УДК: 130.2:79

Примкулова Ж.Дж.
аспирантка,
Кыргыз Республикасынын Улуттук илимдер академиясынын А.А.Алтмышбаев атындагы философия, укук жана социалдык-саясий изилдөө институту

Примкулова Ж.Дж.
аспирантка,
Институт философии, права и социально-правовых исследований им.А.А.Алтмышбаева Национальной академии наук Кыргызской Республики

Primkulova Zh.Zh.
postgraduate student at the Institute of Philosophy, Law and Socio-legal Research named after A.A. Altmyshbaev of the National Academy of Sciences of the Kyrgyz Republic

ФИЛОСОФИЯЛЫК ТЕОРИЯНЫН ТАЖРЫЙБАСЫНДАГЫ ОЮН МАСЕЛЕСИ

ПРОБЛЕМА ИГРЫ В ОПЫТЕ ФИЛОСОФСКОЙ ТЕОРИИ

PROBLEM GAME AND EXPERIMENT PHILOSOPHICAL THEORY

Аннотация. Автордун аталган макаласында философиялык теория тажрыйбасындагы оюн маселеси каралат, андан тышкары анда айтылгандай оюн адамдан кыйлага улуу. Ал өзүнүн баштапкы нукура формасында, калыбы, мейкиндикте орун которуп жүрүүгө жөндөмдүү жандыктардын ааламында калыптанган. Оюн жаш жаныбарларга организмди бекемдөөнүн, жашоо-турмуш үчүн болгон күрөштүн ыкмаларын өздөштүрүүнүн, мурунку муундардын чексиз алмашуусунда топтолгон болмуштун тажрыйбасына ыктоосунун, ырахат алуусунун каражаты катары зарыл болгон. Бул жерде активдүүлүк инстинктивдүү болуп саналат. Адамзат коомчулугунда активдүүлүктүн таптакыр башка ыкмасы – аң-сезимдүү максатка негизделген ишмердүүлүк пайда болот. Тамак-аш табуудан башталган физикалык жашап кетүүнү камсыз кылуу процесстеринде табигый түрдө пайда болгон максаттуулук акырындык менен адамдын активдүүлүгүнүн кыйла татаал чөйрөлөрүнө тарай баштайт. Анда баштапкы айныксыз оюндук шыктануулар багындырылат.

Негизги сөздөр: оюн феномен, «таза оюн», ишмердүүлүк ыкмасы, тандоо эркиндиги, маданият философиясы, организм, коом, күрөш, практикалык чөйрө.

Аннотация. В данной статье автора рассматривается проблема игры в опыте философской теории, причем, как сказано в ней, игра гораздо больше человека. В своем первоначальном виде он сформировался во вселенной существ, способных передвигаться в пространстве. Игра была необходима молодняку как средство укрепления организма, освоения способов борьбы за жизнь, опоры на опыт существования, накопленный в бесконечном обмене предыдущих поколений, и получения от него удовольствия. Здесь деятельность инстинктивная. В человеческом обществе появляется совершенно иной способ деятельности – деятельность, основанная на сознательной цели. Целеустремленность, естественным образом возникающая в процессах физического выживания, начиная с поиска пищи, постепенно распространяется и на более сложные сферы человеческой деятельности. В нем подавляются первоначальные неуверенные игровые порывы.

Ключевые слова: феномен игры, «чистая игра», деятельностный подход, свобода выбора, философия культуры, организм, общество, борьба, практическая сфера

Abstract. In the mentioned article of the author, the problem of play in the experience of philosophical theory is considered, besides, as mentioned in it, play is much bigger than man. In its original form, it was formed in the universe of beings capable of moving in space. The game was necessary for young animals as a means of strengthening the body, mastering the methods of struggle for life, leaning on the experience of existence accumulated in the endless exchange of previous generations, and enjoying it. Here the activity is instinctive. A completely different method of activity appears in human society - activity based on a conscious goal. Purposiveness, which naturally arises in the processes of physical survival, beginning with finding food, gradually spreads to more complex spheres of human activity. In it, the initial uncertain gaming impulses are subdued.

Keywords: game phenomenon, “pure game”, active approach, freedom of choice, philosophy of culture, organism, society, struggle, practical sphere.

