

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»

УТВЕРЖДЕНО

решением ученого совета ННГУ
протокол от «02» декабря 2024 г. №
10

Рабочая программа дисциплины
«Мировая литература в контексте теории игровой культуры»

Уровень высшего образования
Подготовка кадров высшей квалификации

Научная специальность
5.9.2. Литературы народов мира

Программа подготовки
научных и научно-педагогических кадров в аспирантуре
Литературы народов мира

Форма обучения
Очная

Нижний Новгород
2025 год

1. Место и цель дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Мировая литература в контексте теории игровой культуры» относится к числу элективных дисциплин образовательного компонента программы аспирантуры и изучается на 2 году обучения в 4 семестре.

Цель дисциплины – формирование знаний в области игровых элементов в литературе от античности до начала XXI века.

Для реализации поставленной цели в процессе преподавания дисциплины решаются следующие задачи:

- обозначение своеобразия культурного процесса в его связи с игровым началом,
- выявление ключевых проблем и тем в формировании традиций игровой культуры,
- демонстрация различных форм проявления игры в литературе,
- преподавание основ литературоведческого и культурологического анализа,
- обучение применению полученных знаний в процессе теоретической и практической деятельности.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Выпускник, освоивший программу, должен

Знать:

- особенности функционирования мировой литературы в контексте игровой культуры
- теоретические и практические аспекты игровой культуры и литературы
- современные фундаментальные исследования в области игровой культуры, позволяющие поставить оригинальную и перспективную задачу в области исследования мировой литературы в контексте игровой культуры.

Уметь:

- самостоятельно осуществлять научно-исследовательскую деятельность в области мировой литературы в контексте игровой культуры
- успешно и систематически анализировать, комментировать и обобщать результаты научных исследований в области игровой культуры и мировой литературы в контексте игровой культуры
- выявлять перспективные литературоведческие направления и самостоятельно определять исследовательскую задачу, получать новые научные и прикладные результаты в области мировой литературы в контексте игровой культуры.

Владеть:

- навыками самостоятельного осуществления научно-исследовательской деятельности в области мировой литературы в контексте игровой культуры
- навыками осуществления квалифицированного анализа, комментирования, обобщения результатов научных исследований в области мировой литературы в контексте игровой культуры
- навыками самостоятельного осуществления научно-исследовательской деятельности в области мировой литературы в контексте игровой культуры

3. Структура и содержание дисциплины.

Объем дисциплины (модуля) составляет 1 з.е., всего - 36 часов, из которых 18 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (занятия лекционного типа – 8 часов, семинарского типа, мастер-классы и т.п. – 10 часов), 18 часов составляет самостоятельная работа обучающегося.

Таблица 2

Структура дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Всего, часов	В том числе					
		Контактная работа, часов					Самостоятельная работа обучающегося, часов
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Занятия лабораторного типа	Консультации	Всего	
1. Концепция игровой культуры. Определение игры.	4	2				2	2
2. Зарождение игровой концепции культуры: Ф.Шиллер, Э.Кант.	2	1				1	1
3. «Номо Ludens» Й.Хейзинги.	2	1				1	1
4. Концепция Х.Ортеги-и-Гассета	2	1				1	1
5. Теория Г.Гадамера	2	1				1	1
6. «Основные феномены человеческого бытия» Э.Финка	2	1				1	1
7. Игра и поэзия	2	1				1	1
8. Игра и миф	2		1			1	1
9. Игровая культура Средних веков.	2		1			1	1
10. Карнавальность эпохи Возрождения в контексте игровой культуры.	2		1			1	1
11. Игровые особенности 17 века. Барокко и классицизм.	2		1			1	1
12. Игровая составляющая культуры 18 века.	2		1			1	1
13. Игровая основа литературы 19 века	2		1			1	1
14. Игровые особенности первой половины 20 века.	2		1			1	1
15. Игровое начало в постмодернизме.	2		1			1	1
16. Литература фэнтези как проявление мифотворческих и игровых тенденций современной культуры	4		2			2	2
Промежуточная аттестация: –	зачет						
Итого	36	8	10			18	18

Таблица 3

Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела	Содержание раздела	Форма проведения занятия	Форма текущего контроля
-------	----------------------	--------------------	--------------------------	-------------------------

