
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

А.И. Хотинская, Г.А. Хотинская

ЭНТЕЛЕХИЙНОСТЬ КУЛЬТУРНО-ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация. В статье рассмотрены культурно-игровые технологии в аспекте энтелехии. Слово «энтелехия» определяется философским умозрением как сущностная мера отношения сознания, как сущая субъективность по отношению к объективности мира, будь то внутренний, чисто духовный мир или природный мир. Через понятие мультилингвальности рассматривается в статье категория мультикультурализма. Мультилингвальная реальность богаче способов и приемов трансляции мультилингвального опыта. Это событие, обеспечивающее сокровенность передачи уникальной социально ценной информации (жизнедеятельности), опыта отношений человека с языком, во всей её глубине и разнообразии вплоть до тончайших оттенков. Каналом коммуникации и общения, через который осуществляется этот процесс, является отношение мультилингва к языку. В самом феномене мультилингвизма и изучаемый язык и изучающий его мультилингв находят друг друга в той естественной сфере, где осуществляется это со-бытие. В статье рассмотрены основные определения мультилингвальной реальности как способа реализации общественной и индивидуальной потребности. Инвариант мультилингвальной реальности связан с логикой идеальной предметности языкового содержания и принципами его выражения. Мультилингвальная реальность существует как особый мир, как динамическое единство много, в котором открыта диалектика нераздельного единства единораздельной множественности и единораздельной цельности. Мультилингвальные факты принадлежат к темпоральной реальности. Посредством метода эйдетического варьирования можно понять сущностные инварианты мультилингвизма.

Ключевые слова: педагогика, энтелехия, эвокация, мультилингвальность, игра, метаязык, семиотика, игра, мультикультурализм, означаемое.

Слово «энтелехия» («Entelechie» согласно немецкого словаря философских понятий, gr. «zusammengesetzt aus <en> in <Telos>, <Ziel> und <echein> — «haben — das, was Ziel in sich selbst hat») определяется философским умозрением как сущностная мера отношения сознания, как сущая субъективность по отношению к объективности мира, будь то внутренний, чисто духовный мир или природный мир¹. Энтелехия предписывает человеку занять срединное место между Богом, Абсолютной глубиной и средоточием всего сущего, и миром вещей и бессознательных субъектов, т. е. всем тем, в чем существование превалирует над сознанием. Первым в мировую философию понятие «энтелехия» ввёл Аристотель, который говорил: «Движение есть энтелехия существующего в потенции, поскольку оно таково»². Утверждают,

что при разработке этой категории Аристотелю пришлось прибегнуть к совету дьявола. Павел Таранов определяет энтелехию как «переход возможности совершенства в совершенность»³. Понятие «энтелехия» часто использовали Цицерон, Фома Аквинский, средневековые фармацевты и алхимики, а также Блюментрост, Анжолои Полициано, Меланхтон (интерпретировал «энтелехию» как „agitatio“). На латинский язык термин «энтелехия» перевел в XV веке Ермолай Барбарус словом „Perfectihabia“, означающим «обладание чем-то в совершенном виде»⁴. Для Аристотеля «энтелехия — это и актуальное движение и потенциальное, которое неизвестно и невыразимо. Осуществленный переход потенциального в актуальное и есть энтелехия»⁵. Со времен Аристотеля под энтелехией понимают форму, кото-

¹ Wötrerbuch der Philosophischen Begriffe. Hrsg. von Arnim Regenbogen und Uwe Meyer. 1998. S. 527.

² Аристотель. Поэтика. Соч.: в 4-х тт. Т. 4. М., 1984. С. 653.

³ Таранов П. Звёзды мировой философии. М., 1999. С. 156.

⁴ Historisches Wörterbuch der Philosophie. Hrsg. von J. Ritter. Bd. 2. S. 507.

⁵ Аристотель. Поэтика. Соч.: в 4-х тт. Т. 4. М., 1984. С. 24.

рая преобразуется в виде особой энергии в материи и даёт организму живительную жизненную силу; энтелехия с особой мощью и силой целеустремленности наполняет человека жаждой самосовершенствования и самовоплощения. В соответствии с понятием энтелехия Аристотель определяет «душу как первую энтелехию». Понятие энтелехии глубоко разрабатывали Гёте (в «Разговорах с Эккерманом» 1828 года), где у него энтелехия представала, как «тяга к бессмертию»), а также Лейбниц в учении о монадах (*Algorithmic Interpretation of Lullus art. Organon* 4. 1967(177)). Энтелехию осмыслили Х. Вульф, Блуменбах, Вентцель, Конрад Мартиус и Х. Дриш. Энтелехийность — это актуальная действительность предмета, т.е. состояние, которое является целью всякого процесса, или предназначение. В XXI веке понятие „энтелехия“ попало в центр гравитации современного научного познания о Слове при разработке методик преподавания иностранных языков, поскольку сводит воедино принципиально разные образцы методологической концептуализации, ориентированные на многократное испытание смысла этого понятия. Как известно, испытание с помощью вопросов осуществлял Сократ в своей знаменитой майевтике («*maieutike tekhnē*» — повивальное искусство). Любое слово, в том числе и энтелехия, связано с языковым чувством и языковым смыслом. Понятие о возникновении «Слова» — согласно энциклопедическому словарю Братьев Гримм, — «это изобретение Иоахима Генриха Кампе⁶. И.Г. Кампе жил с 1746 по 1818 годы. Он был педагогом, писателем, исследователем языка и его ревнивым хранителем. С 1770-1773 он был домашним учителем у прусского майора Александра Георга фон Гумбольдта, который пригласил Кампе воспитывать двух своих сыновей. Александра тогда было 6 лет и Вильгельму — 8 лет. В последствии Кампе долгие годы сохранял дружеские отношения со своими знаменитыми учениками и даже написал предисловие к 5-томному «Словарю немецкого языка»(1807-1811), где указывал, что «любой писатель склоняется к своему языковому чутью»⁷. Таким образом, уже Кампе, в самом вопросе «Что такое языковое чутье?» указал на наличие в нем двойного вопроса. И этот скрытый вопрос говорит о том, что в слове есть «призвание» и энтелехийность. Языковое чутье связано с призыванием. И вопрос о призывании и энергии слова в свою очередь распадается на два вопроса: Является ли слово

действительностью и второй, что подразумевает это слово? Имеется ли вообще языковая энергия и как влияет языковое поведение на мир? Имеется ли в этом поведении схватываемый элемент? Или речь идет только об «идолах рынка», как „*idola fon*“ по утверждению Ф. Бэкона.

Энтелехия связана с понятием *enkyklos paideia* — всеобъемлющего образования, нацеленного на создание совершенного человека, сведущего во всех дисциплинах, который, как плавильный котел вбирает в себя знания многих языков, культур, с его тягой к беспредельному апейрону, ускользающему от нормы. Зачарованная беспредельность, наряду с понятием тождества и непротиворечия, соединилась у греков с идеей непрерывной метаморфозы, воплощенной в Гермесе, не знающим пространственных границ и способным под разным видом находиться в разных местах одновременно. Отец всех искусств — летучий Гермес Трисмегист, бог воров, *iuvenis* и *senex* одновременно, указывает на истину, присутствующую не только в книгах, а в намеках и иносказаниях, в тайных цепях, соединяющих спиритуальный мир с астральным миром и астральный мир с подлунным. Об этом великолепно пишет Умберто Эко в работе «Два типа интерпретации».

Таким образом, изначально идеи о «языковой энергии», «языковом поведении и перевод с одного языка на другой и проблема понимания выводят нас на мало разработанные в науке понятия «эвокация» и «сенсация», о которых мы писали в наших работах⁸.

Наша концепция языковой энергии переключается с теорией речевых актов Джона Остина, изложенной в его посмертной книге „*How to Do Things with Words*“ (1962) (в русском переводе „Слово как действие“)⁹. Эти идеи разовьет его ученик Д.Р. Сирл, в понятиях „*Illokutionären*“ от слова „*Lokation*“ по-немецки: *Redeweise*, *Ausdruck*, по-русски: говорить, выражение(производные от *lat.* «*locatio*» (по нем. (*das Reden*, *Redensart*) восходит к *лат.* *Loqī* — по-немецки «*reden*, *sprechen*» (русским: говорить, разговаривать), заострив внимание на энергетичности языка¹⁰.

Мы неизбежно приходим к выводу: понятия «энтелехия», «эвокация» и «сенсация» нуждаются в пристальном герменевтическом истолковании. Традиционно с понятием герменевтика связывают теорию операций понимания и последовательное осу-

⁶ *Philosophisches Wörterbuch*. Hrsg. von Georgi Schischkoff. Kröner. 1991. S. 312.

⁷ *Ibid.* S. 311.

⁸ Хотинская А.И. Английский сенсационный роман как литературное и социокультурное явление // *Вестник Московского Университета*. Сер. 9. Филология. 2005. № 6. С. 86-96.

⁹ Austin J.L. *How to Do Things with Words*, Cambridge, 1962.

¹⁰ Searl J.R. *Speech Acts*, 1969.

ществование интерпретаций на основе общих правил понимания и истолкования, поскольку, как заметил Жильбер Дюрана, «Вся современная мысль проникнута живительным дыханием Гермеса»¹¹. Но, как мудро предупредил Поль Рикёр: «Чтобы интерпретировать, следует понимать послание»¹².