Оюндун философиялык теориялары бул кубулуштун ар кандай аспектилерине жана түшүнүгүнө негизделген ар түрдүү изилдөө чөйрөсүн билдирет. Бул өңүттө негизги аныктоочу факторлор болуп оюндун философиялык талдоосунда негизги ролду ойногон объект жана предмет эсептелет. Оюн, философиялык изилдөөнүн объектиси катары, ойчул-изилдөөчү кандай максаттарды жана изилдөө объектилерин көздөгөнүнө жараша бир нече олуттуу көз караштардан каралышы мүмкүн. Оюндун ар түрдүү философиялык теорияларын пайда кылган бир катар ойчулдар оюнду талдоодо ар кандай өңүттөн мамиле кылышарын түшүнүү керек.

Ойчулдардын бири оюнду дүйнөнү жана өзүн-өзү таануунун каражаты катары карап, андан адамдын чыгармачылык жана өзүн-өзү көрсөтүү жөндөмүн көрө алат. Экинчи бир ойчул үчүн оюн коомдук өз ара аракеттенүүнүн каражаты катары изилдөө объектиси боло алат, мында изилдөөнүн максаты оюндун социалдык-маданий аспектилерин жана анын коомдогу ролун талдоо болуп саналат. Үчүнчү ойчул оюндун этикалык жагына көңүл буруп, оюндун иш-аракеттеринин жана чечимдеринин контекстинде калыстык, адеп-ахлак жана жоопкерчилик маселелерин изилдеши мүмкүн. Төртүнчү ойчул үчүн оюн психологияга жана адамдын өнүгүүсүнө тийгизген таасиринин контекстинде изилдөө объектиси боло алат.

Ошентип, оюндун философиялык теориялары ар түрдүү ыкмалардын комплексин билдирет, алардын ар бири өзүнө конкреттүү максаттарды жана талдоо предметтерин коёт. Бул көз караштардын бардыгы биздин оюнду феномен катары түшүнүүбүздү байытып, анын адам жашоосундагы жана коомдогу ролун кененирек түшүнүүгө жардам берет.

Бул пикирде оюн талаасынын контекстинде “таза оюндун” принципиалдуу маанисин баса белгилейт. Бул биринчилик кубулуш оюн философиясынын негизги изилдөө объектиси катары өзгөчөлөнөт. “Таза оюн” оюн-зооктун активдүү түрү катары аныкталып, мында катышуудан алынган ырахатка басым жасалат. Бул жерде кеп тышкы максаттарга же конкреттүү натыйжаларга жетишүүдө эмес, катышуудан ырахат алууда турат. Демек, оюндун жыйынтыгы кандай болсо да, адам үчүн кубаныч жана ырахат тартуулайт. Текст ошондой эле оюндун адамзатка караганда алда канча узакка созулганын жана анын баштапкы формасында, сыягы, мейкиндикте жүрүүгө жөндөмдүү жандыктардан келип чыккандыгы баса белгиленет. Жаш жаныбарлар үчүн оюн маанилүү ролду ойноп, алардын денесин чыңдоого, жашоо ыкмаларын үйрөнүүгө жана мурунку муундардын тажрыйбасынан үйрөнүүгө жардам берет деп айтылат. Бул контекстте оюндагы активдүүлүк жашоонун

инстинктивдүү жана ажырагыс бөлүгү катары каралат. Оюнга карата мындай философиялык мамиле изилдөөчүлөргө анын табиятын, адамдардын жана жаныбарлардын өнүгүшүндөгү ролун, ошондой эле оюндун маданияттагы жана эволюциядагы ордун тереңирээк талдоо мүмкүнчүлүгүн ачат.

Адамзат коомунда ишмердүүлүктүн бир кыйла башкача режими пайда болот, атап айтканда, аң-сезимдүү максаттарга жана ага ылайыктуулукка негизделген ишмердүүлүгү. Ишмердүүлүктүн бул принциби адегенде физикалык жашоону камсыз кылуу процессинде пайда болуп, тамак-аш алуу иш-аракеттеринен башталып, бара-бара адам ишинин барган сайын татаалдашкан тармактарына тараган. Адегенде физикалык жашоону камсыз кылуу менен байланышкан максатка ылайыктуулук, убакыттын өтүшү менен адам ишинин барган сайын татаал жана ар түрдүү тармактарын камтыйт. Ал тургай, башында кызыкдар эмес оюн мотивдери сөзсүз түрдө бул принципке баш ийет. Оюнга материалдык көңүл бурулуп, колдоо көрсөтүлгөндө, ал адам ишмердүүлүгүнүн мурда олуттуу жана практикалык багытталган аймактарына активдүү кирип, алардын бардык аспектилерин жана өнүттөрүн камтыйт.