1	Концепция игровой культуры. Определение игры	Концепция игровой культуры как одна из самых распространенных культурологических концепций нашего времени. Различные версии концепции: теории Й.Хейзинги, Е. Финка, Х. Ортеги-и-Гассета, и др. Философское, психологическое и культурологическое определение игры. Игра как традиционное занятие человека. Универсальность игры. Игра как функция человеческого бытия, неотделимость человеческой культуры от игры. Игра в качестве всеобщего принципа, закона, приводящего в движение механизм всего мироздания.	Занятия лекционного типа	
2	Зарождение игровой концепции культуры: Ф.Шиллер, Э.Кант	Зарождение игровой концепции культуры: Ф.Шиллер об игровых способностях человека. Игра как способ обрести счастье и душевное равновесие, возможность освободиться от общепризнанных норм поведения и сбросить с себя груз повседневных забот и тревог. Идеи Э.Канта: игра как спонтанная, незаинтересованная деятельность, которая приятна сама по себе и независима от какой-либо цели.	Занятия лекционного типа	
3	«Homo Ludens» Й.Хейзинги	Й. Хейзинга как наиболее яркий представитель игровой концепции культуры. Понимание игры как культурно-исторической универсалии, общественного импульса, более старого, чем культура. «Homo ludens» («Человек играющий»): анализ игровых аспектов развития культуры. Игровое начало как свойство художественной деятельности и как основание всей культуры.	Занятия лекционного и практического типа	Доклад, сообщение

		Игровая деятельность как необходимое условие развития культуры. Лейтмотив концепции Й.Хейзинги: игра старше культуры, игра предшествует культуре, игра творит культуру.		
4	Концепция Х.Ортеги-и-Гассета	Концепция «живой» культуры испанского философа Х.Ортеги-и-Гассета. «Живая» культура как личное достояние человека, к которому он обращается в силу спонтанной внутренней потребности вне прагматической установки. Противопоставление массовой и элитарной культуры.	Занятия лекционного типа	
5	Теория Г.Гадамера	История и культура как своеобразная игра в стихии языка, внутри которой человек оказывается в радикально иной роли, нежели та, которую он способен нафантазировать.	Занятия лекционного типа	
6	«Основные феномены человеческого бытия» Э.Финка	Игра как один из пяти феноменов человеческого бытия (наряду со смертью, трудом, господством и любовью). Игра как важнейший способ реализации человеческой деятельности, не свойственный животному миру. Присущая лишь человеку фантазия как способ оперирования воображаемым. Высокий духовный потенциал фантазии. Игра как способ возвышения человека над природой и причина рождения культуры. Игра как исключительная возможность человеческого бытия: играть может только человек, ни животное, ни Бог играть не могут. Игра как импульсивное, спонтанно протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом.	Занятия лекционного типа	

7	Игра и поэзия	<p>Вопрос о сущности поэтического творчества – центральный в обсуждении взаимосвязи между игрой и культурой. Поэзия как игровая функция.</p> <p>Древняя поэзия как культ, праздничное увеселение, коллективная игра, проявление искусности, испытание или загадывание загадок, мудрое поучение, переубеждение, околдование, ясновидение, пророчество, состязание.</p> <p>Поэзия в своей первоначальной функции как фактор ранней культуры рождается в игре и как игра. Это освященная игра, но в своей священности эта игра все же постоянно остается на грани необузданности, шутки, развлечения.</p> <p>Архаические формы поэзии. Исследования нидерландского этнолога Й. де Йонга группы островов Ост-Индского архипелага (Буру и Бабар): праздничное антифонное пение «инга-фука».</p> <p>Черты умственной игры, загадки в малайском «пантуне». Жанр японской поэзии «хайку» (хокку) как игра в цепную рифму.</p> <p>Слагание стихов как публичная игра: антифонное пение, полемический стих, поэтический турнир. Темный стиль поэзии трубадуров как поэтическая игра.</p> <p>Все, что есть поэзия, вырастает в игре: в священной игре поклонения богам, в праздничной игре ухаживания, в воинственной игре поединка, с похвальбой, бранью и насмешкой, в игре остроумия и находчивости.</p>	Занятия лекционного и практического типа	Доклад, сообщение
8	Игра и миф	<p>Миф как поэзия. Пребывание поэзии и мифа в области игры. Начало мифа в сфере игры. От мифа к литературе: путь к</p>	Занятия лекционного и	Творческое задание