Герменевтика фактически родилась из сплава библейской экзегезы, классической филологии и юриспруденции. Этот сплав многих дисциплин помог осуществить коперниканский переворот, поставивший вопрос: **Что значит понимать?** — перед вопросом о смысле того или иного текста или той или иной категории текстов (сакральных или светских, поэтических или юридических). Поль Рикёр подчеркивал: «Исследованию *«Verstehen»* (пониманию) и предстояло, столетием позже, столкнуться с феноменологическим по преимуществу вопросом об интенциональном смысле ноэтических актов»¹³. Герменевтика, как «искусство понимания письменно зафиксированных проявлений жизни» (В. Дильтей) имела своим исходным пунктом интенциональные связи и выражение душевного опыта в словесных формах. Современная философская герменевтика обязана своим рождением Фридриху Даниилу Эрнсту Шлейермахеру (1768-1834), который помимо простой техники понимания и толкования разных сочинений (например, священных текстов) обращал внимание на освоение самой интерпретативной структуры, характеризующую понимание как таковое. Следует сначала понять целое, чтобы стали ясны части и элементы. Необходимо, чтобы текст, интерпретируемый объект и интерпретирующий субъект принадлежали одному горизонту, были в одном круге. Шлейермахер дал первую теоретизацию того, что зовется «герменевтическим кругом». Проблема герменевтического круга состоит в удержании тотальности объекта понимания, в целостности операции понимания, обнимающей и объект, и субъект. Шлейермахер выделил два фундаментальных свойства герменевтического круга:

а) необходимое предзнание целостности интерпретативного действия;

в) необходимости принадлежности действия и понимания к более широкому горизонту¹⁴.

В трудах таких теоретиков герменевтики, как Э. Бетти («Общая теория интерпретации» (1952), «Герменевтика как общая методика наук о духе» (1962),

П. Рикёр («Символика зла. Об интерпретации. Очерки о Фрейде» (1965), «Конфликт интерпретаций» (1969), «Живая метафора» (1975), «Время и повествование» (1985), «От текста к действию. Очерки по герменевтике» (1986), «Герменевтика. Этика. Политика» (1995), Г. Гадамер «Истина и метод» (1962), В. Изер, Г. Яусс («Время и воспоминание в прустовском «В поисках утраченного времени» (1955), Бульманн, Л. Парейсон «Истина и интерпретация» (1960), Д. Ваттимо «Поэзия и онтология» (1967); «Шлейермахер, философ интерпретации» (1968), «Дебольшое мышление» (1983), Р. Барт «От произведения к тексту», «Удовольствие от текста», С.С. Аверинцев. «Риторика и истоки европейской литературной традиции», (1996) исследовательский акцент сосредоточен на том, как в очагах человеческой речи при его общении со сторонними очагами коммуникации творится понимание в строгой архитектонике преобразования «спорного в бесспорное».

Герман Пауль — известный историк языка в работе «Принципы истории языка» (1880) заметил: научное изучение языка предполагает «исторический подход». Выделив примат синхронии над диахронией, Фердинанд де Соссюр совершил переворот в науках о языке. Понимая язык, как клад, практикой речи отлагаемый во всех, кто принадлежит к данному общественному коллективу», разводя язык и слово, отделяя социальное от индивидуального, где «язык — это коллективная модель», а слово — это «коммуникативный кодекс» и «индивидуальный акт воли и понимания», Соссюр сопоставлял язык с листом бумаги: на лицевой стороне — мысль, на обороте — звук. Нельзя вырезать фигуру, отделив лицевую часть от оборотной. Знак, таким образом, связывает одну с другой. У знака есть два свойства: произвольность и линейный характер означаемого. То, что объединяет означаемое с означающим, произвольно. «Линейный характер означаемого предстает как протяженность, и эта протяженность лежит в одном измерении — в линейном»¹⁵. Именно от этого положения де Соссюра в дальнейшем мы отталкивались в нашей темпоральной кайротопической теории при разработке новых подходов преподавания иностранных языков. Теория кайротопа-кайрохора и хронохора, изложенная в ряде наших статей, базируется на следующих введенных нами понятиях: «мультилингвальный континуум», «мультилингвальная реальность», «мультилингвальное событие». Мультилингвальная реальность богаче способов и приемов трансляции мультилингвального опыта.

¹¹ Durand G. Sciences de l'homme et tradition. Paris, 1979. P. 21.

¹² Ricoeur P. Die lebendige Metapher. 1986. S. 72.

¹³ Ricoeur P. Le conflit des interpretations. 2002. P. 89.

¹⁴ Шлейермахер. Ф. Герменевтика // Общественная мысль. Т. IV. М., 1993. С. 227.

¹⁵ Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Труды по языкознанию. М., 1977. С. 120.

Это событие, обеспечивающее сокровенность передачи уникальной социально ценной информации (жизнедеятельности), опыта отношений человека с языком, во всей её глубине и разнообразии вплоть до тончайших оттенков. Каналом коммуникации и общения, через который осуществляется этот процесс, является отношение мультилингва к языку. В самом феномене мультилингвизма и изучаемый язык и изучающий его мультилингв находят друг друга в той естественной сфере, где осуществляется это со-бытие. Основными определениями мультилингвальной реальности как способа реализации общественной и индивидуальной потребности являются: идеальность, субъективность, инвариантность и со-бытийность. Инвариант мультилингвальной реальности связан с логикой идеальной предметности языкового содержания и принципами его выражения. Мультилингвальная реальность существует как особый мир, как динамическое единство много, в котором сокрыта диалектика нераздельного единства единораздельной множественности и единораздельной цельности. В этом заключаются парадоксы мультилингвизма. Мультилингвальные факты принадлежат к темпоральной реальности. Мультилингвальная онтология — это особая феноменологическая онтология, которая описывает нетипические модусы, посредством которых феномен мультилингвизма является обыденному сознанию. Посредством метода эйдетического варьирования можно понять сущностные инварианты мультилингвизма. Этот метод уже был знаком Декарту. С помощью гуссерлианского метода «Ersche» (от греч. «остановка в суждении») постараемся понять мультилингвизм, обратившись к «самим вещам» («Zu den Sachen selbst») мультилингвального опыта, который уникален и который сам должен быть постоянно приобретаем, это опыт собственной историчности. Наша концепция мультилингвального кайротопы-кайрохора и хронохора в значительной степени сформировалась под влиянием взглядов великого русского просветителя, А.Н. Радищева в его «Слове о Ломоносове, вошедшем в знаменитую книгу «Путешествие из Петербурга в Москву» (1790). Слово о Ломоносове пробудило наш интерес к изучению иностранных языков. Будучи мультилингвом, владея 7 иностранными языками, А. Радищев детально описывает сложности и барьеры при изучении иностранных языков. «Предверие учености, есть познание языков; но представляется, яко поле тернием насажденное, и яко гора строгим камнем усеянная. Глаз не находит тут приятности расположения, стопы путешественника, покойные радости для отдохновения..... Тако учащийся, при-

ступив к иностранному языку, поражается разными звуками. Гортань его необыкновенным журчанием исходящего из неё воздуха утомляется, и язык новообразно извивается принужденный, изнемогает. Разум тут цепенеет, рассудок без действия ослабевает, воображение теряет своё крылье; единая память бдит и острится, и все излучины и отверстия свои наполняет образами неизвестных доселе звуков. При учении языков всё отвратительно и тягостно. Если бы неподкупляла надежда, что, приучив слух свой к необыкновенности звуков, и усвоив чуждые произношения, не откроются потом приятнейшие предметы, то неуповательно восхотел бы кто вступить в столь строгий путь».

Мы поражаемся меткости и тонкости наблюдений и образности в изображении трудностей овладения чужим языком. Но, преодолев все трудности, ученик вознаграждается и ему открываются новые горизонты, поскольку «познанием чужого языка становимся мы гражданами той области, где он употребляется, беседуем с жившими за многия тысячи веков, усвоаем их понятия; и всех народов и всех веков изобретения и мысли, сочетаваем и приводим в единую связь...

Таков Ломоносов, получивший сведения латинского и греческого языков, пожирал красоты древних витий и стихотворцев. С ними научился он чувствовать изящности природы; с ними научился познавать все уловки искусства. Кроющегося всегда в одушевленных стихотворством видах, с ними научился изъяслять чувства свои, давать тело мысли и души бездыханному»¹⁶. Известно, что все русские просветители были мультилингвами, владели как минимум 3-4 иностранными языками.

Безусловно проблема мультилингвизма близка проблеме мультиверсума (от лат. слова Multi — viel (множество) (понятие ввел Г. Риккертс (H. Rickerts) по аналогии с понятием универсум) и указывает на ее многогранность в отличие от однозначности, обнаруживая её близость с теорией языковых игр Витгенштейна, его философских исследований 1953 года о существовании множества различных, взаимодействующих между собой языковых игр со своими собственными грамматиками. Мы предлагаем обратить внимание на игровые **каноны** мультилингвального герменевтического процесса.

Игра, как феномен познавательной деятельности, издревле привлекала внимание философов, эстетиков, этнографов, религиоведов, биологов, этологов,

¹⁶ Радищев А.Н. «Слово о Ломоносове» // Путешествие из Петербурга в Москву. Соч. Т. 1, гл. 2. С. 382.

психологов, лингвистов и педагогов, стремящихся осмыслить мир живой природы, характеризующейся особым качеством удовольствия от самой игровой деятельности, связанной с наслаждением, новизной и особыми формами переживания.