Бул эволюциялык процесс, анда максатка ылайыктуулук жана активдүүлүк оюндун баштапкы кызыксыз мотивдерин алмаштырат, инстинкттердин, акыл-эстин жана адамдын социалдык-маданий чөйрөсүнүн татаал өз ара аракеттенүүсүн чагылдырат. Мындай процесстин терең философиялык жана социологиялык аспектилери бар жана аны түшүнүү адамдын табиятын жана коомун тереңирээк талдоого өбөлгө түзөт.

Ишмердүүлүк – бул адамдын белгилүү бир максаттарга жетүү үчүн багытталган жана максатка ылайыктуу аң-сезимдүү ишмердүүлүгү. Адамдын ишмердүүлүгүнүн ар кандай түрлөрүн классификациялоо аракеттери кеңири жана ар түрдүү келет. Алардын ичинен бүгүнкү күндө эң кызыктуу эмгектердин бири – М.С.Кагандын 1974-жылы жарык көргөн “Адамдын ишмердүүлүгү” аттуу китеби саналат. М.С.Каган тарабынан жазылган бул китеп адамдын ишмердүүлүгүн изилдөөгө жана түшүнүүгө кошкон маанилүү салымды билдирет. Бул, балким, адам ишмердүүлүгүнүн ар кандай аспектилерин системалуу талдоо, аларды классификациялоо жана алардын табиятын жана маанисин изилдөөнү камсыз кылат. Мындай басылма адамдын ишмердүүлүгүнүн маңызын, анын инсандын жана коомдун жашоосундагы ролун тереңирээк түшүнүүгө өбөлгө түзөт [1, 122-б.].

Маданияттын функционалдык мейкиндигинде ишмердүүлүктүн көп түрдүү түрлөрү бар. Иш жүзүндө пайдалуу жана “олуттуу” ишмердүүлүк менен катар, культтук-магиялык, баалуулук-эстетикалык, майрамдык-оюн жана башка көптөгөн тышкы максаттары жана артыкчылыктары жок байыркы чөйрөлөр да бар.

Бул чөйрөлөр маданий мейкиндикте өздөрүнүн аймактарын түзөт. Ал адамдын ишмердүүлүгүнүн ар кандай модалдуулуктарын же аспектилерин жана алардын дүйнөнү кабыл алууга жана маданий контекстте өз ара аракеттенүүсүнө тийгизген таасирин кылдат көрсөтөт.

Культтук-магиялык интенция: Бул модалдуулук адамдын ойлорун жана сезимдерин адаттан тыш, улуу, күчтүү жана кереметтүү нерселерге багыттайт. Ал дүйнөнү спецификалык кабылдоону калыптандырат, анда чындык ыйык жана мистикалык аспектилер менен сугарылган. Бул ниетти карманган адамдар күнүмдүк окуялардан жана кубулуштардан табияттан тышкаркы нерселерди көрүшөт.

Эстетикалык мамиле: Бул модалдуулук курчап турган дүйнөнү кызыктырбаган жана баалоочу кабылдоого негизделген. Ал дүйнөнү жана анын элементтерин практикалык жактан өнүктүрүү жана түшүнүү менен кеңейет. Эстетикалык

кабылдоо адамдарга жөнөкөй нерселерден сулуулукту жана баалуулуктарды көрүүгө мүмкүндүк берип, курчап турган чындыктын терең жактарын ачып берет.

Майрамдык-оюндук модалдуулук: Бул оюн-зоок, оюндар жана май-рамдар менен байланышкан ишмердүүлүктүн ар кандай чөйрөлөрүн камтыган мамиле. Ал эс алууга, көңүл ачууга жана социалдык интеграцияга өбөлгө түзөт, чыгармачылыкты жана фантазияны стимулдайт.

