

УДК 177.7

DOI: 10.25688/2078-9238.2021.40.4.06

Игровое кодирование структуры миропонимания

Е. Н. Шульга

Доктор философских наук, профессор кафедры истории и философии науки, ведущий научный сотрудник.

Институт философии РАН.

Ул. Гончарная, д. 12, стр. 1, Москва, Россия, 109240.

E-mail: elena.shulga501@gmail.com

Аннотация. Предметно-символическое восприятие действительности имеет глубоко укорененную в общественном сознании архаическую природу, восходящую к дописьменной культуре с ее мнемоническими знаками и символикой образов действия. Одной из форм такого действия как раз и является игра. Культура игры для некоторых архаических цивилизаций имела ритуальный смысл, связанный с магической и религиозной практикой. Особый род игр, восходящий к глубокой древности, во многих культурах состоял в проверке умения ответить на вопросы любого рода. В древнейших религиозных ритуалах вопросы, которые священнослужители по очереди задают друг другу во время жертвоприношения, хотя и похожи на обычные загадки, но касаются они знаний потусторонних: о священных предметах и тайных именах, о происхождении жизни и повторяемости явлений природы. Священная игра такого рода приводит к возникновению философии, поскольку находиться над обычным течением жизни означает выстраивать определенный миропорядок, отводя в его структуре место и для потустороннего, сакрального, и для обыденного, повседневного. Современный, интеллектуально развитый человек относится к игре не вполне серьезно, однако даже при обсуждении вполне серьезных вопросов, специфика игрового поведения оказывается вполне уместной. Детские игры подготавливают к любому роду человеческой деятельности и при этом они самим действием сохраняют воспоминание о прошлом опыте в том смысле, что этот опыт, по сути дела, делящаяся коммуникация, непрерывность которой воспроизводится в культуре игры, где подражание, захватывая игроков, определяет их способ мышления и действия. Таким образом, игровая культура человеческого общества основывается на структуре миропорядка, восходя при этом, с одной стороны, к древнейшим формам когнитивной деятельности человека (когнитивный онтогенез), а с другой стороны, подготавливая к любому роду человеческой деятельности, определяя способ мышления и действия в будущем (когнитивный филогенез).

Ключевые слова: философия, мышление, миропорядок, коммуникация, игра, интерпретация, когнитивная деятельность

Для цитирования: Шульга Е. Н. Игровое кодирование структуры миропонимания // Вестник МГПУ. Серия «Философские науки». 2021. № 4 (40). С. 67–76. DOI: 10.25688/2078-9238.2021.49.4.06

UDC 177.7

DOI: 10.25688/2078-9238.2021.40.4.06

Encoding the Worldview Structure with Gaming

Elena N. Shulga

Doctor of Science (Philosophy), Professor of the Chair of the History and Philosophy of Science, the leading scientist.

Institute of Philosophy RAS.

12 bld. 1 Goncharnaya str., Moscow, Russia, 109240.

E-mail: elena.shulga501@gmail.com

Abstract. The perception of reality through things and symbols have an archaic nature origin deeply rooted in the public awareness which goes back to the preliterate culture with its mnemonic tokens and symbolic of *modus operandi*. One of the forms of such activity is exactly the game. Game culture for some archaic civilizations had a ritual meaning linking with the magic and religious practice. The special kind of games deriving from the deep antiquity in many cultures has been consisted of testing the skill of answering questions of any kind. In ancient religious rituals the questions which priests by turns asked one another during the sacrifice though are similar to the usual riddles but they concern an ultra-mundane knowledge: on sacral things and secret names, on the origin of life and the repeatability of nature phenomena. The sacral game of such a kind leads to the emergence of philosophy since to be over the run of life means to construct some worldview structure assigning in it the room both for the weird, sacral and for the ordinary, routine. Modern intellectually advanced men treat the game not completely serious but even during the discussing quite serious matters the specificity of game behavior becomes mostly relevant. Child games making ready for any kind of human activity and at the same time they by their activity itself preserve memories of the past experience in the sense that the experience is in essence the continuing communication. Its continuity is reproduced in the “game culture” where the mimesis seizes gamers determining their way of thinking and activity. Thus, the game culture of human society is based on the structure of worldview going back besides, from the one hand, to the ancient forms of cognitive human activity (cognitive ontogenesis), and, from the second hand, making ready for any kind of human activity, determining the way of thinking and acting in future (cognitive phylogenies).