Какую роль играют игроки и их игры в жизни социума и реальности многогранного человеческого бытия занимало и занимает мыслителей, художников, религиозных деятелей и политиков испокон веков, как отечественных (М. Ломоносов, К. Гросс, П. Флоренский, Г. Шпет, А. Лосев, Д. Лихачев, В. Пропп, Ю. Лотман, Л. Гумилев, Ф. Эрн, Е. Трубецкой, Ф. Степун, А. Мейер, Л. Шестаков, В. Кандинский, А. Гурвич, М. Бахтин, Р. Ингарден, П. Пави, А. Арнольд, Э. Баллер, Н. Злобин, Н. Берковский, Ф. Степун, М. Мамардашвили, А. Белый, В. Иванов, А. Пигалев, Л. Выготский, А. Терц, М. Стафеецкая, Н. Бердяев, Я. Друскин, Г. Померанц, В. Таиров, А. Вахтангов, Бычков, В. Лагунов, И. Берлянд, Н. Прозорова, Т. Злотникова, Э. Эпштейн, С. Эйзенштейн, Л. Кулешов, В. Мейерхольд, К. Станиславский, И. Лапшин, В. Пансо, М. Чехов, Т. Злотникова, А. Кузин, П.С. Гуревич, В. Хализев, В. Подорога, Л. Немировская, В. Фриауф, О. Шимельпфениг и др.), так и зарубежных (Платон, Аристотель, Еврепид, Софокл, Аристофан, Д. Дидро, В. Лейбниц, И.Я. Баховен, Ф. Ницше, И. В. Гете, Ф. Шиллер, В. Гумбольдт, братья Гримм, Г. Клейст, Ф. Шлегель, Ф. М. Вольтер, А. Бергсон, Й. Хейзинга, М. Хайдеггер, Х. Арндт, Э. Финк, В. Беньямин, Риккерит, К. Леви-Стросс, Г. Гадамер, Э. Фромм, К. Г. Юнг, Т. Адорно, Э. Кассирер, С. Лем, Л. Жуве, Ортега-и-Гассет, Р. Барт, В. Тэрнер, Р. Скотт, Ф. Бентендаик, Жирар, Л. Витгенштейн, Р. Шафранский, П. Слоттердаик, А. Арто, Э. Бенгли, Г. Крыжицкий, А. Молль, Д. Гасснер, И. Гонзл, О. Зих, Л. Пиранделло, Я. Мукаржовский, Дж. Мид, Р. Линтон, Э. Гоффманн, Д. Остин, Т. Котарбинский, П. Брук, Дж. Стреллер, И. Бергман, Ф. Феллини, Крэг, О. Розеншток-Хюсси, Ж. Делез, Ф. Байтендийк, У. Эко, Ф. Юнгер, Н. Браун, И. Хайдеман, Х. Кокс, Х. Кутцнер, Д. Кампер, И. Айбель-Абелсфельд, Ж. Деррида, М. Фуко, У.Эко, Ж. Делез, Ю. Кристева, М. Липовецкий, Жак Аттали, Э. Ауэрбах, Л.С. Сенгор, Р. Бульгман, Н. Пьеге-Гро). «Игра открывает окно в вечно живое детство», позволяя «увидеть вечный Эдем», — говорил Отец Павел Флоренский в малоизвестной работе «О театре кукол»¹⁷. И. Кант, размышляя об осознании себя с детства в «Антропологии с прагматической точки зрения» (1798), именует игру и превращение

маленького существа в человека, в особый период, «когда тому предоставляется время для игры, то самое счастливое время, при котором и «воспитатель, который как бы сам превращается в ребенка, второй раз переживает всю прелесть этого возраста»¹⁸. Кант был убежден: «у природы игра» проявляется в плодах». Ч. Дарвин в исследовании «Происхождение человека и половой подбор» замечал: «счастливое настроение духа у молодых животных, например, у щенков, котят, ягнят и других, которые «играют между собой, как дети. Даже насекомые играют друг с другом, по уверению Гюбера, который видел, как муравьи бежали вперегонки и, играя, кусали друг друга, подобно щенкам. Сходное Дарвин наблюдал и в «брачных играх» животных.

Общая теория игры была заложена в трудах Фридриха Шиллера и Герберта Спенсера. В «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1795) Шиллер воспевал эстетическую природу игры, видя в игре характеристику человека вообще. В игре Шиллер обнажил наслаждение, обусловленное проявлением избытка внешних сил, свободных от внешней потребности. Придавая динамический характер кантовскому противопоставлению материи и формы, Шиллер писал о влечении к материи (чувственном влечении) и влечении к форме. Итогом этих противоположно направленных устремлений было влечение к игре, которое, соединяя оба других влечения, физически и морально освобождает человека. Если предметом чувственного влечения является жизнь, в самом широком смысле, а предметом влечения к форме — образ, форма (Gestalt), то предмет влечения к игре есть живой образ, т.е. красота. Игра — одно из центральных понятий Шиллера. Это свободное самодеятельное раскрытие всех сил человека, его сущности. Человек в игре творит реальность высшего порядка — «эстетическую реальность» и творит самого себя как всестороннюю гармоническую личность, а общество как общество «эстетическое». В прекрасном, в игре, Шиллер надеялся восстановить внутреннюю целостность личности, расколотой в результате калечащего действия разделения труда, преодолеть историческое противоречие между реальным и должным в человеческой жизни и современном ему обществе¹⁹. Шиллер писал о том, что от созданного необходимостью государства в настоящем, от этого создания власти, интересов и страстей человечество должно быть

¹⁷ Флоренский П. О театре кукол // Наше наследие. 1993. С. 26.

¹⁸ Кант И. Антропологии с прагматической точки зрения // Кант И. Собр. соч.: в 6-ти тт. М., 1963. С. 66.

¹⁹ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. Собр. соч. Т. 6. М., 1957.

приведено к разумному государству нравственного порядка, и единственную возможность изменить колеса истории, не рискуя вызвать полное крушение, он видел в «Эстетическом государстве», ожидая спасения в будущем в распространении этого царства благородного игрового общения, которое возводится на основе эстетического и философского образования. Именно так мечтал Ф. Шиллер преодолеть при помощи интеллектуальных интересов грубую страсть «чувственного человека» и освободить путь к разуму для формирования общей жизни», когда состоится эйдетическое слияние Истины и Блага, т.е. социальные идеалы Святой Троицы: Истины, Добра и Красоты, где Свобода есть Истина, Равенство есть Добро и Братство есть Красота.

Великий немецкий романтик Е. Т. Гофман также отмечал у игры наличие «более высокой цели, нежели воспламенение в человеке той страсти, что словно из нечистых шлаков, освобождает все его существо от земных страданий, от гнета повседневной жизни, и тот с гордо поднятой головой устремляется ввысь ликующим взором, любуясь Божественным и, чувствуя сопряжения с ним»²⁰ (перевод наш — Х.Г. и Х.А.). Воспламеняясь высоким игровым идеалом, Гофман создал литературную группу «Серапионовы братья».

Группу людей, желающую служить традициям высоких культурных ценностей отразил в XX веке Г. Гессе в образе нового Светского Ордена, живущего в строгом духовном послушании, в отречении от внешних успехов, где они встречаются на семинарах в параболическом единстве духа, общаясь на высоко развитом интеллектуальном языке. Критерий высшей духовности и равновесия воплощен в мастере игры «Magister Ludi», обладающего высшей духовной и душевной силой и служащего «Духу Правды». Г. Гессе призывал: «В иносказаниях, песнях мы обязаны хранить порыв священный!» (стих Иосифа Кнехта из романа Г. Гессе «Игра в бисер») ²¹.

Ницше приравнивал импровизирующего художника к богу, который, « играя, построил себе однажды утром жилище»²². Немецкий философ полагал, что необходимо принимать «жизнь как игру», достаточно ощутить буйство раскрепощения, «радость рабов на празднествах сатурналий».

Герберт Спенсер внес в понимание игры эволюционный подход, обнаружив «распространение игры у высших животных и ее упражняющую функцию»²³. Немецкий психолог Карл Гросс вслед за Гербертом Спенсером исследовал игру как специфический, присущий высшим видам животных феномен, обусловленный внутренними потребностями в деятельности через упражнения для укрепления и развития наследственных форм. Теория Гросса, доминировавшая до 30 годов XX века, подверглась критике немецким философом Ф. Бейтендиком в работе «Существо и смысл игры» (1934). Бейтендик обнаружил, что «инстинктивные формы поведения не нуждаются в упражнении», ибо «в основе игры лежат три исходных влечения: влечение к освобождению, к слиянию и воспроизведению». Не без влияния Зигмунда Фрейда Бейтендик относил игру к категориям «ориентировочно-последовательной деятельности»²⁴. Ведь игра, как действие с предметом, даже для животного обладает элементом новизны. Игровое поведение животных в отличие от других видов поведения интенсивно исследуется современной зоопсихологией.

Г.В. Плеханов заложил основы историко-материалистического подхода к игре, согласно которому, «игровая деятельность, возникает в ответ на потребности общества, в котором живут дети и активными членами которого они должны стать»²⁵. Эта точка зрения была развита советским историком культуры В. Всеволодским-Гернгроссом, рассматривавшим игру как «разновидность общественной практики», нацеленной на «воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки». Исследователем подчеркнута социальная значимость игры на ранних ступенях развития общества в ее «коллективизирующей и тренирующей роли», отмечен элемент «вытеснения игры из жизни взрослых драматическим искусством и спортом»²⁶.

В 1933 году был подготовлен специальный сборник научных материалов «Игры народов СССР».

Новый способ постижения игры явил гениальный голландский философ и культуролог Й. Хёйзинга, написавший в 1938 году блистательный труд «Человек играющий» («Homo Ludens»), впервые переведенной на русский язык в 1992 году. Голландский мысли-

²⁰ Hoffmann E.T.A. Briefwechsel. Gesammelt und erl. Von Hans Müller und Friedrich Schnapp. Hrsg. Von Friedrich Schnapp. 3 Bände. München, 1967-69.

²¹ Гессе Герман. Игра в Бисер. М., 1973. С. 45.

²² Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки // Ницше Ф. Соч.: в 2-х тт. Т. 1. М., 1990. С. 65.

