

можно – бюджет семьи имеет свой предел), учить вести себя правильно в реальных жизненных ситуациях.

Библиографический список

1. Козлова С. А. Роль взрослого человека в процессе приобщения детей к социальной действительности // Теория и методика ознакомления дошкольников с социальным миром : учебно-методическое пособие для студентов заочного отделения. – М. : МГПУ, 2009. – С. 77–101.
2. Фельдштейн Д. И. Приоритетные направления психолого-педагогических исследований в условиях значимых изменений ребёнка и ситуации его развития // Педагогика. – 2010. – № 7. – С. 67–72.
3. Шатова А. Д. Экономическое воспитание дошкольников : учебно методическое пособие. – М. : Педагогическое общество России, 2005. – 256 с.

ПОЛИСЕМИЯ ТЕРМИНА «ИГРА» В ФИЛОСОФИИ

Е. И. Спешилова

**Национальный исследовательский
Томский государственный университет,
г. Томск, Россия**

Summary. The article considers the polysemy of the concept “play” in the philosophy. The author conceptualizes the “play” in various meaning of this words: as a principle of human existence, as an ontological characteristics of first principles, as a way of being a work of art and as a principle of the organization of culture.

Key words: philosophy; play; existence; homo ludens.

Многозначность понятия игры, его полидисциплинарность свидетельствуют не только о богатых семантических возможностях этого термина, но и о его принципиальной неопределённости, можно сказать, даже неуловимости. Каждая наука, включающая в свой понятийный аппарат термин «игра», схватывает лишь его частный смысл, производит лишь частичную номинацию. В отличие от различных наук философия претендует на создание интегрального понятия игры, применимого ко всем её конкретным проявлениям. Однако, как показывает общая историко-философская традиция, в самой философии наблюдается «игровая» полисемия.

Уже в Древней Греции, наряду с повсеместным распространением игровых (агональных) практик в культуре, «игра» осмыслялась как философское понятие. Гераклит, например, так именует Век: «дитя играющее, кости бросающее, дитя на престоле!» (22 В 52 а DK). Платон заключает, что человек – «это какая-то выдуманная игрушка бога (θεοῦ τι παίγνιον)» (Plat. Leg. VII 803 с). С точки зрения А.Ф. Лосева основное представление греков о мире в целом «сводится к тому, что это есть театральная сцена» [1, с. 168]. Именно *игра* в

условиях театральности жизни определяется как единственно адекватный *принцип человеческого существования*. В этом состоит первый смысл термина «игра».

Однако приведённый пример с Гераклитом показывает нам, что игра может характеризовать не только человеческое, но и космическое бытие. Говоря словами Е. Финка, в этом случае «игра выводится из теснины только-человеческого явления в качестве онтического события огромного диапазона» [2, с. 374]. Историко-философская традиция показывает, что субъектом игры могут выступать такие нечеловеческие «сущности», как Век (Гераклит), боги (Платон), дух (Г. В. Ф. Гегель), воля (А. Шопенгауэр) и др. Для этих случаев характерно *определение игры в качестве онтологической характеристики некоей Первосущности*.

Иное значение игры конституируется в рамках философии культуры. М. М. Бахтин, например, исследуя народную смеховую культуру средневековья, отмечал, что карнавал – это «сама жизнь, <...> оформленная особым игровым образом» [3, с. 12]. Но культура средневековья не исчерпывалась только игровыми формами, основанными на начале смеха; за исключением игровых, существовала также серьёзная – церковная и государственная культуры [3, с. 10]. Эту дихотомию «серьёзное–игровое», а также взаимосвязь игры и смеха иначе осмысляет Й. Хейзинга. Он полагает, что игра не противостоит серьёзному, поскольку возможны игры, предполагающие серьёзное отношение к процессу «играния»; оппозицию по отношению к серьёзности с его точки зрения представляет собой смех [4, с. 25]. Более того, Й. Хейзинга определяет игру не просто как одну из культурных форм, но констатирует, что «культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается» [4, с. 59]. Тем самым в XX веке формируется и получает распространение представление об *игре как принципе организации культуры*.

За исключением перечисленных интерпретаций, игра понимается также и в качестве *способа бытия произведения искусства* [5, р. 102]. Базовым основанием для проведения аналогии между игрой и искусством становится наличие в них таких признаков, как «удвоение реальности». Это двуплановость, расслоённость на реальный и символический пласт, пространственно-временная ограниченность, признание конститутивного значения случайности и др. Кроме того, с точки зрения Г.-Г. Гадамера, который интерпретирует игру в таком ключе, важно исключить субъективное значение игры, установив превосходство игры над сознанием игрока [5, р. 105]. Игра в этом смысле – это, прежде всего, модель, которая может использоваться для понимания не только искусства, но и других видов человеческой деятельности.

Описанную здесь полисемию термина «игра» можно уточнять, детализировать и дополнять. Главное, что она не должна стать препятствием для понимания сути этого понятия, поскольку речь идёт,

в первую очередь, о контекстах применимости термина «игра», в зависимости от которых возникают различные нюансы в его определении. Задача собственно философского исследования и состоит в том, чтобы определять принципиальные характеристики этого термина, остающиеся инвариантными в любых контекстах его употребления, учитывая при этом особенности каждой «языковой игры».

Библиографический список

1. Лосев А. Ф. Двенадцать тезисов об античной культуре // Лосев А. Ф. Дерзание духа. – М. : Политиздат, 1988. – С. 153–170.
2. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М. : Прогресс, 1988. – С. 357–403.
3. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М. : Художественная литература, 1990. – 544 с.
4. Хёйзинга Й. Homo Ludens. – М. : Прогресс–Традиция, 1997. – 416 с.
5. Gadamer H.-G. Truth and method. – London, N.Y. : Continuum, 2006. – 602 p.

«У НАС БУДЕТ СВОЙ ШТАБ»: О РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XX ВЕКА¹

Е. В. Харитонов

**Институт истории и археологии УрО РАН,
г. Екатеринбург, Россия**

Summary. Game phenomenon multidimensionally affected in children literature. One of forms of children's group assumed creation of headquarters. Ideal model of headquarters described in story of Arkady Gaidar «Timur and his team». In literature of next decades children headquarters has been reflected repeatedly, with that orientation on Gaidar's story taking place.

Key words: game, children subculture; headquarters; children literature; story.

В европейской культуре, начиная с античности, игра предстаёт и как модель мироздания, и как образ творческого, эвристического сознания. В XX веке игра обретает новый статус, оказавшись востребованной в качестве одного из метаязыков описания истории культуры, добавив к известным ранее определениям человека – homo ludens. Философ XX века Э. Финк определяет игру как один из основных феноменов человеческого бытия (наравне с любовью, смертью, господством и трудом), обладающий возможностью отражать человеческое существование во всей его полноте, а значит, выступающий важнейшим способом самообъективации человека в культуре. Из работ психологов Л. Выготского, Д. Эльконина, Э. Берна и

¹ Статья подготовлена при поддержке ФЦП «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России», № государственного контракта 14.740.11.0209.