Текст ошондой эле бул модалдуулуктар бири-бири менен өз ара аракеттенип, адам ишмердүүлүгүнүн ар кандай чөйрөсүнө жайыла тургандыгын көрсөтөт. Оюн жана чыгармачылык бир гана көңүл ачууда эмес, жаратуу жана жок кылуу, кубулуштарды байланышуу жана түшүндүрүү сыяктуу олуттуу чөйрөлөрдө, ошондой эле парадоксалдуу баалоодо да көрүнөт. Ал адам ишмердүүлүгүнүн ар түрдүү аспектилери маданий мейкиндикти кантип байытып, дүйнөнү тереңирээк кабыл алууга жана түшүнүүгө салым кошконун көрсөтөт.

Ошентип, ар түрдүү жана күчтүү субмаданияттар бар деп ырастасак болот, анын ичинде культ, эстетикалык жана оюн кездешет [2, 22-б.]. Миңдеген жылдар бою адамда болгон түпкүлүктүү жана тубаса оюндун баштапкы элементи убакыттын өтүшү менен өстүрүлөт. Башкача айтканда, маданияттагы олуттуу ишмердүүлүк оюндун объектисине айланып, тиешелүү оюн модалдуулугуна ээ болот.

Мындан биздин ата-бабаларыбыз үчүн күнүмдүк турмуш алардын жашоосунда туюмдук түрдө калыптанган сценарийлерди ойноонун бир түрү болгон деген жыйынтыкка келүүгө болот. Бул оюндун жана чыгармачылыктын элементи адамзат маданиятынын ажырагыс бөлүгү экенин баса белгилейт жана адамдарга дүйнөнү ар кандай жолдор менен кабыл алууга жана өз ара аракеттенүүгө жардам берет. Бул идея оюн менен маданияттын бири-бири менен тыгыз байланышта экенин жана бири-бири менен өз ара аракеттенип, көп түрдүүлүккө жана адам тажрыйбасын, коомду терең түшүнүүгө өбөлгө түзөрүн баса белгилейт [3,42-б.].

Оюн активдүүлүктүн өзгөчө формасы катары белгилүү бир жалпы жана зарыл өзгөчөлүктөргө ээ, аларды бул багыттагы изилдөөлөрдүн көпчүлүк авторлору белгилешет. Бирок, оюнду таза формада аныктоо үчүн зарыл жана жетиштүү болгон эки негизги маанилүү өзгөчөлүктү белгилеп кетүү маанилүү: *Өзүмчүлдүк* (ан-сезимдүү тышкы максаттарга багытталган эмес): Оюндун маанилүү өзгөчөлүктөрүнүн бири – анын жан аябастан ишке ашырылышы жана конкреттүү тышкы максаттарга жетишүү менен байланышпайт. Оюнчу практикалык натыйжаларга умтулбастан, «көңүл ачуу үчүн» иш-аракет кылат. Оюндун мааниси ал белгилүү бир практикалык натыйжага алып келе турганында эмес, оюндун өзүндө турат; *Тандоо эркиндиги жана катышуучулардын тең укуктуулугу*: Оюндун экинчи маанилүү өзгөчөлүгү – бул оюнду тандоо эркиндиги жана андагы аракеттер, анын ичинде импровизация саналат. Оюндун катышуучулары өз ыктыяры менен ага кирип-чыгышат жана бардыгы бирдей укукка ээ. Оюн ыктыярдуулук принцибин карманат жана ар бир катышуучу өз аракеттерин жана чечимдерин тандоо эркиндигине ээ.

Бул эки негизги мүнөздөмө – жан аябастык жана тандоо эркиндиги, ошондой эле катышуучулардын тең укуктуулугу – оюндун маңызын анын таза түрүндө аныктайт. Алар оюнду адамдын иш-аракетинин башка түрлөрүнөн өзгөчөлөнүп, адамдын тажрыйбасын байытуучу өзгөчө кубулуш катары белгилешет.