²³ Спенсер Г. Сочинения. Т. 3. Основания психологии. Ч. 1-5. СПб, 1897.

²⁴ Buytendijk F.J.J. Wesen und Sinn des Spieles. В., 1934.

²⁵ Плеханов Г.В. Избранные философские произведения. Т. 5. М., 1958. С. 79.

²⁶ Всеволодский-Гернгросс Г. — см: Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978. С. 39.

тель обосновал сквозное значение игры в развитии основных культурных форм человечества: не только искусства, философии, науки, политики, юриспруденции и военного ремесла. Й. Хёйзинга полагал, что культура является формой игры и порождена не трудом, а игрой, радующегося и наслаждающегося человека. Хёйзинга считал игру генетической основой искусства: «Поэзия в своей первоначальной функции фактора ранней культуры рождается в игре и как игра. Эта освященная игра, но в своей освещенности эта игра все время остается на грани необузданности, шутки и развлечения»²⁷. Хёйзинга исходил из того, что любая игра предполагает свободу выбора (хода, позиции, момента и т.п.). Ведь он писал эту книгу в духовном противоборстве с идеологией тоталитаризма, выступая против немецкого национал-социализма и мирового фашизма. Отвергая популярные психофизиологические представления о служебной функции игры по отношению к каким-либо биологическим целям, и, избавляя игру от утилитарной опеки, Хёйзинга невольно поставил игру в двусмысленное положение. Хёйзинга не обнаружил достойного и надежного «онтологического пристанища» и ввязал ее в сложные отношения с серьезностью.²⁸

Хёйзинга свел к игре ту жизнь, которая послужила ключевым символом для последующих веков европейской культуры и легла в основание ордена нищенствующих монахов. Особую смысловую вертикаль игры Хёйзинга выявил в Благовестии Франциска Ассизского о «духовной веселости», правила которой неотделимы от аскетического самоограничения, а свобода основана на искупительной самоотдаче. Согласно Хёйзинге, францисканская радость вырастает из жертвенного зерна — сакрального истока подлинного, которое он проповедовал своим ученикам в качестве жизненного образца. Себя и учеников Франциск Ассизский именовал «скоморохами Божьими». Антиномичность этого словосочетания подчеркивает наличие в человеке двух начал: эмпирического (данного) и благодатного (за-данного). Смысловая дистанция, отделяющая нищего «скомороха Божьего» от спекулятивного «Человека играющего», контрастно обнаружила необоснованность трансцендентальных претензий последнего и его «метафизическое самозванство».

Великий и трагический мистик России Даниил Андреев — создатель «Розы мира», проведенный в сталинских лагерях и тюрьмах более 15 лет и там

осмысливший «игры Судьбы» вне национальных религиозных и политических различий под эгидой этического сообщества», именуемого «Розой мира», обрел подобно Франциску Ассизскому в своих «замогильных чаяньях» «невинную веселость и беззаботный радостный смех божьего скомороха», о котором писал Хёйзинга. Д. Андреев, как и Франциск, Ассизский, положил в фундамент «Розы мира» идею всечеловеческого братства, хранимого броней высокой нравственности, как универсального учения», сотканного из различных пластов духовной реальности», различных рядов ино-материальных фактов, различных сегментов инопланетарного космоса. Автор «Ленинградского апокалипсиса», переживший «все игры» тоталитарных систем XX века, переживший крушение и взлеты разнообразных социальных укладов, вольным и поэтическим языком, искрящимся радостью и чувством полноты бытия, обнаружил в «игре метаистории» подлинную «причинно-следственную взаимосвязь событий» на уровне «планетарного космоса». Его труд был начат тогда, когда и «Человек играющий» Хёйзинга, и закончен в рукописи в 1958 году, но опубликован в начале 90 годов XX века²⁹.

Кстати, именно И. Хёйзинга напомнил многим, как о бытийственном посыле судьбы и «играющем ребенке» размышлял еще Гераклит. Проблемы Игры многогранно рассмотрены Хёйзингой в его «Осени Средневековья», его Биографии об Эразме Роттердамском, в его гениальных книгах «В тени грядущего» и «Замученный мир», где в игровой форме обнажены феномены «добывания культуры» и «утраты культуры».

Последователи Гераклита, а среди них и Мартин Хайдеггер, полагали явленным искусством игры — пространство спора земного и небесного, смертного и божественного: «Игра — есть язык трансценденции», возможность, открывающая себя свободе человеческого поступка»³⁰.

Карл Густав Юнг свою игровую концепцию коллективного бессознательного изложил в таких работах, как «Превращения и символы либидо», а также «Психологические типы», описывающие многочисленные функциональные типы и игровые градации маски и души, которые, дополняя друг друга, дают «возможность справиться с жизнью»³¹.

Марбургский психолог и создатель новой науки эйдетики Эрих Йенч внес большой вклад в игровые концепции своим учением о «И-типах (интегральных

²⁷ Хёйзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 45.

²⁸ Ibid.

²⁹ Андреев Д. Роза мира. Собр. соч.: в 3-х тт. Т. 2. М., 1995.

³⁰ Хайдеггер М. Положение об основании. СПб, 1999. С. 34.

³¹ Юнг К.Г. Архетип и символ. М., 1991.

типах)» и «С-типах», отличающихся различными установками по отношению к миру. У «И-типов» обладает объект, у «С-типов» субъект в расщеплении их природного начала мира.

Вопросы природы игры в ее значении для психического развития ребенка исследовались выдающимся советским психологом Л.С. Выготским в знаменитом труде «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка». Социально-исторический характер игры обнажен с точки зрения ролевых функций, когда дети, беря на себя роль взрослых, воспроизводили, моделируя их деятельность и систему отношений в обществе. Игра влияет на структуры сознания как динамическую смысловую систему, находящуюся в единстве эффективных, волевых и интеллектуальных процессов, помогая управлять собой, собственным поведением и другими людьми.

Игровое моделирование: методологию и практику игрового моделирования обстоятельно изучал новосибирский психолог Д.Б. Эльконин на примере ролевых игр детей дошкольного возраста, которые перерастали в игры с правилами — обобщенными и в сокращенной форме выражали социальные отношения общества.

В. Пропп разработал игровую типологию повествовательных ролей, подразделив персонажи русских сказок на семь классов: обидчик, содействующее лицо (или сочувствующий), помощник, искомая личность, доверенное лицо, герой, ложный герой. Каждый персонаж имеет сферу деятельности, предполагающую несколько функций, и наоборот, несколько персонажей действуют в одной и той же сфере.

Жак Деррида именовал игру «такой формой пробуждения, которая взывает отныне к полной дисциплине, к тому методу медитации, который признает пути философа, понимает его игру, ловчит с его уловками, манипулирует его картами, предоставляет ему свою стратегию, присваивая себе его тексты. Затем благодаря этому подготовительному труду... раздается взрыв сухого смеха»³². Следуя ницшевской игровой модели человека артиста, Ж. Деррида, стремился нейтрализовать прессинг категории «смысл» и цель и ввел понятие «игра», связывая его с понятием божества, находящегося „по ту сторону Добра и зла, по ту сторону цели и над смыслом свободы».

Суммируя эти верные суждения и перефразируя Фридриха Энгельса, исток игры можно увидеть в самопроизвольном зарождении, как *Generatio*

aequivoca, поскольку игра также древна, как и язык и, подобно ему, возникает из потребности общения, понимания через игру органической связи с другими лицами и вещами, начинающего осознавать себя как индивида и члена коллектива человеческого существа в моменты его социализации. Большинство детских игр наполнено упоением веселости жизни, действием, слиянием легчайшего с высочайшим, передающих чувственную радость и наслаждение от бытия в состоянии высшей природной и индивидуальной творческой силы.

Многие вспоминают детские игры, как источник счастья и радости, как особые события, воздействующие на самые высокие и низкие чувства.

Можно составить Паралипоменон игры, описать типологию (вербальные, визуальные, тактильные, осязательные, обонятельные, игры воображения), игры в живой и неживой природе, игры с живой и неживой природой, телесные, умственные, эстетические и этические игры, технические игры, рассмотреть их хронологию, топологию, поэтику, проанализировать хронологику игровых действий, их глобальный нарратив и создать тезаурус мировых игр как аудит социальной памяти человечества в противостоянии порядка хаосу, рассмотреть многоуровневые жанровые и жизненные игровые эксперименты и игровые технологии в современном информационном континууме, сместившем грани реального и ирреального.

Настала пора исследовать все метафоры и синекдохи игры и информационно-энергетические, вибрационно-голографические игровые матрицы в различных областях человеческой деятельности: в философии, эстетике, медицине, архитектуре, оккультизме, поскольку игровые матрицы пробуждают внутренние механизмы саморегуляции, прогнозируют циклы жизнедеятельности индивида и социума и окружающей его вселенной.

Можно систематизировать игры в виде Менделеевской таблицы или таблицы умножения. Можно это сделать опираясь на опыт древнегреческого агона, кабалистики, китайской «Книги перемен», опыт айкидо, мистический опыт христианских и мировых праведников, опыт активации ДНК, технологий «игры в песок» и библейской «словотерапия», суфийских практик. В настоящее время в психологии и педагогике хорошо разработана отрасль «игротерапии», «сказкотерапия» и игровые мастер-классы. До сих пор нет систематизированного исследования семантики слова «игра» в разных культурах, за исключением фрагментарных упоминаний в классическом труде Й. Хейзинги.

³² Жак Деррида в Москве: деконструкция путешествия. М., 1993. С. 52.

Средневековый теолог Ноткер полагал, что человек есть существо разумное, смертное, способное смеяться и играть.