Keywords: philosophy, thinking, worldview, communication, game, interpretation, cognitive activity

For citation: Shulga E. N. (2021). Encoding the Worldview Structure with Gaming. *MCU Journal of Philosophical Sciences*, 4 (40), 67–76. <https://doi.org/10.25688/2078-9238.2021.40.4.06>

Введение

Реконструкция миропонимания людей, живших в исторически отдаленную от нас эпоху, выяснение факторов, сопровождавших формирование когнитивных познавательных способностей человека — эти вопросы предполагают оценку уровня знания исходя из предметных сфер деятельности людей, проживающих на конкретной территории. Совокупность этих сведений дает представление об образе мира людей конкретной исторической эпохи, а также о формировании специфического типа мышления. На соотношение общечеловеческого и культурно-исторического свойства обращает внимание Клод Леви-Строс. Он пишет: «Все цивилизации, считающиеся (справедливо или ошибочно) высокоразвитыми — христианство, ислам, буддизм и, в несколько ином плане, цивилизация технического прогресса, ныне сближающая их, — по мере своего распространения вбирали в себя элементы “первобытного” образа жизни, “примитивного” мышления, “примитивного” поведения, которые всегда были объектом антропологических исследований. Незаметно для нас такие “примитивные” элементы видоизменяют эти цивилизации изнутри» (Леви-Строс, 1974, с. 31).

Перспективы изучения человеческого мышления и соответствующих ему способов познания связаны с поиском фундаментальных оснований для выявления такого рода соответствий. Поэтому указания исключительно на то, что постоянно изменяющиеся условия природной среды и необходимость приспособливаться к этим изменениям стимулировала развитие интеллекта, явно недостаточно. Сегодня актуален более широкий междисциплинарный подход к рассмотрению условий формирования интеллекта, затрагивающий вопросы изучения специфики проявления ментальности того или иного народа в условиях исторически сложившегося культурного многообразия. Вместе с тем не теряет своей остроты проблема становления сознания и поиск общих когнитивных оснований человеческого мышления, а также сопоставление различных способов проявления интеллекта, рассматриваемых в культурно-исторической и эпистемологической парадигме.

Практически всеми учеными признается тот факт, что появившаяся в процессе коллективного овладения навыками совместной практической деятельности способность к абстрагированию сформировалась под влиянием фактора коммуникации как такой деятельности, которая продолжает играть важную роль в жизни современного человека, создавая условия его социализации. На ранней стадии эволюции человечества способность к абстрагированию формируется посредством овладения навыками охоты и простейшей трудовой, практической деятельности. Эту идею высказывает А. Н. Леонтьев, настаивая именно на том, что «порождается мышление сначала в ранге действия, в ранге целенаправленного процесса и в недрах практического действия» (Леонтьев, 2000, с. 343).

Большое распространение в литературе получила концепция, согласно которой использование природных предметов в качестве орудий охоты, средств защиты и обработки охотничьих трофеев, наряду с применением простейших навыков практической деятельности, направляло коммуникативную

активность в сторону развития регулятивных форм общения как способов трансляции социального опыта. Наконец, активное освоение предметного мира вещей в процессе обучения (посредством языкового, речевого общения) стимулирует развитие важнейшей потребности человека — потребности в познании мира. Она раскрывается в процессе коммуникации благодаря речевому сообщению, созданному с помощью кода, общего для всех участников коммуникации: «В роли кода выступает язык как система, приводящая в соответствие чувственно данный предмету знак и некое подразумеваемое значение» (Яскевич, 2017, с. 17).

Оценивая предметы с точки зрения их практической пользы, человек определяет их эффективность и значимость. Тем самым он не только окружает себя жизненно необходимыми предметами, но и формирует систему ценностей, интегрируя в своем сознании когнитивный опыт переживания и отношения к окружающей его среде, к миру. Благодаря общению происходит обмен знаниями, переживаниями и эмоциями. В результате создается социокультурный контекст коммуникации, где представления о ценности (ценности эмоционального опыта восприятия мира, ценности получаемого в результате общения знания и т. д.) закладывают основу всей последующей коммуникативно-познавательной практики (Васюков и др., 2019, с. 61–63).

