

**DOI:10.26104/NTIK.2023.62.85.050**

*Примкулова Ж.Дж.*

**ЕВРОПАЛЫК ОЙЛОМДУН АЛКАГЫНДАГЫ ОЮНГА  
БОЛГОН ФИЛОСОФИЯЛЫК ЫКМАЛАР**

*Примкулова Ж.Дж.*

**ФИЛОСОФСКИЕ ПОДХОДЫ К ИГРЕ В КОНТЕКСТЕ  
ЕВРОПЕЙСКОЙ МЫСЛИ**

*Zh. Primkulova*

**PHILOSOPHICAL APPROACHES TO GAME IN THE  
CONTEXT OF EUROPEAN THOUGHT**

УДК: 519.83

Бул макалада Европа ой жүгүртүүсүнүн алкагында оюнга болгон философиялык ыкмалар каралат, ошондой эле европалык ой жүгүртүүдө оюнду изилдөөдө тарыхый-философиялык ыкманы колдонуу бул кубулуштун ар кандай аспектилерин жана мамилелерин аныктоого мүмкүндүк берери талкууланат. Бул ыкманы ырааттуу колдонуу европалык философиялык ойдо оюнду изилдөөнүн беш негизги ыкмасын аныктоого алып келет: Оюн реалдуулуктун феномени катары: бул ыкма оюнду адамдын жашоосундагы жана маданиятындагы актуалдуу көрүнүш катары кароого багытталган. Бул ыкманы карманган изилдөөчүлөр коомдогу оюндун түрдүү формаларын жана көрүнүштөрүн, ошондой эле анын күнүмдүк турмуштагы ролун талдап чыгышат; Оюндун жашоонун жана болмуштун маңызын издөө менен байланышы: бул ыкма оюндун философиялык изилдөөсүнө тереңдеп кирип, аны жашоонун маңызын табуу жана болмуштун маңызын түшүнүү каражаты катары карайт.

**Негизги сөздөр:** оюн, европалык ойлом, эволюция, мамлекет, аспекты, феномен, адамзат маданияты, табият, баалуулук, искусство.

В данной статье рассматриваются философские подходы к игре в контексте европейской мысли, также в ней речь идет о том, что использование историко-философского метода в исследовании игры в европейской мысли позволяет выявить разные аспекты и подходы к этому явлению. Последовательное применение этого метода может привести к выделению пяти основных подходов в исследовании игры в европейской философской мысли: Игра как явление реальности: этот подход сосредотачивается на рассмотрении игры как фактического явления в человеческой жизни и культуре. Исследователи, следуя этому подходу, анализируют различные формы и проявления игры в обществе, а также ее роль в повседневной жизни. Связь игры с поиском смысла жизни и сути бытия: этот подход углубляется в философское изучение игры и рассматривает ее как средство для поиска смысла жизни и понимания сути бытия.

**Ключевые слова:** игра, европейская мысль, эволюция, государство, аспекты, феномен, человеческая культура, природа, ценность, искусство.

*This article examines philosophical approaches to the game in the context of European thought; it also discusses the fact that the use of the historical and philosophical method in the study of the*

*game in European thought allows us to identify different aspects and approaches to this phenomenon. Consistent application of this method can lead to the identification of five main approaches to the study of play in European philosophical thought: Play as a phenomenon of reality: this approach focuses on the consideration of play as an actual phenomenon in human life and culture. Researchers following this approach analyze the various forms and manifestations of play in society, as well as its role in everyday life; The connection of play with the search for the meaning of life and the essence of existence: this approach delves into the philosophical study of the game and considers it as a means for finding the meaning of life and understanding the essence of existence.*

**Key words:** game, European thought, evolution, state, aspects, phenomenon, human culture, nature, value, art

Изучение разных научных (философских) подходов к игре предоставляет уникальный шанс следить за эволюцией понимания игры в контексте европейской мысли. Эта эволюция проявляется в изменении нескольких ключевых аспектов, таких как онтологический (относящийся к сущности игры), практический (касающийся применения игры в практике), гносеологический (связанный с познанием и пониманием игры) и аксиологический (касающийся ценностей, связанных с игрой). Провести анализ с использованием историко-философского метода дает возможность не только обнаружить эти изменения в разных философских направлениях, но также выявить их внутреннее взаимодействие и взаимосвязь.