Игра как сущностная родовая черта человека, как вид и род деятельности, антропный и природный и сверхприродный способ превращения человека в творца или злодея через триаду МЫСЛЬ-СЛОВО-ВЕЩЬ, связана с проблемой познания мира, его сущностным овладением, творческим решением при создании концепций, теорий, приемов и операций исследовательских процессов, убыстряющих и укорачивающих игровое действие.

Ф. Шлегель заметил: «греческий хор созерцал в красоте игры свою собственную святость»³³. Агонистика как отличительная черта греческого образа жизни и греческой культуры, узаконившая регулирующую борьбу с элементами игры (отсюда термин от греч. слова «агон», означающего — борьбу, состязание) предусматривала состязание между самими корпорациями и сообществами, пронизывая все сферы жизни греческого общества. С агонистикой были связаны религиозные обряды и мистерии.

О.М. Фрейденберг объясняет, почему олицетворение любви сделалось олицетворением борьбы и агона, представ божеством гимназий: «В сущности, каждая палестра и каждый гимнасий — своего рода храм, где происходят акты борьбы, еще не ставшие зрелищем, но на которые приходят смотреть; с одной стороны, здесь ищут состязания физические, чтения, декламация, беседы, философские занятия; с другой, тут происходят жертвоприношения, тут находятся храмы и алтари богов, тут должности обозначаются в религиозных терминах», «борьба, проходившая в гимназиях, не носила характера простых упражнений в ловкости и не имела целью одно культивирование телесной красоты: здесь готовились для религиозно-общественных выступлений борцы, и здесь происходили репетиции перед олимпийскими играми»³⁴.

С гомеровского времени предпосылкой агона, способствующего развитию конкурентных начал, была частнособственническая экономика, требовавшая активного участия граждан в жизни полиса. Греки возвеличивали дух борьбы и конкуренции и превозносили честный агон, который был возможен только среди равных. Игровые состязания вели не к разобщению, а к социальной интеграции людей, борющихся по определенным правилам, установленным всем культурным сообществом. Агон усилил не

только местный, но и общеэллинский патриотизм. Расцвет агональной общественной жизни приходится на VII-IV века до н.э.

Агон оказал решающее влияние на политику, войну, быт, художественное творчество и спорт в Древней Греции. Благодаря агону именно на агоре — площади для народных собраний — общим голосованием в игровой форме проходила политическая борьба, выливаясь в форму публичного состязания ораторов перед собравшимся народом, чтобы отстоять выносимое на суд граждан мнение. Греческие судебные состязания тоже проходили в игровой форме. При разрешении конфликтов требовалось уважение к святыням, соблюдение перемирия в период олимпиад, применение арбитража. В литературном творчестве агон утверждал себя в состязании аэдов, поэтов, драматургов на больших общественных празднествах. Эта агональная игра породила особые приемы научного и литературного творчества — философские загадки, диалоги и диалектику в философской прозе, апории и способствовало эволюции многочисленных сюжетов, как то — военные темы у большинства историков, победоносные песни в честь победителей на национальных играх, а в обыденной жизни — стихотворные состязания, философские диспуты и пиры песнопений и, особенно, спортивные состязания и спортивные игры, проводимые по правилам честной борьбы.

Так возникли знаменитые Олимпийские игры (778 до н.э. по 394 н.э.), Истмийские (с 586 до н.э.), Пифийские (582 до н.э.), Немейские (473 до н.э.), прекрасно описанные И. Хейзингой, Яковом Буркхардтом, Г. Берве, О.М. Фрейденберг, Тронским. А.И. Зайцевым.

Чтобы понять, почему в Греции возник особый тип красоты, связанный с игрой, достаточно вспомнить суждение Перикла: «Мы любим красоту, соединенную с дешевизной», противопоставляя этот идеал тяжелой восточной пышности. Грек остроумно высчитал это «игровое правило» на своих солнечных часах. Следующие за первыми шестью часами от (А до Е буквы давали, играя, слово, которое переводится как: «живи!». Именно поэтому «Дискобол» Мирона поражает удивительным совершенством броска, фиксацией последнего взмаха руки перед броском диска, красиво и свободно выполненным по игровым правилам. И его совершал свободный и прекрасный греческий гражданин. Ведь играя вместе, проводя вместе время друг с другом, в игре человек учился отличать хорошее от дурного, учился судить о поведении со-игроков и постигал систему причин и следствий, упражняясь в ловкости и развивая личное мастерство. Диалектическое мышление, родившись в

³³ Шлегель. Ф. Эстетика. Философия. Критика. М., 1983. С. 43.

³⁴ Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997. С. 133.

игровой форме в схватке мировоззрений, приносило не всегда вкусные плоды. За излишнее «умствование» Сократ был приговорен к смерти, а Аристотель «унесил ноги» из родного города, опасаясь аналогичного вознаграждения. В платоновской «Федре» Сократ говорит: «глупо считать причиной его помещения в тюрьму то, что он «сам пришел туда, передвигая свои ноги при помощи соответствующих мышц и нервов» (таково научное толкование), и тогда, как истинная причина его заточения — «желание выразить уважение к законам своего города», т.е. «вести себя в согласии с существующими ценностями»³⁵.

И если диалектика досократиков была важным игровым приемом в борьбе за научно-теоретическое мировоззрение, восставшее против мифологии и религиозно-прагматических подходов, объяснявших события в мире капризами воли и сознания «сверхчеловечески мудрых и сверхчеловечески могучих антропоморфных существ — богов, мифических и культурных героев», то вульгаризированная софистика, попав в руки «популяризаторов-разносчиков, утратив способ осмысления действительности, выродилась в игровое словесное фокусничанье, технику ловкого доказательства ложных тезисов». И «софистика вытеснила диалектику — искусство анализа понятий, выражающих реальность, искусством конструирования речи о реальности. И «теоретические трудности, связанные с диалектикой объективных категорий (таких, как единичное и всеобщее, единое и многое, часть и целое, бытие и небытие и т.д.) незаметно превращаются тут в предмет игры словами и заключенными в этих словах двусмысленностями, т.е. противоречиями чисто семантического плана...»³⁶.

Э. Ильенков делает принципиальный вывод: «Конечно же софистическая диалектика — это игра, но игра с очень серьезными вещами, и игра безответственная, поскольку не делает различия между такими понятиями, как «лысына» и «благо отечества», забавляясь их выворачиванием наизнанку, и так и сяк, а потому формирует ум, в конце концов, и в самых серьезных вопросах, совершенно беспринципный... Неудивительно, что забавы софистов вызывали в известных кругах Афин не только возмущение, но и страх. Страх за будущее своего полиса, своих граждан, «развращенных» бродячими мудрствователями, да еще и плату за это взимающими...»³⁷.

Именно поэтому Сократ, Платон и Аристотель «разрушали софистику аргументами от реальной практики современного им общества», доказывая законы и принципы существования целого, выступающего как несомненная реальность, чем «единичное», которое изменяется, рождается и исчезает, а целое, внутри которого происходят индивидуальные эволюции, остается неизменным, строго организованным, а объективная реальность всеобщих форм вещей подчиняет деятельность индивида, который усваивая всеобщие нормы, понятия, категории, схемы и формы», усваивает всеобщее значение вещей в их непосредственном всеобщем значении и обнаруживают процесс движения теоретического познания вещей индивидуальной «душой», преобщенной к всеобщему разуму.

Древнееврейские кабаллисты создали особое игровое учение о причинно-следственной связи духовных источников, соединяющихся по постоянным и абсолютным законам в одну высокую цель, — постижение Творца созданиями, существующими в этом мире. И по мере постижения более высших уровней, где может получить весь Свет (абсолютное, бесконечное наслаждение), предназначенный еще с начала творения, они построили особый игровой метод развертывания слова и предложения и методы толкования еврейского алфавита, в котором всего 22 буквы и все согласные, а гласные обозначаются точкой над буквою. Древние кабаллисты выделяли три метода развертывания смысла Слова в предложении: «нотарикон», «тамура» и «гематрия. Нотарикон — это, когда каждая буква исходного слова понималась как первая буква слова в составляемом предложении. Тамура — метод замены одних букв в слове другими по определенной системе. Гематрия основывалась на числовом значении, которое имеет каждое слово. Она состоит в том, чтобы одно слово заменить другим, равным ему по числовому значению. Такой прием распространяется на целые предложения. Сущность и значение гематрии — показать глубокую тайну, скрытую в именах Бога и ангелов. Свое учение они именовали Тридцатью двумя путями и Пятидесятью вратами. Тридцать два пути — это 32 идеи (положительная и действительная, где десять цифр арифметики соединяются с 22 буквами еврейского алфавита, а Пятьдесят врат — это классификация всех существ в пяти сериях, по десяти в каждой, заключающей в себе всевозможные познания.

Вовсе неслучайно многие науки развились из игры слов и чисел. Математика играет аксиомами, теоремами, терминологией и доказательствами,

³⁵ Там же. С. 135.

³⁶ Idid.

³⁷ Ильенков Э.В. Философия и культура. М., 1991. С. 72-73.

системами теорий чисел, отношением окружности к диаметру (число Пи). Отсюда, из этих игр, родилась теорема Архимеда, теория конических сечений Аполлония, сферическая теория Гиппарха, плоская тригонометрия Герона Александрийского. В игре состоялось определение окружности земли, сделанное перипатетиком Декиарком и пифагорейские космогонии, изобретенная Эратосфеном система меридианов и параллелей, и родились такие разнообразные науки: геология, география, зоология, ботаника, медицина, физика, химия, механика, гидростатика, акустика и мн.др.

Являясь важным феноменом развития, социализации, обретения навыков и жизненного опыта, необходимым феноменом повседневности, развлечения и отдыха, Игра в наивной языковой картине мира предстает как одушевленная субстанция, наполняя окружающее человека пространство, радостью состязания, выражаясь в ряде устойчивых языковых синтагм типа: «разыгрался-расплясался», «нет, не кукла я!».