		<p>различению серьезности и игры. Миф священен, поэтому он должен быть серьезным. Но он по-прежнему говорит на языке дикарей, то есть на языке образных представлений, где противопоставление игры и серьезности еще не имеет значения.</p> <p>Миф как поэтическая форма выражения божественного. Исчезновение элемента веры из мифа как причина усиления игрового тона.</p> <p>Третья песнь «Калевалы» – состязание в песнях Вяйнямёйнена и Ёукахайнена – как типичный пример архаической поэзии. Эддическая традиция: значение меда поэзии. Фигура поэта-ясновидца, из которой постепенно выделяются фигуры пророка, жреца, оракула, мистагога, стихотворца, а также философа, законодателя, оратора, демагога, софиста и ритора. Функции архаического поэта – не только литературная, но и сакральная, которая всегда коренится в какой-либо форме игры.</p> <p>Загадки Сфинкса как разновидность игры. Игровое начало в «Речах Альвиса». Кеннинги как поэтическая игра.</p> <p>Игровой тон мифа в «Младшей Эдде» («Видение Гюльви», «Язык поэзии»): описание мифических событий с шуткой и юмором как свидетельство мифологии в ее последней стадии.</p>	практического типа	
9	Игровая культура Средних веков.	Особенности возникновения и развития средневековой цивилизации. Игровой характер феодальных отношений. Игровая ритуализированность рыцарского общества.	Занятия лекционного и практического типа	Доклад, сообщение

		<p>Куртуазная игра в лирике трубадуров. Игровой образ Прекрасной Дамы. Игровые особенности христианского религиозного культа.</p> <p>Средневековый театр и его игровые особенности. Влияние народной традиции гистрионов, бродячих комедиантов и жонглеров.</p> <p>Антифонное пение и диалог как игровая основа литургической драмы.</p> <p>Пасхальный и рождественский тропы и их игровые особенности. Роль пантомимы в литургической драме. Связь с обрядом и религиозной составляющей. Игровая основа миракля и мистерии. Эволюция игровых сценических эффектов и ориентированность на зрелищность. Жанр фарса и его связь с «дурацкими корпорациями».</p>		
10	Карнавальность эпохи Возрождения в контексте игровой культуры.	<p>Понимание жизни как игры в воображаемое совершенство в культуре Ренессанса.</p> <p>Стремление к прекрасной и благородной форме в искусстве как игра. Декоративность в строительном искусстве и графике как элемент игры.</p> <p>Игровая природа карнавала. Карнавализация как «инверсия двоичных представлений» (М.М.Бахтин). Проявления и выражения народной смеховой культуры. Празднества карнавального типа: «праздники дураков», «праздник осла», храмовые праздники и т. д. Игровая двумерность карнавала. Природа и особенности карнавального смеха. Игровой характер смеховой литературы. Карнавальность и театральность.</p> <p>Игровой характер «Гаргантюа и Пантагрюэля» Фр.Рабле.</p> <p>Игра на уровне формы</p>	Занятия практического типа	Доклад, сообщение

		(гипербола, гротеск и т. д.) и на уровне содержания (пародийный и гуманистический аспекты проблематики). Проблема игрового обучения в романе Фр.Рабле и дальнейшее развитие игровых принципов воспитания и образования.		
11	Игровые особенности 17 века. Барокко и классицизм.	<p>Барокко как причудливая игра. Философия и идеологическая основа барокко. Игровые антиномии барокко: хаос-порядок, жизнь-смерть и т. д. Игровые особенности барокко: динамизм, эмоциональность, иррациональность, контрастность, декоративность и др.</p> <p>Отражение игровых элементов в архитектуре, скульптуре и живописи барокко. А.Маньяско. Караваджо. Эль Греко.</p> <p>Игровые элементы оперного искусства 17 века. Венецианская и неаполитанская школы.</p> <p>Театр барокко как отражение игровых принципов. Жанровое своеобразие творчества П.Кальдерона. Игровые особенности его комедий и драм. «Дама-невидимка». «Жизнь есть сон».</p> <p>Классицизм и его связь с игрой. Игровой характер комедии классицизма. Творчество Мольера и его связь с комедией дель арте. «Смешные жеманницы» как игровое пародирование культуры маньеризма.</p>	Занятия практического типа	Доклад, сообщение
12	Игровая составляющая культуры 18 века.	Игровые особенности моды и стиля в 18 веке. 18 век как «эпоха париков». Парик как парадное украшение и показатель общественного статуса. Пышный надставной парик как прикладное искусство. Стремление к стилизации и игровой	Занятия практического типа	Доклад, сообщение

