя. Игра может подразделяться на более мелкие единицы (раунд, период, тайм) и результаты этих единиц складываются в общий исход соревнования. Промежуточный характер Игры по отношению к соревнованию, не меняет ее условия: она (Игра) всегда начинается со счета 0:0, хотя и допускает ничейный финальный итог. Соревнование может совпадать с игрой, если состоит из одного этапа, либо проходит в течение небольшого промежутка времени. Например, борцовские соревнования в рамках одной весовой категории состоят из нескольких схваток, проводимых в один день. Так же розыгрыш Межконтинентального кубка по футболу состоит из единственного матча между сильнейшими клубами Европы и Южной Америки. Так что зритель наблюдает визуальный спортивный текст всего соревнования.

Визуальный спортивный текст складывается из взаимодействия кодов участников спортивной Игры. Минимальное количество кодов – два (бокс, теннис, шахматы), максимальное – не ограничено (в массовых марафонах участвуют десятки тысяч человек).

Существует два типа спортивных визуальных кодов. В первом случае соперники присутствуют в Игре одновременно. Взаимодействие кодов соперников здесь осуществляется непосредственно – код спортсмена изменяется в зависимости от кода противника. Такой код мы определяем как *диакод*. Как и в диалоге, участников диакода может быть два или несколько.

Визуальный спортивный текст состоящий из диакодов воспринимается как двухмерный.

Второй случай: соперники представлены в Игре не одновременно, а по очереди. На спортивной площадке выступает только один спортсмен (или команда) с заранее подготовленным кодом. Взаимодействие кодов происходит опосредованно – соперники не вмешиваются в коды друг друга. Это мы назовем *монокод*. Монокод могут представлять два спортсмена (парное фигурное катание) или больше (групповое синхронное плавание). Необходимым условием здесь служит принадлежность одной команде. Визуальный спортивный текст, в котором монокоды следуют друг за другом, является линейным по восприятию. Сам спортивный текст складывается из кодов спортсменов, участвующих в соревновании. Как текст, так и код, представляют структуру, имеющую типические черты общие для всего спорта, независимо от каждого вида. В некоторых видах спортивный код можно разбить на более мелкие знаковые единицы, однако такие знаки будут иметь смысл только в пределах отдельного вида спорта и не распространяются на спорт в целом.

Возьмем *спортивные игры*. Здесь спортивный код можно разбить на такие элементы, как *дриблинг, пас, удар*. Пусть в теннисе или бадминтоне пас не используется, поскольку это индивидуальные виды. И там, где игра идет через сетку (волейбол, тот же теннис) – невозможен дриблинг. Но даже, несмотря на общее наименование, данные элементы имеют различное наполнение в каждом виде спортивных игр. Играют мячом или шайбой – кардинальное различие затрагивает не только движения тела, но и покрытие площадки, и инвентарь (клюшки, коньки, бутсы). Использование общего предмета (мяча) также не избавляет от структурных различий: в футболе

запрещено играть руками, а в баскетболе – ногами. Поэтому невозможно определить элементарные знаковые единицы, составляющие код спортсмена, общие для всего спорта. Это касается только содержательной стороны спорта (кода и текста).

Таким образом, содержание Игры (соревнования) можно представить как визуальный спортивный текст, составленный из монокодов, либо диакодов соперников.

#### **Библиографический список:**

1. Климов М.Ю. Спорт как язык / Научно-периодический журнал / М.Ю. Климов // Здоровье человека, теория и методика физической культуры и спорта. – 2015. – № 1. – С.49-59. - [Электронный ресурс]. – URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh/article/view/899>
2. Бенвенист Э. Общая лингвистика. – М.: Прогресс, 1974. – 446 с.
3. Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1977. – 696 с.
4. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб.: Simposium, 2004. – 544 с.
5. Мукаржовский Я. Исследования по эстетике и теории искусства. – М.: Искусство, 1994. – 606 с.
6. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
7. Новиков А. И. Семантика текста и ее формализация. – М. Наука, 1983. – 216 с.
8. Прието А. Из книги «Морфология романа» // Семиотика: Антология. – М.; Академический проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2001. – С. 392-422.
9. Чуб Я. В., Чуб А. Ю. Игровая деятельность студентов на занятиях по физической культуре в технологической подготовке в вузе / Я. В. Чуб, А. Ю. Чуб / Научно-периодический журнал // Здоровье человека, теория и методика физической культуры

*Раздел. Педагогические и социально-философские вопросы духовной и физической культуры*

*Klimov M. Yu., Milhin V. A., Voronkov I. F. 2017. Sport as a text. Health, Physical Culture and Sports, 2 (5), 99-111*

и спорта. – 2015. – № 1. – С. 31-33. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh/issue/view/43/showToc> (дата обращения: 23.02.2017)

## REFERENCES

1. :Klimov M.Y. Sport kak yasyk. 2015. Health, Physical Culture and Sports, 1, 49-59 (in Russian). URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh/article/view/899>
2. Benveniste E. 1974. Obchaia lingvistica. Moscow, Progress, 446 (in Russian).
3. Saussure F. De. 1977. Trudy po jasykosnaniy. Moscow, Progress, 696 (in Russian).
4. Eco U. 2004. Otsutstvuychaia structura. Vvedenie v Semiology. St. Petersburg, Simposium, 544 (in Russian)
5. Mukarzhovsky I. Issledovaniya po estetiki i teorii iskusstva. Moscow, Iskusstvo, 1994, 606. (in Russian)
6. Bakhtin M. M. 1979. Estetika slovesnogo tvorchestva. Moscow, Iskusstvo, 424 (in Russian).
7. Novikov A. I. 1983. Semantika teksta i yeye formalizatsiya. Moscow, Nauka, 216 (in Russian).
8. Prieto A. 2001. Is knigi “morfologia romana”. Semiotica: Anthologia. M.: Academicheskiiy proekt, Ekaterinburg: Delovaia kniga, 392-422 (in Russian).
9. Chub Ya. V., Chub A. Yu. 2015. Igrovaya deyatel'nost' studentov na zanyatiyakh po fizicheskoi kul'ture v tekhnologicheskoi podgotovke v vuze . Health, Physical Culture and Sports, 1, 31-33 (in Russian). URL: <http://journal.asu.ru/index.php/zosh/issue/view/43/showToc> (accessed: 23.12.2016)