Поскольку флюиды игры ведут к радости и счастью, «Игра» по-своему жизненному назначению принципиально противостоит скуке или томлению бездействия» (Даль), сплину, хандре. Ведь игра приносит удовольствие и прогоняет скуку, достаточно вспомнить «Стихи о скуке» Г. Горбовского, который, откровенничая, провозглашает: «Я от скуки могу убить!». «Скука, как говорил Ф. Достоевский, — это хуже всякого заточения в тюрьму!».

Встает вопрос: «Если в скуке человек испытывает тягостное чувство, тяготиться, ему докучают», то может ли он скучать в игре и состязании?. И на этот вопрос можно ответить положительно. Есть и бездарные, и талантливые игры, и скучные, и упительные.

Игра может формировать стиль жизни, поведение, социальные установки. Известно, как негодяи и государственные преступники «играют» жизнью и человеческими ценностями и судьбами других людей и даже судьбами народов. В качестве примера можно привести сказки Шехерезады, или фильм Ч. Чаплина «Великий диктатор», роман Клауса Манна «Мефисто». Великие художники демонстрируют, как игра может превратиться в «злое дело» и подчинить себе гуманистические ценности.

Секуляризация культуры, изменившая динамичную структуру повседневности жизни разных социальных слоев, в том числе и элиты, задала регуляторы поведения в игровых ситуациях. Нелучайно Медичи, Фише, Петр 1, Павел 1, Екатерина Великая, Александр Македонский, Муссолини,

Гитлер, Сталин, Мао Дзен Дну, Ким Ир Сен, Д. да Валье, Хо ши Мин, Рейган, Шварценеггер, Буш, Сара Пйен подходили к игре, как к делу (вспомним «потешные бои» Петра I и другие забавы политиков). В. Глебкин справедливо заметил: «Восприятие жизни как наслаждение требует разнообразной пищи для души и тела»³⁸. Игра, связанная с наслаждениями, дает человеку иллюзию постоянной изменчивости и смену впечатлений. Воздействуя на зрительные, слуховые, вкусовые рецепторы, избавляя жизнь от монотонности и рутины, от пресыщенности, рафинируя эстетическую рецепторную чувствительность, хорошая игра вызывает аппетит, прилив жизненных сил, обладает энтелехийной потенцией, связанной с метафизическим измерением бытия как царством свободы, наполняя жизнь смыслом жизни.

С игрой связано удовольствие как мировоззренческая задача, которая трансформирует ключевые ценностные установки. Игра может превратиться в самоцель, в светский ритуал, составляющий жизнь. Отсюда берут начало игры в любовь, эротические игры, сексуальные игры., азартные игры, интеллектуальные игры, спортивные состязания, олимпиады, сенсационные зрелища, карнавалы, компьютерные игры. Современное неоязычество, как интегральная идеология культуры XXI века, консолидирующая постулаты глубинной экологии, пацифизма, радикального феминизма и прав сексуальных меньшинств на разрушение табуирования, массовизации трансперсональной психологии, практик эзотерики и психотехнических тренингов, противоречивое сочетание научно-экспериментальных подходов с гуманистической фразеологией и оккультными учениями о человеке (холистическими концептами), сместили поведенческие установки в отношении игры, досуга и отдыха, уклады городской и сельской жизни, поведение, основанное на экологической ответственности и адекватное восприятие реальности в «здесь» и «теперь», основанном на личном опыте переживания трансцендентного и восприятия мира не только с помощью обычных пяти чувств, но и паранормальных феноменов, балансирующих и расшатывающих работу левого рационалистического полушария и правого, связанного с интуицией и творчеством, с помощью рольфингов, астральных благовоний, спиритизма, вегетарианства и хиропрактик и техник, направленных на экспериментирование со стилями жизни для усиления духа соперничества, престижа и погони за

³⁸ Глебкин В.И. Скука // Культурология. Энциклопедия. Т. 2. М., 2007. С. 493-494.

неумеренным богатством т.н. «элит», выдвинув на первый план новые подходы в осмыслении «игры», следующей логике развития рынка товаров, удобств и услуг. Игра превратилась в «метафору выражения преобразующегося творческого духа», захватила политику (поездки политических лидеров на чемпионаты), искусство, образование, бизнес, религиозные практики, информационные технологии. Знаком оккультного подполья и его воздействия на социальную, политическую и культурную жизнь Дж. Уэбб неслучайно увидел в философии «Нью Эйджа» очередной мощный выход на поверхность древней гностической парадигмы с присущей ей мифом о непорочности, божественности природы человека, апокалиптическим видением современности, анархической трактовкой свободы. Г. Мелтон, Л. Стайкер, Швини, Уэб, Брикле, М. О Хара описали черты этой светской гностической игровой духовности, ее «суевливая игровую всеядность», сравнил с «гигантским метафизическим шведским столом», заставленным всевозможными интеллектуальными блюдами на любой вкус и, выявив оборотную сторону безбрежного синкретизма, — солипсизм и эгоцентризм индивида с его жизненным кредо: «Реально то, что хорошо для меня».

Игровые технологии, захватив мейнстрим современной пост-постмодернистской парадигмы, требуют от философии определения ближних и дальних перспектив указанных технологий и их обрядовых переходов, нацеленных на импатию и экологизацию мира, чтобы совершить «прорыв к бытию игры» и «ее смыслу» на основе экзистенциально-религиозных переживаний смерти, греховности, покаяния, плача, и благодати любви.

Реальность игры всегда наполнена событиями (со-бытиями). Термин «со-бытие», употребляемый нами как единица сюжета и граница между ситуациями, узловой момент игровой коллизии, приобретает семантический разряд высшего ранга в игре.

Игра как переход из реального состояния в воображаемое, выключает человека из мира в момент неопределенности игры и перехода.

«Со-бытие» — это не просто совместное пребывание в игре. Оно связано с глаголом «сбываться», связанным со сменой состояния, переходом в новое качество. «Со-бытие» — это решающий шаг в игре и дискретная единица сюжета, приравненная мгновению, наполненному высшей полнотой. Нслучайно в произведениях Лермонтова понятие игры реализуется через мгновение. Пушкин, Одоевский, Лермонтов, Достоевский, Тургенев, Толстой, Некрасов, описывая карточную игру, связывают ее со стихией

случайности, иррациональности, трансцендентальной смысловой силой, полной с сенсационностью. Лермонтов снижал карточную игру до синонима негативного опошления длительности, противостоящей ценностно окрашенной поэтике мгновения. Игра у зеленого стола в произведениях Лермонтова всегда примитивна и предваряет настоящую игру, достойную человека, «Игру» с «роком» и «судьбой». Нслучайно в «Фаталисте» Лермонтова на уровне понятия «игры с судьбой» адептом исламской концепции судьбы подан Вулич, а Печорин действует в традициях Монтеस्कё, Фихте и Шеллинга. Лермонтовские герои, провоцируя игровые ситуации, переводят «не-жизнь, не-время» в «минуты полного блаженства», в область поиска «мгновения-вечности».

Можно вспомнить и про аористу — грамматическую форму глагола, обозначающую мгновение или предельное действие, и она присутствует во всех индо-европейских языках и в греческом, и в старославянском, и в европейских.

Гоголь также, «играя мгновением ситуаций», больше интересовался «игрой времени» торжества «толков», «мнений», «слухов», выражающих «голоса моего века». Его произведения полны пестрой «кучей толков», «шумами вокруг», царством «мнений», «молвы», «длинноязыкой бестии черта», «тумана», «пустоты бездуховности», глупейших слухов, но также сказок, преданий, где рядом полно пошлых анекдотов», воспроизводя и «средний голос безделья», его «замечания», и народные предания, и «пастырское слово», «чтобы «не дать чертам русского характера умереть в народной памяти». Этот прием использует и Томас Манн в романе «Лотта в Веймаре», когда за полтора часа встречи Гете с его юношеской любовью в атмосфере слухов и сплетен, как в киноленте прокрутится жизнь гения и его эпохи. У Гоголя же ко временному времени-вечности мгновения присовокупляется именная коннотация, как в фамилии Хлестаков, производной от слова «хлестать», и его семантического ядра: «стегать», «хлыст-наглец-нахалловкий-перевертыш», добавленное сказочным именем Иван и отчеством — Александр — от Пушкина, чтобы соединить в герое и время, и Вечность. Для того чтобы показать, как можно играть и противоречием его характера, и актом самозванства, и, как следствие, — духом двойничества и самой игровой природой, два дня из жизни Хлестакова в 1825 году проигрываются с такой потрясающей детализацией, превращаясь в сказочное время и пространство, будто в сказке про «Золушку», соединяя сказочный Петербург — этот «сборный город» (Ю. Манн) с массовым феноменом российского менталитета. Поэтому

Гоголь был недоволен «игрой» «Ревизор» в его время, и говорил: «играется дурно».

Многие писатели играют «пространством из зеркал», как Федор Сологуб, Андрей Белый с его т.н. «мозговой игрой» и пространственно-временной полифонией, воссоздающий гротескное изображение неокантианского мышления и бытия, где понятия, как ящики служат для классификации познания.

Айрис Мэрдок, играющая игриво-иронически вечными человеческими ценностями, где «личное — и есть ад», демонстрирует власть вещей над духовностью в потребительской Англии (роман «Монашенки и солдаты»), показывая, как добро и мораль противостоят и контрастируют с оголенным эгоизмом и примитивным потребительством.