		<p>декоративности. История женской и мужской причесок. Игровые особенности рококо. Игривость и стилизация. Балы 18 века как разыгрываемое по сценарию представления. Связь с театральностью и игровые особенности. Популяризация настольных азартных игр. Карточные игры. Рулетка.</p>		
13	Игровая основа литературы 19 века	<p>Игровая основа романтизма. Творчество Э.Т.А.Гофмана. Игровая специфика новеллистики Э.По. Дендизм как культурный феномен. Связь дендизма с модой и его игровые проявления. Дж.Б.Бреммер как классический представитель дендизма. Отражение игровых идей дендизма в литературе 19 века. Жанр «модного» романа в английской литературе и его игровые цели. «Тремэн» Р.П.Уорда. «Вивиан Грей» Дизраэли. «Пелем» Бульвер-Литтона. Трактровка игровых принципов дендизма в творчестве О.Уайльда. «Портрет Дориана Грея».</p>	Занятия практического типа	Доклад, сообщение
14	Игровые особенности первой половины 20 века.	<p>Игровая основа модернизма. Формальный эксперимент как основа творчества. Произведения Дж.Джойса («Улисс»), М.Пруста («В поисках утраченного времени»), Ф.Кафки («Превращение», «Замок», «Процесс»). Создание собственного макрокосма как оппозиционного отчужденному и в конечном счете абсурдному существованию. Самодостаточность вновь созданной художественной реальности. Игровой характер сюрреализма. Манифест Андре</p>	Занятия практического типа	Доклад, сообщение

		Бретона. Пьеса Г.Аполлинера «Грудь Тересия». Поиск неповторимого. Сны, переведенные на язык искусства. Образ как результат сближения удаленных реальностей. «Автоматическое письмо» и «прорыв к сущности». Сюрреализм в живописи (С.Дали, Р.Магритт).		
15	Игровое начало в постмодернизме.	Игровые особенности постмодернизма. Постмодернизм как специфический язык современной культуры. Понятие метарассказа и метаистории. Ж.Ф.Лиотар. «Постмодернистский удел». Гипертекст, интертекст и цитатность как игра. Принцип культурной опосредованности. «Отказ от истины» и языковая игра. Романы У.Эко «Имя розы» и М.Павича «Хазарский словарь».	Занятия практического типа	Круглый стол
16	Литература фэнтези как проявление мифотворческих и игровых тенденций современной культуры	К проблеме определения места фэнтези в современной культуре. Мифологические и сказочные истоки: фэнтези балансирует между волшебным вымыслом сказки, правдоподобием эпоса и мифологическими архетипами. Уход от действительности – положительные и отрицательные стороны. Восстановление душевного равновесия как главная функция игрового мифотворчества и феномена фэнтези. Инициация героя как основа фэнтези. Ритуализация пространства фэнтези. Картина мира: мифологические архетипы и игровая составляющая. Творчество писателей, традиционно относимое в область фэнтези: Дж.Р.Р.Толкин («Властелин Колец», «Сильмариллион»),	Занятия практического типа	Творческое задание

		Р.И.Говард («Конан»), К.С.Льюис («Хроники Нарнии») и др. Фанфикшн как проявление игрового мифотворчества. Игровые сообщества, живущие по своим ритуальным правилам и законам.		
--	--	--	--	--

4. Формы организации и контроля самостоятельной работы обучающихся

Цель самостоятельной работы – подготовка современного компетентного специалиста и формирование способностей и навыков к непрерывному самообразованию и профессиональному совершенствованию.

Самостоятельная работа является наиболее деятельным и творческим процессом, который выполняет ряд дидактических функций: способствует формированию диалектического мышления, вырабатывает высокую культуру умственного труда, совершенствует способы организации познавательной деятельности, воспитывает ответственность, целеустремленность, систематичность и последовательность в работе студентов, развивает у них бережное отношение к своему времени, способность доводить до конца начатое дело.

Изучение понятийного аппарата дисциплины

Вся система индивидуальной самостоятельной работы должна быть подчинена усвоению понятийного аппарата, поскольку одной из важнейших задач подготовки современного грамотного специалиста является овладение и грамотное применение профессиональной терминологии. Лучшему усвоению и пониманию дисциплины помогут различные энциклопедии, словари, справочники и другие материалы, указанные списке литературы.

Изучение тем самостоятельной подготовки по учебно-тематическому плану

Особое место отводится самостоятельной проработке студентами отдельных разделов и тем по изучаемой дисциплине. Такой подход вырабатывает у студентов инициативу, стремление к увеличению объема знаний, выработке умений и навыков всестороннего овладения способами и приемами профессиональной деятельности.