Бул шарт чечүүчү жана таза оюнду аны менен кесилишкен башка көптөгөн чөйрөлөрдөн жана иш-аракеттерден так айырмалоого мүмкүндүк берет. Бул ойноо үчүн окшоштуктары бар чөйрөлөрдүн көбү таза оюн категориясынан эффективдүү түрдө алынып салынганын аныктайт. Мына ушул чөйрөлөрдүн бир нечеси: Ырым-жырымдар, адатта, белгилүү бир максаттары бар жана символикалык мүнөзгө ээ болгон диний же ырым-жырымдык иш-чаралар менен байланышкан. Алар конкреттүү руханий же со-

циалдык максаттарга жетүүгө багытталган, бул аларды таза оюн түшүнүгүнөн четтетет; Театр оюндарынын сценарийи жана максаттары бар, мисалы, көңүл ачуу, билим берүү же белгилүү бир идеяларды жеткирүү. Театр оюндун элементтерин камтышы мүмкүн болсо да, анын негизги максаты – таза формадагы оюн эмес; Спорттук иш-чаралар көбүнчө жеңишке жетүү, рекорд коюу же дене тарбия чеберчиликти көрсөтүү сыяктуу белгилүү эрежелерге жана максаттарга ээ. Спорттун ролу бар, бирок ал атаандаштыкка жана жетишкендикке багытталган, бул аны таза оюндан айырмалап турат; Соттук териштирүүлөр жана адилеттүүлүк чыр-чатактарды чечүүгө, мыйзамдарды сактоого жана күнөөлүүлөрдү жазалоого багытталган. Алардын катаал аныкталган эрежелери жана максаттары бар, бул аларды таза оюн түшүнүгүнө туура келбейт; Аскердик аракеттер жана саясий процесстер белгилүү бир стратегиялык жана геосаясий максаттарга жетишүүгө багытталган. Алар, адатта, өз алдынча оюндар деп эсептелбейт, анткени алар маанилүү коопсуздук жана көзөмөл маселелерин көтөрүшөт.

Бул касиеттердин болушу жана өз ара аракеттенүүсү – жан аябастык, тандоо эркиндиги жана катышуучулардын тең укуктуулугу – оюнда чындап эле ырахаттын, кубанычтын жана эмоционалдык көтөрүлүүнү жаратууга өбөлгө түзөт. Бирок бул эмоционалдык реакциялар өз алдынча оюндун маңызы эмес, тескерисинче, анын натыйжасы экенин белгилей кетүү керек. Оюн, анын маңызы боюнча, реалдуу, кадимки жашоодон айырмаланган ойдон чыгарылган оюн реалдуулугун түзүү болуп саналат. Бул көрүнгөн реалдуулук оюнчулар эксперимент жүргүзүп, өз ара аракеттенип, чыгармачыл боло турган мейкиндикке айланат. Бул оюн чындыгы менен биздин күнүмдүк жашообуздун чындыгы ортосундагы айырма кубаныч жана ырахат тартуулайт. Кубаныч, толкундануу сыяктуу эмоциялык реакциялар оюндун ушул өзгөчөлүгүнүн натыйжасы.

С.Л.Рубинштейндин сөздөрү оюндун мотивациясы утилитарлык эффектке же иш-аракеттин өзүндө эмес, ал оюнчуга алып келген ар кандай тажрыйбада экенин баса белгилейт. Бул тажрыйбалар оюнчу үчүн өзгөчө мааниге ээ жана чыгармачылыктын эң жогорку формаларынын жагымдуулугу жана сулуулугу менен салыштырууга болот. Бул адамдын тажрыйбасын байытып, кубаныч жана канааттануу алып келе турган көрүнүш катары оюндун маанилүүлүгүн баса белгилейт [4, 212-б.].

Оюндун көрсөтүлгөн негизги касиеттери чындыгында таза оюн түшүнүгүн аныктоодо негизги ролду ойнойт жана оюндун ар кандай түрлөрүн аныктоого салым кошот. Бул касиеттерди кененирээк карап чыгууга болот: Оюнда эреже катары, оюндун кандай ойнолорун аныктаган эрежелер бар. Эрежелер оюндан оюнга чейин өзгөрүшү мүмкүн жана оюндун иш-аракеттери орун алган структураны камсыздай алат. Бул касиет, оюнчулар бири-бири менен же оюндун өзү менен атаандашкан оюндун атаандаштык мүнөзүн билдирет. Атаандаштык оюнда ырахат алуунун негизги аспектилеринин бири болушу мүмкүн. Оюн, адатта, ал ойнолгон мейкиндик менен чектелет. Бул мейкиндик физикалык (мисалы, шахмат тактасы) же виртуалдык (мисалы, компьютердик оюндагы оюн дүйнөсү) болушу мүмкүн. Оюн да убакыт менен чектелиши мүмкүн. Бул белгилүү сандагы бурулуштарды, оюнду аяктоо үчүн берилген убакытты же башталышы менен аягы бар оюн сессиясын камтышы мүмкүн. Көптөгөн оюндар оюнчулар ортосундагы байланыш үчүн мүмкүнчүлүктөрдү берет. Бул атаандаштык байланыш (мисалы, командалык оюнда стратегияны талкуулоо сыяктуу) же оюнчулар ортосундагы өз ара аракеттенүүнү күчөтүүчү социалдык байланыш болушу мүмкүн. Кээ бир оюндарда сырдуу же белгисиздиктин элементи болушу мүмкүн, бул болсо оюнду кыйла кызыктуу кылат [5, 16–19-б.].

