

**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 № 13 от  
« 30 » ноября 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
**Мировая литература в контексте теории игровой культуры**

Уровень высшего образования  
**Подготовка научных и научно-педагогических кадров**

Программа аспирантуры  
**Литературы народов мира**

Научная специальность  
**5.9.2. Литературы народов мира**

Форма обучения  
**Очная**

Нижний Новгород  
2023 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
<i>в том числе текущий контроль</i>	1 час						
<b>Промежуточная аттестация: –</b>	зачет						
<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>10</b>			<b>18</b>	<b>18</b>

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.	<p>Особенности возникновения и развития средневековой цивилизации. Игровой характер феодальных отношений. Игровая ритуализированность рыцарского общества.</p>	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.</p> <p>Карнавализация как «инверсия двоичных представлений» (М.М.Бахтин). Проявления и выражения народной смеховой культуры.</p> <p>Празднества карнавального типа: «праздники дураков», «праздник осла», храмовые праздники и т. д. Игровая двумерность карнавала.</p> <p>Природа и особенности карнавального смеха. Игровой характер смеховой литературы.</p> <p>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.Бреммель 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. Трактовка 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**

<b>Оценка</b>	<b>Уровень подготовленности, характеризуемый оценкой</b>
<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**

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

Авторы:

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

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

Заведующий кафедрой *проф. Шарытина Т.А.*