В первоначальной стадии философского исследования термина игры обнаруживается интегральное сочетание онтологического, гносеологического и практического измерений в контексте изучения игры. Это сочетание наиболее выразительно проявляется в философии Платона. Платон объединял онтологическую перспективу, вдохновленную философией Гераклита, который рассматривал игру как часть космического устройства, с гносеологическим подходом, связанным с методом Сократа, где игра играла важную роль в «майевтике» или методе вопросов и размышлений,

направленных на познание. Платон также акцентировал внимание на проблеме игры как объекте философского исследования. В практическом аспекте Платон видел потенциал игры в управлении общественными отношениями и формировании «идеального государства». Он придавал игре значение в русле социополитической организации, где она могла использоваться как средство образования и формирования гражданской добродетели [1].

Таким образом, Платон объединил разные аспекты игры в своем философском исследовании, подчеркнув ее важность как феномена, имеющего онтологические, гносеологические и практические измерения в рамках социальной и интеллектуальной жизни.

В момент прогресса немецкой классической философской науки наблюдалось несколько подходов к пониманию игры. В первую очередь, игра была сопряжена с двойственной натурой человека. А затем, выделялась гносеологическая сторона игры и ее место в познании мира согласно закону красоты, что создавало вопрос «искусства и игры». Кроме того, игра нашла свое место в практическом применении, т.е. в процессе воспитания и концепции «эстетического государства».

Двойственная натура человека в данном контексте игра рассматривалась как проявление двойственной природы человека, где игра становилась способом объединения двух противоположных аспектов человеческой природы, например, разума и инстинкта. Этот подход позволял понимать игру как средство гармонизации внутренних конфликтов человека.

*Гносеологический аспект игры:* в данном контексте игра рассматривалась как способ познания мира и освоения его законов через опыт и восприятие красоты. Эта концепция подчеркивала, что игра может быть не только развлечением, но и способом активного участия в процессе познания и обогащения духовного мира.

*Практическое применение:* имея теоретическую основу, разработанную в рамках философии, понимание игры также находило свое применение в практике. Например, И. Кант выделял роль игры в воспитании, подчеркивая, что она может способствовать формированию моральных ценностей и добродетелей. Ф. Шиллер разработал концепцию «эстетического государства», где игра играла ключевую роль в формировании культурного и эстетического развития общества.

В середине XIX века, несмотря на сохранение гносеологического аспекта игры, который связывал игру с художественно-образным видом познания, стала возникать необходимость более глубокого теоретического исследования игры, основанного на науч-

ных методах, включая психофизиологическое и биологическое изучение этого явления как реальной реальности [2]. Этот период характеризовался развитием философских концепций, таких как Г. Спенсер и Г.В. Плеханов, которые раскрывали онтологический аспект игры через его связь с онтогенезом (развитием индивида) и филогенезом (эволюцией всего живого).

В рамках философии жизни происходит изменение и коррекция гносеологического аспекта игры. Этот период характеризуется интересом к «иррациональным» и интуитивным аспектам познания человеческого существования, таким как воображение, фантазия, мечта, идеал и другие образно-символические способы понимания мира.

В XX веке наблюдалось отсутствие единства в философских подходах к игре, что способствовало поиску новых направлений исследования игры. Один из таких новых векторов был связан с рассмотрением игры как универсалии культуры. В 1930-е годы исследования, проведенные Й. Хейзингом, выдвинули аксиологический аспект игры на первый план. Он акцентировал внимание на ценностном аспекте игры. Он считал, что игра не только имеет значение в культурной сфере, но и представляет ценность для человеческого бытия. Этот подход позволил утверждать, что игра способствует развитию человеческой духовности и обогащению культуры. Также Й. Хейзинг предложил расширить «поле» развертывания игры. Это означало, что игра не ограничивается только материальными формами и видами человеческой деятельности, но также включает в себя духовную сферу человека. Он ввел понятие «честной и чистой игры», подчеркивая, что игра может служить средством для развития моральных и этических ценностей [3].

Связывание игры с общечеловеческой культурой подразумевает, что игра является не только индивидуальным, но и надиндивидуальным явлением. Она включает в себя не только индивидуальный опыт, но и коллективный опыт групп, классов и обществ. М. Бахтин также подчеркивал роль надиндивидуального субъекта в формировании культурных явлений. Этот подход позволяет рассматривать игру как процесс освоения человеком свободы и определять отношение к человеку как к чему-то самоценному. Игра становится не просто развлечением, но и средством самореализации, обогащения духовной жизни и формирования ценностей. Таким образом, философия игры в XX веке приобретает новый уровень глубины и значимости, ставя игру в центр культурного и духовного развития человечества.