Бул касиеттери жана алардын ар кандай комбинациялары оюндардын ар кандай

түрлөрүн аныктоого мүмкүндүк берет. Бул касиеттерди жана алардын мамилелерин түшүнүү оюнду конкреттүү жана конструктивдүү талкуулоого көмөктөшөт жана оюн теориясын өнүктүрүүгө жардам берет.

Ошентип, жыйынтыктап айтканда, оюндардын ар кандай түрлөрүн өнүктүрүү алар бар болгон конкреттүү шарттарга жана контекстке көз каранды экенин белгилей кетүү керек. Адамзаттын эволюциясы оюндун табиятынын жана функцияларынын өзгөрүшү менен коштолот жана бул оюндун кээ бир формаларынын жок болушуна жана жаңыларынын пайда болушуна алып келиши мүмкүн. Бул төмөнкү негизги пункттарды белгилей кетүү маанилүү. Телекөрсөтүү, интернет жана социалдык тармактар сыяктуу медианын өнүгүшү менен оюндун ролу өзгөрүшү мүмкүн. Мисалы, оюндар өзүнүн дидактикалык жана тарбиялык маанисин жоготуп коюшу мүмкүн, анткени адамдар башка булактардан маалымат жана билим алышат. Ошол эле учурда, оюн коомдук жана байланыш муктаждыктарын канааттандыруу үчүн актуалдуу болуп калышы мүмкүн. Оюндар формалдуу эмес топтук байланышты жана бетме-бет баарлашууну камсыз кылуу мүмкүнчүлүгүнө ээ. Алар адамдардын ортосундагы байланыштарды орнотуу жана чыңдоо каражаты катары кызмат кыла алат, ошондой эле баарлашуу, көңүл ачуу жана өз ара аракеттенүү үчүн аянтчаны камсыздай алат. Оюндар катышуучулардын ортосундагы байланышты камсыз кылат. Алар адамдарга баарлашууга, кызматташууга жана өз ара аракеттенүү жөндөмүн өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет. Бул социалдык байланыштар жана коммуникация адамдардын жашоосунда маанилүү роль ойногон заманбап дүйнөдө өзгөчө маанилүү болуп саналат.

Жогоруда айтылгандардын негизинде оюндарды алардын коммуникативдик потенциалы жана формалдуу эмес топтук байланыштарды жайылтуу жөндөмдүүлүгү жагынан кароого болот. Бул оюндарды социалдык маданий динамикасынын жана социалдык өз ара аракеттенүүнүн маанилүү аспектиси кылат. Оюндардын ар кандай түрлөрү коомдун өзгөрүп жаткан муктаждыктарына жана технологиялык мүмкүнчүлүктөрүнө жараша өнүгө берет.

Адабияттар

1. Каган М. С. Человеческая деятельность (опыт системного анализа). – М.:Политиздат, 1974. – 328 с

2.Айрапетова В. А. Эстетические аспекты изучения культуры повседневности // XVII Царскосельские чтения: материалы междунар. науч. конф. 23–24 апреля 2013 г. Т. I. / под общ. ред. В. Н. Скворцова. – СПб.: Изд-во ЛГУ им.А. С. Пушкина, 2013. – С. 135–138

3. Ворошилов В. Я. Феномен игры. – М.: Советская Россия, 1982. – 88 с.

4. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – 2-е изд. (М., 1946) / репринт. изд. – СПб.: Питер, 2002. – 720 с.

5. Козинцев А. Г. Порядок и беспорядок: две ипостаси игры // Игровое пространство культуры / отв. ред. В. В. Чубарь. – М.: Евразия, 2002. – С. 16–19.