Изучение вопросов очередной темы требует глубокого усвоения теоретических основ, раскрытия сущности игрового начала в пространстве культуры, проблемных аспектов темы и анализа фактического материала.

Работа над основной и дополнительной литературой

Изучение рекомендованной литературы следует начинать с учебников и учебных пособий, затем переходить к научным монографиям и статьям. Конспектирование – одна из основных форм самостоятельного труда, требующая от студента активно работать с учебной литературой и не ограничиваться конспектом лекций.

Студент должен уметь самостоятельно подбирать необходимую для учебной и научной работы литературу. При этом следует обращаться к предметным каталогам и библиографическим справочникам, которые имеются в библиотеках.

Для аккумуляции информации по изучаемым темам рекомендуется формировать личный архив, а также каталог используемых источников. При этом если уже на первых курсах обучения студент определяет для себя наиболее интересные сферы для изучения, то подобная работа будет весьма продуктивной с точки зрения формирования библиографии для последующего написания дипломного проекта на выпускном курсе.

Самостоятельная работа обучающихся предполагает изучение следующего списка литературы (все источники есть в свободном доступе в сети Интернет):

1. Берлянд, И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992

2. Гуревич, П.С. Философия культуры М., 1994
3. Кривко-Апинян, Т. А. Мир игры. М., 1992
4. Миллер, С. Психология игры. СПб., 1999
5. Органов, А.А. Теория культуры. М., 2003
6. Ретюнская, Л. Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2000
7. Тавризян, Г.М О.Шпенглер, И.Хейзинга: две концепции кризиса культуры, М., 1989
8. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. - М., 2001
9. Шинкаренко, В. Д. Игра и культура//Социально-гуманитарное знание. 2003, № 4
10. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. М.: Прогресс, 1988
11. Гадамер, Г.Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991
12. Ортега-и-Гассет, Х. Избранные труды. — М.: Весь мир 1997
13. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия/Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988
14. Шеллинг, Ф. Сочинения в 2-х т. Т. 2. М.: Мысль, 1995.
15. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека//Собрание сочинений. Т. 6. М.: Государственное издание художественной литературы, 1957

5. Фонд оценочных средств для аттестации по дисциплине

5.1. Критерии и процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине.

При выполнении всех работ учитываются следующие **основные критерии**:

- уровень теоретических знаний (подразумевается не только формальное воспроизведение информации, но и понимание предмета, которое подтверждается правильными ответами на дополнительные, уточняющие вопросы, заданные членами комиссии);
- умение использовать теоретические знания при анализе конкретных проблем, ситуаций;
- качество изложения материала, то есть обоснованность, четкость, логичность ответа, а также его полнота (то есть содержательность, не исключающая сжатости);
- способность устанавливать внутри- и межпредметные связи,
- оригинальность мышления, знакомство с дополнительной литературой и другие факторы.

Описание шкалы оценивания на промежуточной аттестации в форме зачета

Оценка	Уровень подготовленности, характеризуемый оценкой
<i>Зачтено</i>	владение программным материалом, понимание сущности рассматриваемых процессов и явлений, умение самостоятельно обозначить проблемные ситуации в организации научных исследований, способность критически анализировать и сравнивать существующие подходы и методы к оценке результативности научной деятельности, свободное владение источниками, умение четко и ясно излагать результаты собственной работы, следовать нормам, принятым в научных дискуссиях.
<i>Не зачтено</i>	непонимание смысла ключевых проблем, недостаточное владение науковедческой терминологией, неумение самостоятельно обозначить проблемные ситуации, неспособность анализировать и сравнивать

	существующие концепции, подходы и методы, неумение ясно излагать результаты собственной работы, следовать нормам, принятым в научных дискуссиях.
--	--

5.2. Примеры типовых контрольных заданий или иных материалов, используемых для оценивания результатов обучения по дисциплине

Доклады по темам:

1. К проблеме существования игровой культуры.
2. Игра как функция человеческого бытия.
3. «Номо Ludens» Й.Хейзинги.
4. Игровые концепции Й.Хейзинги, Х.Ортеги-и-Гассета, Э.Финка: опыт сравнительного анализа.
5. «Карнавализация и ее связь с игровой культурой».

Круглый стол на тему «Игра ради игры в постмодернизме», во время которого обучающиеся должны продемонстрировать *знания* по следующим вопросам: постмодернизм как культурный феномен, теория постмодернизма, современное состояние постмодернизма; показать свои *умения и навыки* в области анализа конкретных литературных произведений постмодернизма с точки зрения выявления игровых особенностей и подтверждения тезиса в том, что в рамках постмодернизма наблюдается «игра ради игры».