Александр Грин, играя «властью несбывшихся надежд», «ослепительной океаноподобностью мира», «цветущими пустынями и страной цветущих лучей» в «Бегущей по волнам», «Алых парусах», «Блестящем мире», — соединял художественную реальность своих произведений с символической устремленностью к высшим духовным ценностям.

В 1836 году А. Пушкин, посетив Петербургскую академию художеств, обратил внимание на скульптуры Н.С. Пименова «Юноша, играющий в бабки» и А.В. Логановского «Юноша, играющий в свайку», воскликнул: «Слава Богу! Наконец, и скульптура в России появилась народная», и это впечатление русский гений отразил в двух четверостишьях, озаглавленных по названиям обеих скульптур. Пушкин написал эти стихи в размере античных антологических эпиграмм элегическим дистихом, явив в античной реминисценции сугубо национальное представление.

Великолепный обзор разнообразных подходов и толкований игры как непродуктивного вида деятельности дан в Культурологической энциклопедии (автор проекта С.Я. Левит). В статье А. Пигалева подробно рассмотрены разные варианты и интерпретации феномена Игры у животных и детей, проанализированы подходы Спенсера и Гросса, антропологические толкования Лоренца и Эйбел-Эйбелсфельдта. Рассмотрена проблема превращения ритуализированных движений в человеческий ритуал, подходы Кокса, Розенштока-Хюсси, классификации Р. Кайюса, роль «мертвых» и «живых ритуалов», пороговые лиминальные состояния (подходы Ван Геннепа и Тэрнера, исследующих подробно границы ранговых подчинений в системе «миметических кризисов»³⁹.

А. Пигалев обращает внимание на семантику слова «Игра». Семантический анализ этого понятия нуждается в более широком толковании и в данной обзорной статье представлен неполно, но сделан, на наш взгляд, правильный вывод о том, что игра, исходя из семантического толкования, есть не «реактивное, а сущностное свободное поведение». Рассмотрены сферы серьезности и сингулярных отклонений в игре, разнообразные модели миметических игровых состязаний от похвальбы и хулы, до бега наперегонки и циркулярных танцев (хороводы, карусели), пляски шаманов с использованием масок, сферы сакральных и профанных игровых действий, выявлена детерминация игр ритмами оседлых культур, символика ритуальных восточных деспотий, символика шахматных игр, моделирующих взаимодействие свободной воли и судьбы, символика карт, раскрывающая изоморфизм макрокосмоса (мироздания) и микрокосмоса (человека и его культуры). Намечена специфика объединений в культуре: у греков по принципу архипелага. Подвергнуты тщательному анализу игровые ритуалы в школе как технология особого хронотопа школы и карнавальные типы игр, вырастающие из ритуальных действий кроний и сатурналий, а также ритуалы иудаизма, направленные на формирование такого поведения, которое начиналось бы с чистого листа, и порождала в человеке новое качество.

В нашем обзоре мы остановимся на тех подходах, которые менее освещены в талантливых исследованиях А. Пигалева, Т. Злотниковой и Н. Прозоровой и обратим внимание на специальные науки — риторику и эристику, которые «играя словами», обнажают их технологический и классификационный характер и практическую направленность, формируют свод правил действий со словом (см. труды А. Сумарокова, А. Потемни, В. Виноградова, В. Жирмунского, Цицерона, А. Шопенгауэра с его «Эристикой или искусством спорить», Е. Фукса (его труд «О военном красноречии», И.П. Триодина (его «Принципы красноречия и проповедничества»), И. Толмачева с его «Православное собеседовательное богословие и практическая гомилетика», знаменитую работу П. Ткачева «Ораторы бунтовщики перед русской революцией» и А. Тимофеева «Речи сторон в уголовном процессе», а также С.И. Танеева «Рассуждение о влиянии красноречия на счастье гражданских обществ»). Сюда можно присовокупить работы И.В. Пешкова «На входе в кризис, или сбывшиеся пророчества» и труды И. Поварнина «Спор», «О теории и практике спора».

³⁹ Цит. по: Velthoven TH.van. Gottesschau und menschliche Kreativität. Leiden. 1977. S. 48.

Обыденное представление об «игре словами» выражается в форме каламбура, гасконады, тюрлюпинады (французская традиция), шванки, шпили (немецкая традиция). Существует понятие любовные и брачные игры, игра ассоциаций. Игровая амбивалентность отражает двойственность чувств и действий по принципу контраста взаимодействия и маскировки.

В пограничном исследовательском поле культуры XX века возникла дефиниция под названием «теория игр», которую в психологии позиционировал умерший в 1970 году канадский психолог Э. Берн как «полезное и выгодное общение»: «Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным предсказуемым исходом». Игра по Берну представляет собой трансакцию как акт взаимодействия, акт общения, единица соотношения одного человека с другим с помощью вербализацию. Говоря о проблеме выбора в игре (ведь игра представляет собой своего рода припасы, из которых составляются блюда и меню человеческого общения), Берн разобрал механизмы трансакции и подробно анализировал разнообразные формы человеческого общения, поместив подробный разбор основных видов игр, распределив их по определенным категориям (игры на всю жизнь, супружеские игры, игры на вечеринках, сексуальные игры, игры преступников, игры в кабинете психотерапевта, хорошие игры), показав практически все возможные ситуации, в которых может оказаться любой человек, проанализировав каждую игру несколькими пунктами: название (характеризует вид игры), тезис (сущность игры), цель (основа поведения в игре), роль, динамику, примеры, парадигмы описания на социальном и психологическом уровнях, игровые действия, вознаграждения, виды удовольствия, покоя, стимуляции. Берн объяснил причины сенсорного голода и потребность узнавания на примере ритуальных действий, которые превращаются в манеры, этикет или маргинализацию и девиантное поведение. Берн выделил три основных состояния и архетипов поведения: Родитель, Взрослый, Ребенок, который одновременно присутствует в трех ипостасях в каждом человеке, когда при патологизации одного из них следует психическое отклонение или тяжелое заболевание. Три указанных состояния могут быть по отдельности или одновременно задействованы в игре. Войну Берн именуется «самой мрачной и ужасной игрой». Берн выделил два основных типа людей, играющих в игры: брюзга и ничтожество. Брюзга играет из-за злобы на мать, не уделявшей в детстве своему ребенку достаточного

внимания. Ничтожество не способно на душевное тепло и подлинную близость, занято эгоистическим интересом личной выгоды, чтобы «постоянно ранить других своей бессердечностью»⁴⁰.

Разбирая проблему актуализации и социализации, Эрик Эриксон в терминах конфликтов и игры, создал теорию идентичности и тождества личности в работах «Идентичность: юность и кризис» (1968), «Молодой Лютер» (1958), «Истина Ганди» (1969), «Детство и общество» (1950).

Ю. Лотман использовал теорию игр для разрешения конфликтных ситуаций в семиотике: «Игра — это особого типа модель действительности, она является «одним из механизмов выработки творческого сознания, которое ориентируется в сложном многоплановом континууме возможностей» и тренировкой в условной ситуации»⁴¹. Лотман вступил в необъявленный спор с Аристотелем, который считал, что «когда учатся, то не играют»⁴². Учение связано с огорчением, а игра существует для отдохновения». Возражая Аристотелю, Лотман настаивал на познавательной ценности игры, которая является «важным средством овладения различными жизненными ситуациями, обучения типам поведения». Лотман доказал, что на аристотелевских идеях, изложенных в «Политике» заложены все современные игровые теории как школы деятельности.

Игра стала предметом серьезных и многообразных семиотических штудий. Используя понятие «игровой модели» как «пробабалистической структуры», где «пробабалистический инструментарий» демонстрирует «всякое исследование структур коммуникации и выявляет не какую-то залегающую в глубине структуру, а отсутствие структуры, локус непрестанной «игры», и таким образом происходит обучение неподготовленного индивида, Умберто Эко увидел в игре «отрицание семиотического потенциала как культурного феномена и коммуникативной ипостаси»⁴².

Разрабатывая теорию «производства игровых смыслов», Умберто Эко дал их развернутую семантическую классификацию, затронув важные проблемы лингвистики, риторики, эстетики, культурологии. Он заострил «принцип отклонения», напоминающий вид спорта и спортивной игры, где сочетаются правила

⁴⁰ Берн Э. Игры, в которые играют люди. М., 2007. С. 49.

⁴¹ Лотман. Ю. Статьи по типологии культуры. Вып. 1-2. Тарту, 1970-73. С. 89.

⁴² Умберто Э. Парадоксы интерпретации. Минск, 2000. С. 58. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб, 2004. С. 43.

футбола и баскетбола. Анализируя игровые механизмы сотворчества ЧИТАТЕЛЯ-ИНТЕРПРЕТАТОРА в восприятии текста («Роль читателя в повествовании» (1979), «Границы интерпретации» (1990), «Шесть прогулок в литературных лесах» (1994).

У. Эко, в отличие от Греймаса (автора «объектной семиотики»), создал «субъектную семиотику», где игровым способом «всякий текст представляет собой ткань не только произнесенных или написанных, но и несказанных слов». У. Эко поставил проблему «идеального» «образцового» читателя, читателя первого и второго уровня. Он пришел к выводу: «Чтобы стать хорошим читателем, необходимо стать хорошим писателем».

В «Семиотике и философии языка» (1984) У. Эко проинтерпретировал понятие «словарь» и «энциклопедия», рассмотрев их как «возможности игровых интерпретаций и «библиотеку библиотек», сравнив с ризомой, где нет точек или позиций, а лишь пересекающиеся и перекрещивающиеся

линии. В работе «Поиски совершенного языка в европейской культуре» (1994), трактуя искомый феномен как метаязык мультикультурализма, У. Эко полагал: доминирование языка «обусловлено внелингвистическими факторами — экономическими, политическими, военными — и решение проблемы видел не в утверждении полиглотизма, а в сохранении родного языка и изучении других на уровне, достаточном для понимания, без стремления к свободному владению»⁴³.