Игра как трансформация социального опыта

Исследователями подмечено, что первые навыки работы с предметами могли реализовываться в форме игры. Так, известный философ науки В. М. Найдыш пишет: «Предметная активность первобытного человека — это деятельность в ее становлении, поэтому субъект еще во многом вынужден осваивать предмет, “играя” с ним» (Найдыш, 2012, с. 52). Для первобытного человека игровой момент освоения предметов основан на их изменении путем проб и ошибок. Постепенно случайный поиск становится все более осозанным и целесообразным, придавая объектам смысловую ценность, а деятельности по их освоению — социальное значение. Нечто аналогичное происходит с современными детьми, которые познают мир, играя с предметами и выстраивая при этом собственный воображаемый мир. Современные дети быстрее осваивают предметы, осуществляя целенаправленные действия под руководством взрослых, подражая им и повторяя их действия. Игровой момент коммуникации, используемый в обучении детей раннего возраста, соответствует формированию характерного для этого возраста типа мышления, развитие которого происходит вместе с освоением языка и речи. Его можно назвать образно-смысловым типом мышления. При этом образный мир, создаваемый игрой, игровая коммуникация способствуют не только развитию воображения, фантазии, но и формированию логических связей, благодаря которым непосредственное наблюдение за процессом игры делает ее осмысленной и творческой. Наблюдение за ходом игры подразумевает полную эмоциональную вовлеченность в нее, а также сознательную оценку состояния дел на каждом

этапе разворачивания игры, что обуславливает формирование таких качеств личности, как бесстрастность, рациональность и объективность мышления. Именно эти качества, заложенные еще в детстве благодаря развивающим играм, проявляются затем в способности взрослого человека к объективности и независимости (самостоятельности) суждения как свидетельства о высокоразвитом интеллекте.

Эта независимость не в последнюю очередь обусловлена тем, что человек склонен к отступлениям от правил игры, к их контекстуальной релятивизации. Если вслед за Витгенштейном, считать язык конгломератом языковых игр, о которых он говорит: «“Языковой игрой” я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» (Витгенштейн, 1994, с. 83), то следует признать, что языковые игры представляют собой фундаментальные связи языка и мира. И тогда, как пишет известный финский философ и логик Яакко Хинтикка, «из этого следует, что... правила и критерии теряют свою первичность и становятся, концептуально говоря, подчиненными языковым играм» (Хинтикка, 2013, с. 65).

Игровая культура: ритуал и смысл

Существуют игры-ритуалы, которые передаются от одного поколения к другому, транслируя и тем самым сохраняя культурное своеобразие народа, его обычаи. Смысл коллективного участия в игре (обряде), приуроченной к какому-то празднику или значимому событию, например совпадающий с днем летнего солнцестояния, закрепляет в миропонимании подрастающего человека коллективный образ мира, раскрывающий свой смысл через последовательность действий и реконструкцию образов, создаваемых игрой. Из наиболее известных игр и обрядов, распространенных среди славянских народов, следует упомянуть календарные обряды, которые падают на раннюю весну (сожжение чучела Масленицы) и на разгар лета — день Ивана Купалы (24 июня). Интересным примером игры-обряда может служить известная игра «А мы просо сеяли», где две шеренги девушек попеременно идут навстречу друг другу, а затем отступают. Исполняемые ими песни-веснянки, обращенные к Ладе и Лелю, представляют собой заклинания весны (моления о дожде, о первых всходах и первых колосьях). Другой, скрытый смысл этой игры связан уже не с аграрной магией, а с брачной символикой, что создает целостное представление о природных циклах — весенних полевых работах и о времени сватовства и весенних свадеб.

Изучая миропонимания различных народов, философы озабочены поиском эпистемологических оснований обнаруживаемого смыслового единства в содержательном многообразии национальных картин мира. Этот поиск направлен на то, чтобы объяснить, как хранятся, передаются и используются знания. Тем самым проблема репрезентации знаний оказывается актуальной для самых разных сфер научного познания. Рассуждая в этой парадигме и обнаруживая сходство в миропонимании славянских народов и античных греков, Б. А. Рыбаков пишет: «Все фрагменты и отголоски славянских обрядов сводятся в единый комплекс: у древних

славян, как и у античных греков, существовал обряд умилоствления божеств подземного мира, влияющего на плодородие путем принесения жертв, бросаемых в воду» (Рыбаков, 1987, с. 154). Причем жертвы подземному и подводному миру непосредственно связаны у славян с идеей плодородия, с ожиданием богатого урожая, и такие жертвы проводились в середине лета, например на Купалу, когда результат хозяйственной деятельности еще не был ясен.