Доклады по темам:

1. Игровое мифотворчество в рекламе
2. Игровая природа политического мифа
3. Миф в игровом кино

Творческое задание «Загадки как литературная игра», при подготовке к которому необходимо:

- *определить специфику загадки как жанра, установить типы и разновидности загадок*
- *привести примеры загадок, встречающихся в мифологии и литературе*
- *проанализировать семантическую и лингвистическую структуру 3-5 известных загадок*
- *сконструировать 3-5 авторских загадок, построенных с использованием игровых принципов*

Творческое задание «Сочини фэнтези!», в процессе которого предполагается совместное обсуждение основных тем, мотивов и образов, которые лежат в основе литературы фэнтези, и создание плана (наброска) литературного произведения фэнтези на основе выявленных сюжетных и композиционных особенностей. План произведения должен включать в себя описание фэнтезийного мира (мифология, география, история, общественное устройство), характеристику ключевых персонажей и проработку сюжетных линий. *Обучающиеся должны продемонстрировать свои знания в области жанровой специфики фэнтези, показать умение анализировать игровые элементы литературных произведений.*

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.

а) основная литература:

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная смеховая культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990. – 543 с. [Ф-2]
2. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры [Электронный ресурс] : учеб. пособие / М. А. Гузик. - 2-е изд., стер. - М.: Флинта : 2012 [адрес размещения <http://znanium.com/catalog/product/454942>]

б) дополнительная литература:

1. Берн Э. - Игры, в которые играют люди (психология человеческих взаимоотношений). Люди, которые играют в игры (психология человеческой судьбы): пер. с англ. - СПб. ; М.: Университетская книга : АСТ, 1998. – 395 с. [Ф-4]
2. Гуревич П. С. - Философия культуры: пособие для гуманитар. вузов. - М.: Аспект Пресс, 1994. – 314 с. [Ф-4]
3. Миллер С. - Психология игры. - СПб.: Университетская книга, 1999. – 320 с. [Ф-2]
3. Хейзинга Й. - Homo ludens ; В тени завтрашнего дня. - М.: Прогресс : Прогресс-академия, 1992. - 458 с. [Ф-1]
4. Эльконин Д. Б. - Психология игры. - М.: Владос, 1999. - 360 с. [Ф-1]
4. Гуревич, П. Расколотость человеческого бытия [Текст] / П.С. Гуревич ; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М.: ИФ РАН, 2009 [адрес размещения <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=357173>]
5. Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра: на перекрестке научных дисциплин / Педагогика, №7, 2006 [адрес размещения <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=397546>]
6. Норман, Б. Ю. Игра на гранях языка [Электронный ресурс] / Б. Ю. Норман. - 2-е изд. - М.: Флинта : Наука, 2012 [адрес размещения <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=490354>]

в) Интернет-ресурсы

Интернет-ресурсы

http://sbiblio.com/biblio/	Библиотека учебной и научной литературы
http://studopedia.ru	Студопедия
http://www.вокабула.рф	Вокабула. Энциклопедии, словари и справочники онлайн
http://dic.academic.ru	Словари и энциклопедии на Академике
http://elibrary.ru	Научная электронная библиотека
http://uchebnikonline.com	Библиотека русских учебников
http://www.lib.unn.ru	Фундаментальная библиотека ННГУ им. Н.И. Лобачевского
http://culture.niv.ru	Сайт о культуре

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- помещения для проведения занятий: лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования и помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ННГУ;

- материально-техническое обеспечение, необходимое для реализации дисциплины, включая лабораторное оборудование;
 - лицензионное программное обеспечение: *Windows, Microsoft Office*;
 - обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются электронными и (или) печатными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.
- ресурсам.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с учебным планом, Положением о подготовке научных и научно-педагогических кадров в аспирантуре (адъюнктуре) (Постановление Правительства РФ от 30.11.2021 № 2122), Федеральными государственными требованиями к структуре программ подготовки научных и научно-педагогических кадров в аспирантуре (адъюнктуре) (Приказ Минобрнауки РФ от 20.10.2021 № 951).

Программа одобрена на заседании Методической комиссии Института филологии и журналистики от 15 октября 2024 года, протокол № 3.

Авторы:

Автор (ы) *д.ф.н., проф. Наумчик О.С.*

Рецензент (ы) *д.ф.н., проф. Шарыпина Т.А.*

Заведующий кафедрой *проф. Шарыпина Т.А.*