Многослойные, многомерные и многозначные романы самого Умберто Эко порождают самые разнообразные прочтения в результате языковой игры и, по словам Лиотара, представляя собой постмодерн, достойный уважения.

Ролан Барт считал: «язык служит писателю не для изображения, а для означивания действительности»⁴⁴. Знаками игрового пространства может стать «отчужденная земля» с собственными правилами отчуждения.

Список литературы:

1. Андреев Д. Роза мира. Собр. соч. в 3-х тт. Т. 2. М., 1995.
2. Аристотель. Поэтика. Соч. в 4-х тт. Т. 4. М., 1984.
3. Барт Ролан. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1989.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. М., 2007.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6. С. 38.
6. Выготский Л.С. Психология искусства. М., 1968.
7. Гаранджа А.В. Критика метафизики в неоструктурализме. М., 1989.
8. Гессе Г. Игра в бисер. М., 1973.
9. Глебкин В.И. Скука // Культурология. Энциклопедия. Т. 2. М., 2007. С. 493-494.
10. Гросс К. Душевная жизнь ребенка / пер. с нем. К., 1916.
11. Дарвин Ч. Происхождение человека и половой подбор. М., 1927.
12. Жак Деррида в Москве: деконструкция путешествия. М., 1993.
13. Ильенков Э.В. Философия и культура. М., 1991.
14. Кант И. Антропологии с прагматической точки зрения // Кант И. Собр. соч. в 6-ти тт. М., 1963-66.
15. Лойтман М. Кабала. Тайное еврейское учение. М., 1994.
16. Лотман Ю. Статьи по типологии культуры Вып. 1-2. Тарту, 1970-73.
17. Лотман Ю. Внутри мыслящих миров: человек-текст-семиосфера-история. М., 1996.
18. Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки. Соч. в 2-х тт. Т. 1. М., 1990.
19. Пигалев А.И. Игра // Культурология. Энциклопедия. Т. 1. М., 2007. С. 710-718.
20. Плеханов Г.В. Избранные философские произведения. Т. 5. М., 1958.
21. Пропп В.Я. Морфология сказки. Л., 1928.
22. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М., 2001.
23. Рикер П. Конфликт интерпретаций: Очерк о герменевтике. М., 2002.
24. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Труды по языкознанию. М., 1977.
25. Спенсер Г. Сочинения. Т. 3. Основания психологии. Ч. 1-5. СПб, 1897.
26. Таранов П. Звезды мировой философии. М., 1999.

⁴³ Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1989. С. 76.

⁴⁴ Ibid.

27. Флоренский П. О театре кукол // Наше наследие. 1993. № 26.
28. Фрейдберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997.
29. Хайдеггер М. Положение об основании. СПб, 1999.
30. Хёйзинга И. Homo ludens. М., 1996.
31. Хёйзинга И. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 2000.
32. Хёйзинга И. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
33. Хотинская А.И. Английский сенсационный роман как литературное и социокультурное явление // Вестник Московского Университета. Сер. 9. Филология. 2005. № 6. С. 86-96.
34. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. Собр. соч. Т. 6. М., 1957.
35. Шлегель. Ф. Эстетика. Философия. Критика. М., 1983.
36. Эко У. Два типа интерпретации // Новое литературное обозрение. 1966. № 21. С. 10-21.
37. Эко У. Парадоксы интерпретации. Минск, 2000.
38. Эко У. Пять эссе на тему этики. СПб, 2003.
39. Эко У. Шесть прогулок в литературных лесах. СПб, 2002.
40. Эльконин Д.Б. Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск, 1987.
41. Юнг К.Г. Архетип и символ. М., 1991.
42. Юнг К.Г. Психологические типы. СПб-М., 1995.
43. Austin J.L. How to Do Things with Words, Cambridge, 1962.
44. Buytendijk F.J. Wesen und Sinn des Spieles. В., 1934.
45. Durand G. Sciences de l'homme et tradition. Paris, 1979.
46. Hoffmann E.T.A. Briefwechsel. Gesammelt und erl. Von Hans Müller und Friedrich Schnapp. Hrsg. Von Friedrich Schnapp. 3 Bände. München, 1967-69.
47. Jentsch. E. Über die Natur der menschlichen Sprache. В., 1912.
48. Ricoeur P. Die lebendige Metapher. 1986.
49. Searl J.R. Speech Acts // Речевые акты. М., 1969.
50. Historisches Wörterbuch der Philosophie. Hrsg. von J. Ritter. Bd. 2.
51. Wörterbuch der Philosophischen Begriffe. Hrsg. von Arnim Regenbogen und Uwe Meyer. 1998.

References (transliteration):

1. Andreev D. Roza mira. Sobr. soch. v 3-kh tt. Т. 2. М., 1995.
2. Aristotel'. Poetika. Soch. v 4-kh tt. Т. 4. М., 1984.
3. Bart Rolan. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika. М., 1989.
4. Bern E. Igrы, v kotorye igrayut lyudi. М., 2007.
5. Vygotskiy L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka // Voprosy psikhologii. 1966. № 6. S. 38.
6. Vygotskiy L.S. Psikhologiya iskusstva. М., 1968.
7. Garandzha A.V. Kritika metafiziki v neostrukturalizme. М., 1989.
8. Gesse G. Igra v biser. М., 1973.
9. Glebkin V. I. Skuka // Kul'turologiya. Entsiklopediya. Т. 2. М., 2007. S. 493-494.
10. Gross K. Dushevnyaya zhizn' rebenka / per. s nem. K., 1916.
11. Darwin Ch. Proiskhozhdenie cheloveka i polovoy podbor. М., 1927.
12. Zhak Derrida v Moskve: dekonstruktsiya puteshestviya. М., 1993.
13. Il'nikov E. V. Filosofiya i kul'tura. М., 1991.
14. Kant I. Antropologii s pragmaticheskoy tochki zreniya // Kant I. Sobr. soch. v 6-ti tt. М., 1963-66.
15. Loytman M. Kabala. Taynoe evreyskoe uchenie. М., 1994.
16. Lotman Yu. Stat'i po tipologii kul'tury Vyp. 1-2. Tartu, 1970-73.
17. Lotman Yu. Vnutri myslyashchikh mirov: chelovek-tekst-semiosfera-istoriya. М., 1996.
18. Nitsche F. Rozhdenie tragedii iz dukha muzyki. Soch. v 2-kh tt. Т. 1. М., 1990.
19. Pigalev A.I. Igra // Kul'turologiya. Entsiklopediya. Т. 1. М., 2007. S. 710-718.
20. Plekhanov G. V. Izbrannye filosofskie proizvedeniya. Т. 5. М., 1958.
21. Propp V.Ya. Morfologiya skazki. L., 1928.
22. Propp V.Ya. Morfologiya volshebnoy skazki. М., 2001.

23. Riker P. Konflikt interpretatsiy: Ocherk o germeneytike. M., 2002.
24. Sossyur F. Kurs obshchey lingvistiki. Trudy po yazykoznaniyu. M., 1977.
25. Spenser G. Sochineniya. T. 3. Osnovaniya psikhologii. Ch. 1-5. SPb, 1897.
26. Taranov P. Zvezdy mirovoy filosofii. M., 1999.
27. Florenskiy P. O teatre kukol // Nashe nasledie. 1993. № 26.
28. Freydenberg. O.M. Poetika syuzheta i zhanra. M., 1997.
29. Khaydegger M. Polozhenie ob osnovanii. SPb, 1999.
30. Kheyzinga I. Homo ludens. M., 1996.
31. Kheyzinga I. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury. M., 2000.
32. Kheyzinga I. V teni zavtrashnego dnya. M., 1992.
33. Khotinskaya A.I. Angliyskiy sensatsionnyy roman kak literaturnoe i sotsiokul'turnoe yavlenie // Vestnik Moskovskogo Universiteta. Ser. 9. Filologiya. 2005. № 6. S. 86-96.
34. Shiller F. Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka. Sobr. soch. t. 6. M., 1957.
35. Shlegel' F. Estetika. Filosofiya. Kritika. M., 1983.
36. Eko U. Dva tipa interpretatsii // Novoe literaturnoe obozrenie. 1966. № 21. S. 10-21.
37. Eko U. Paradoksy interpretatsii. Minsk, 2000.
38. Eko U. Pyat' esse na temu etiki. SPb, 2003.
39. Eko U. Shest' progulok v literaturnykh lesakh. SPb, 2002.
40. El'konin D.B. Igrovoe modelirovanie: metodologiya i praktika. Novosibirsk, 1987.
41. Yung K.G. Arkhetip i simvol. M., 1991.
42. Yung K.G. Psikhologicheskie tipy. SPb-M., 1995.
43. Austin J.L. How to Do Things with Words, Cambridge, 1962.
44. Buytendijk F.J. Wesen und Sinn des Spieles. B., 1934.
45. Durand G. Sciences de l'homme et tradition. Paris, 1979.
46. Hoffmann E.T.A. Briefwechsel. Gesammelt und erl. Von Hans Müller und Friedrich Schnapp. Hrsg. Von Friedrich Schnapp. 3 Bände. München, 1967-69.
47. Jentsch. E. Über die Natur der menschlichen Sprache. B., 1912.
48. Ricoeur P. Die lebendige Metapher. 1986.
49. Searl J. R. Speech Acts // Речевые акты. M., 1969.
50. Historisches Wörterbuch der Philosophie. Hrsg. von J. Ritter. Bd. 2.
51. Wörterbuch der Philosophischen Begriffe. Hrsg. von Arnim Regenbogen und Uwe Meyer. 1998.