Почему те или иные обычаи, восходящие к древности, удерживают свое место в современной культуре? Этот вопрос относится и к играм, которые можно истолковывать как проявление примитивного мышления и архаического мировосприятия. И это не случайно. Дело в том, что предметно-символическое восприятие действительности имеет глубоко укорененную в общественном сознании архаическую природу, восходящую к дописьменной культуре с ее мнемоническими знаками и символикой образов действия. Одной из форм такого рода действия как раз и является игра.

Культура игры для некоторых архаических цивилизаций имела не только спортивное значение, но и ритуальный смысл, связанный с магической и религиозной практикой, как, например, игра в мяч для ацтеков. Игра в мяч до победного конца была для ее участников и зрителей, по сути дела, коллективным способом смертной казни, и такой способ ритуального умерщвления жертв решал проблему насилия внутри сообщества, лишая наблюдателей за такой игрой всякой возможности мести, поскольку любой, кто захотел бы вступить за игрока и отомстить судьям, будет вынужден мстить всему коллективу. Оценивая эту ситуацию с позиции философской антропологии, сошлюсь на Рене Жирара, который пишет: «Кажется, что в этих формах единогодушного насилия временным (но реальным, а не только символическим) образом возникает сила Государства, еще несуществующего в обществах данного типа» (Жирар, 2010, с. 280). Таким образом, игра ацтеков — это не спортивное состязание в нашем его понимании, а кровавый обряд, который воспринимается наблюдателями (зрителями и болельщиками) через призму игры.

Особый род состязаний, восходящий к глубокой древности, во многих культурах состоял в проверке умения ответить на вопросы любого рода. Это мог быть спор, пари, судебное разбирательство, оглашение обета или загадывание загадок. В основе такого состязания (вопрошания) лежит игра, т. е. договоренность о том, «чтобы в границах места и времени, по определенным правилам, в определенной форме совершить нечто такое, что приносит разрешение некоего напряжения и находится при этом вне обычного течения жизни. Что должно быть совершено и что станет выигрышем — вопрос, который в игровой задаче вырисовывается как вторичный» (Хейзинга, 2011, с. 155–156). Священная игра такого рода в какой-то степени опосредует возникновение философии, поскольку находиться над обычным, обыденным течением жизни означает выстраивать определенный миропорядок, отводя в его структуре место и для потустороннего (метафизического), сакрального, и для обыденного, повседневного.

В древнейших религиозных ритуалах вопросы, которые священнослужители по очереди или по вызову задают друг другу во время жертвоприношения, хотя и похожи на загадки, которые задают при обычной игре, но касаются они знаний сакральных: о священных предметах и тайных именах, о происхождении жизни и повторяемости явлений природы. Эти вопросы волновали человека еще в начале времен. Поэтому неслучайно и то, что аналогичными вопросами космогонического характера озадачен любой шестилетний ребенок: кто заставляет течь воду в реке, откуда берется ветер, что значит умереть, куда уходит спать солнце и т. д.

Безусловно, современный, интеллектуально развитый человек относится к игре не вполне серьезно, часто с определенной долей ребячества, однако при некоторых обстоятельствах, например при обсуждении вполне серьезных вопросов, непринужденность и веселость, свойственные игре, могут быть вполне уместны. Эффект непринужденности (например, при жеребьевке) способен снять напряжение аудитории и даже помогает избежать возможных конфликтов в общении. Во всех случаях непринужденность удастся не тем, кто смешивает жизненные сферы, демонстративно облегчая задачу взаимопонимания и используя заведомо сомнительные доводы, но тот, кто придает собственному игровому поведению интеллектуальную направленность.