Использование историко-философского метода в исследовании игры в европейской мысли позволяет выявить разные аспекты и подходы к этому явлению. Последовательное применение этого метода может

привести к выделению пяти основных подходов в исследовании игры в европейской философской мысли:

*Игра как явление реальности.* Этот подход сосредотачивается на рассмотрении игры как фактического явления в человеческой жизни и культуре. Исследователи, следуя этому подходу, анализируют различные формы и проявления игры в обществе, а также ее роль в повседневной жизни;

*Связь игры с поиском смысла жизни и сути бытия.* Этот подход углубляется в философское изучение игры и рассматривает ее как средство для поиска смысла жизни и понимания сути бытия. Игра рассматривается как феномен, который может помочь человеку осмыслить свое существование и отношение к миру;

*Социальные функции игры.* В этом подходе игра исследуется с точки зрения ее социальных функций. Исследователи анализируют, как игра влияет на общественные отношения, культурные нормы и ценности, и как она может служить средством социальной интеграции и адаптации;

*Игра в рамках конкретных философских проблем.* Некоторые философы исследуют игру в контексте конкретных философских вопросов. Например, игра может рассматриваться как вид эстетической деятельности, исследоваться в контексте эстетической философии, анализироваться через призму этики или метафизики;

*Игра как универсалия культуры.* В этом подходе игра рассматривается как универсальное явление, присутствующее в различных культурах и эпохах. Исследователи обращают внимание на общие черты и различия в игровых практиках разных культур и пытаются выявить общечеловеческие аспекты игры.

Историко-философский метод позволяет понять многогранный характер исследования игры в европейской философской мысли, а выделение этих пяти подходов помогает систематизировать разнообразные точки зрения на это важное явление в человеческой культуре [4].

Подход, в рамках которого предметом исследования выступает собственно игра, ее природа и содержание, формы и функции, представляет собой важное направление в изучении игры в философии и культурологии. Теория игры Й. Хейзинга, выраженная в его работе «Человек играющий», исследует игру как сакральное и человеческое явление, связывая ее с мифом и культом, что позволяет расширить понимание игры за пределы ее физического проявления. В рамках этого подхода, два аспекта игры особенно заостряются:

*Внешний аспект игры.* Этот аспект рассматривает игру как «видимость» или внешнюю форму проявления. Это может включать в себя игровые дейст-

вия, правила и структуры, которые определяют конкретную игру. Внешний аспект игры также может быть связан с ее общественным и культурным контекстом;

*Внутренний аспект игры.* Этот аспект выражается через игровые атрибуты, такие как красота, гармония и ритм. Он уделяет внимание эстетическим и духовным аспектам игры, которые могут оказывать глубокое влияние на человеческое сознание и эмоциональный опыт.

Игра, в рамках этого подхода, рассматривается как объект философско-культурологического исследования, и она соотносится с другими областями человеческой деятельности, такими как философия, политика, право, поэзия и даже война. Эти области обогащают понимание игры как явления культуры и представляют ее как «содержательную функцию со многими гранями смысла», что подчеркивает ее ценность и значимость в человеческой жизни. По итогам исследования, Й. Хейзинг предлагает свою дефиницию игры, которая, вероятно, включает в себя уяснение всех этих аспектов и понимание игры как богатого и многогранного феномена в человеческой культуре.

Второй подход к исследованию игры фокусируется на анализе отдельных функций игры, которые имеют значение как для общественной, так и для индивидуальной жизнедеятельности человека. В рамках этого направления выделяются теории игры таких философов и культурологов, как Платон, Г. Спенсер, Г.В. Плеханов, М.М. Бахтин и Ю.М. Лотман. Они рассматривают игру с точки зрения общих философских, социально-философских, психологических и исторических проблем.

Третий подход к исследованию игры фокусируется на концепциях, в которых игра рассматривается как явление бытийного плана, связанное с поисками смысла жизни и сути бытия. Этому направлению принадлежат работы таких философов, как Х. Ортега-и-Гассет, А. Шопенгауэр и А. Бергсон. В этих концепциях игра исследуется с онтологической, гносеологической, экзистенциальной и антропологической точек зрения, и она соотносится с такими фундаментальными понятиями, как «жизнь» и «человек», что делает ее важной категорией философского исследования универсального масштаба.