Выдающийся этнограф и историк культуры Э. Б. Тэйлор пишет: «Когда мы рассматриваем игры детей и взрослых с точки зрения этнологических выводов, которые могут быть извлечены из них, нас в этих играх прежде всего поражает то обстоятельство, что многие из них лишь шуточное подражание серьезному жизненному делу. Подобно тому как современные дети играют в обед, верховую езду и хождение в церковь, так главной детской забавой у дикарей бывает подражание делам, которыми дети будут заниматься серьезно несколькими годами позднее. Таким образом, их игры служат для них настоящими уроками» (Тэйлор, 2019, с. 93). Игра — это эмоциональное переживание того занятия, подражанию которому она служит. Очевидным примером такого переживания является девичья игра с куклой в дочки-матери, а также характерная для мальчишеских игр стрельба по мишени из лука, смысл которой сопряжен с охотой или войной. Даже детские игры в прятки можно интерпретировать с позиции обучения навыку поиска и ориентации в пространстве, когда внимание к любым, даже самым незначительным деталям приближает игрока к победе, вызывая неподдельную радость самим фактом обнаружения спрятавшихся. Удовольствие, получаемое в процессе такой игры, стимулирует развитие памяти, добавляя этим усилиям нечто избыточное. Поэтому удовольствие, сопереживание и воспоминание об игре, в особенности если она была удачной, позволяет ребенку найти непосредственно в игре собственную духовную пищу. В еще большей степени это имеет отношение к чтению, поскольку текст как раз и есть та самая духовная пища, в которую вовлекается читатель. В определенном смысле он еще и интерпретатор, который пытается понять текст, а не только запомнить отдельные события или сюжет книги.

Заключение

Таким образом, детские игры подготавливают к любому роду человеческой деятельности и при этом они самим действием сохраняют воспоминание о прошлом опыте в том смысле, что этот опыт, по сути дела, являясь коммуникацией, непрерывность которой воспроизводится в культуре игры, где подражание, захватывая игроков, определяет их способ мышления и действия. Поэтому игры-ритуалы, а также детские игры — это еще и способ сохранения культурной традиции. «Так же как игры наших детей сохраняют воспоминание о первобытных военных приемах, они воспроизводят иногда древние этапы истории культуры, относящиеся к детскому периоду в истории человечества» (Тэйлор, 2019, с. 94). Современные дети, забавляющиеся тем, что подражают выстрелам ружья, производя шум, когда играют в войну или издают звуки, подражая тем или иным животным, одинаково прибегают к элементу подражательности, имевшее столь важное значение при образовании языка.

Философский взгляд на роль игры в становлении мышления убеждает в том, что игровая культура основывается на фундаментальных связях языка и мира, структуре миропорядка, восходя при этом, с одной стороны, к древнейшим формам когнитивной деятельности человека (когнитивный онтогенез), а с другой стороны, подготавливая к любому роду человеческой деятельности, захватывая игроков и определяя их способ мышления и действия в будущем (когнитивный филогенез).

Литература

1. Васюков В. Л., Киселева М. С., Шульга Е. Н. Теоретические модели коммуникации и исторические реконструкции. М.: Наука. 2019. 199 с. ISBN 978-5-02-040226-3
2. Витгенштейн Л. Философские работы / пер. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. Ч. I. М.: Гнозис, 1994. 520 с.
3. Жирар Р. Козел отпущения / пер. с фр. Г. Дашевского; предисл. А. Эткинда. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2010. 336 с.
4. Леви-Строс К. Первобытное мышление / пер., вступ. ст. и прим. А. Б. Островского. М.: Республика, 1974. 384 с. ISBN 5-250-01682-6
5. Леонтьев А. Н. Лекции по общей психологии. М.: Смысл, 2000. 508 с.
6. Найдыш В. М. Наука древнейших цивилизаций. Философский анализ. М.: Альфа-М, 2012. 576 с. ISBN 978-3-98281-345-2
7. Рыбаков Б. А. Язычество Древней Руси. М.: Наука. 1987. 583 с.
8. Тэйлор Э. Б. Первобытная культура / пер. Д. А. Коропчевский, А. Ивин; под ред. В. К. Никольского. М.: Юрайт, 2019. 742 с. URL: <https://urait.ru/bcode/429314> (дата обращения: 11.08.2021).
9. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