Четвёртый подход к исследованию игры фокусируется на рассмотрении игры как вида эстетической деятельности, иногда называемой «игра-искусство». Этому направлению принадлежат концепции таких философов, как И. Кант и Ф. Шиллер. В этих концепциях игра раскрывается через связь с эстетической деятельностью человека, что позволяет понять специфику игры и её роль в человеческой жизни.

**Связь с эстетической деятельностью.** В этом подходе игра рассматривается как форма эстетической самореализации и творчества человека. Философы, такие как И. Кант, видят игру как акт свободного творчества, в котором человек может выразить свои эстетические и креативные способности. Игра-искусство становится способом бегства от рутины и однообразия практической деятельности;

**Дуализм природы человека.** Философы обращают внимание на дуализм природы человека, который проявляется через сочетание рациональных и иррациональных аспектов. Игра, в этой перспективе, представляет иррациональные черты, связанные с фантазией, воображением и свободой выражения;

**Связь с искусством.** В этом подходе игра ассоциируется с искусством как формой эстетической самореализации. Философы рассматривают игру как аналог искусства, где человек может создавать и воспринимать красоту и гармонию;

**Воспитательная и культуuroобразующая роль игры.** Философы, такие как Ф. Шиллер, выделяют воспитательное и культуuroобразующее значение игры. Игра позволяет развивать чувство прекрасного, способствует культурному развитию и формированию личности;

**Гносеологическая проблематика.** Этот подход также имеет гносеологический аспект, который позволяет понять, как игра способствует особому игровому познанию реальности. Игра может быть способом интерпретации и восприятия мира через эстетическую призму [5].

Пятый подход к исследованию игры выделяет философии игры, в которых игра не только рассматривается как объект исследования, но также играет роль методологического и структурообразующего принципа в организации всего философского материала. Этот подход позволяет рассматривать игру как общебытийный и экзистенциальный феномен, соотнося её с жизнью в целом и человеческой жизнью в частности. Результатом такого анализа является понимание игры как неотъемлемой функции человеческой жизни и как проявление «свободного действия».

В контексте этого подхода рассмотрим философии игры следующих авторов: *Платон* рассматривал игру как важный элемент образования и формирования идеального государства. Игра была включена им в структуру образовательных методов и политической философии. *А. Шопенгауэр* видел в игре проявление воли к жизни и важный аспект человеческой

природы. Он рассматривал мир как «волю и представление», и игра была связана с этой волей. *А. Бергсон* анализировал игру как способ переживания времени и жизни в её динамическом потоке. Игра была для него способом выразить внутренний опыт. *Л. Витгенштейн* обращал внимание на роль языка и игры в формировании нашего понимания мира. Он представлял философию как игровую деятельность с использованием языка. *Ортега-и-Гассет* подчеркивал важность игры в самопознании и самореализации человека. Игра была для него способом выразить себя и свою индивидуальность. *Й. Хейзинга* исследовал природу игры и её роль в человеческой культуре. Он рассматривал игру как фундаментальный феномен, пронизывающий все аспекты человеческой жизни. Этот подход к исследованию игры позволяет понимать, что игра является неотъемлемой частью человеческой жизни и культуры, и она играет роль в формировании наших ценностей, понимания мира и собственной природы. Игра становится способом свободного и творческого действия, который пронизывает всю философскую мысль и человеческую деятельность.

Итак, в конце следует отметить, что в европейских концепциях игры выявляется общий подход, заключающийся в разработке дефиниции игры на основе выделения сущностно-универсальных и широко признанных характеристик этого явления. Этот подход имеет целью углубить исследование игры как объекта философского анализа и поднимает его на новый уровень. Он также способствует рассмотрению игры как важного элемента общественной и культурной деятельности, обладающего чертами, которые одновременно вдохновляются личным и социальным бытием человека.

#### Литература:

1. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. -М.: Искусство, 1979. - 423 с.
2. Герасимов И.В. Игра и сознание. / И.В. Герасимов // Общественные науки и современность. - 1995. - №1. - С. 159-166.
3. Михайлов А.В. Й. Хейзинга в историографии культуры / А.В. Михайлов // Хейзинга Й. Осень Средневековья. - М.: Наука, 1988. - С. 412-459.
4. Шмаков С.А. Игра и дети /С.А. Шмаков. - М.: Знание, 1968. - 64 с.
5. Философы XX века: Сборник / Отв. ред. А.М. Руткевич. - М.: Искусство, 1999. - 263 с.
6. Примкулова Ж.Дж. Категория игры в немецкой классической философии. / Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана. 2022. №. 7. С. 231-234.