10. Хинтиikka Я. О Витгенштейне. Людвиг Витгенштейн — из «лекций» и «заметок» / сост. и ред.: В. А. Суровцева. М.: Канон+; Реабилитация, 2013. 272 с.
11. Яскевич Я. С. Философские проблемы социальной коммуникации. Минск: Высшая школа, 2017. 289 с. ISBN 978-985-06-2892-3
12. Althoff G. *Rules and Rituals in Medieval Power Games: A German Perspective*. Leiden: BRILL, 2019. 294 p. ISBN 9789004408487, 9004408487
13. Arlandis S., Reyes-Torres A. *Thresholds of Change in Children`s Literature: The Symbol of the Mirror*. // *Journal of New Approaches in Educational Research*. 2018. Vol. 7. № 2. P. 125–130. DOI: <https://doi.org/10.7821/naer.2018.7.275> (Scopus)
14. Bender A. *What Early Sapiens Cognition Can Teach Us: Untangling Cultural Influences on Human Cognition Across Time* // *Front. Psychol.* 2020. Vol. 11. № 99. P. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00099> (Scopus)
15. *Eris vs. Aemulatio. Valuing Competition in Classical Antiquity* / eds.: C. Damon and C. Pieper. Brill, 2019. 374 p. ISBN: 978-90-04-38396-8
16. Kramsch C. *Language as Symbolic Power (Key Topics in Applied Linguistics)*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. 380 p. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781108869386>
17. Lewis Hall E., Hill P. *Meaning-making, suffering, and religion: a worldview conception* // *Mental Health, Religion & Culture*. 2019. Vol. 22. № 5. P. 467–479. DOI: [10.1080/13674676.2019.1625037](https://doi.org/10.1080/13674676.2019.1625037) (Scopus)
18. Lotem A., Halpern J., Edelman S., Kolodny O. *The evolution of cognitive mechanisms in response to cultural innovations* // *PNAS*. 2017. Vol. 114. № 30. P. 7915–7922. DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.1620742114>
19. *Ritual, Play, and Belief in Evolution and Early Human Societies* / eds.: C. Renfrew, I. Morley, M. Boyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 339 p. ISBN 9781108547512, 1108547516
20. Satne G. *A Two-Step Theory of the Evolution of Human Thinking* // *Journal of Social Ontology*. 2016. Vol. 2. № 1. P. 105–116. DOI: <https://doi.org/10.1515/jso-2015-0053> (Scopus)

References

1. Althoff, G. (2019). *Rules and Rituals in Medieval Power Games: A German Perspective*. Leiden: Brill. [in Russian]. ISBN 9789004408487, 9004408487
2. Arlandis, S., & Reyes-Torres A. (2018). *Thresholds of Change in Children`s Literature: The Symbol of the Mirror*. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7, 2, 125–130. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.7.275> (Scopus)
3. Bender, A. (2020). *What Early Sapiens Cognition Can Teach Us: Untangling Cultural Influences on Human Cognition Across Time*. *Front. Psychol*, 11, 99. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00099> (Scopus).
4. *Eris vs., Aemulatio*. (2019). *Valuing Competition in Classical Antiquity* (Damon, C., & Pieper, C., Eds.). Brill. ISBN: 978-90-04-38396-8
5. Girard, R. (2010). *Kozel otpushcheniia [The Scapegoat]* (Dashevsky, G., Tr. from FR; Etkind, A., Pref.). SPb.: Ivan Limbakh Publ. [in Russian].

6. Huizinga, J. (2011). *Homo ludens. Chelovek igrayushchii* [*Homo Ludens. Those who play*]. (Sylvestrov, D. V., Comp., preface and tr. from the Netherlands; Kharitonovich, D. E., Comment., index). SPb.: Ivan Lymbach Publ. [in Russian].
7. Hintikka, J. (2013). O Vitgenshteine. Ludvig Vitgenshtein — iz «lektсии» i «zametok» [About Wittgenstein. Ludwig Wittgenstein — from ‘lectures’ and ‘notes’] (Surovtsev, V. A., Comp. and ed.). Moscow: Canon+; Reabilitatsiya Publ. [in Russian].
8. Jaskevich, J. S. (2017). *Filosofskie problemy sotsial`noi kommunikatsii* [Philosophical problems of social communications]. Minsk: Vysheishaia shkola. [in Russian]. ISBN 978-985-06-2892-3
9. Levi-Strauss, C. (1974). *Pervobytnoe myshlenie* [The savage mind] (Ostrovsky, A. B., Tr., int. and notes). Moscow: Respublika. [in Russian]. ISBN 5-250-01682-6
10. Leontiev, A. N. (2000). *Lektсии po obshchei psikhologii* [Lectures on general psychology]. Moscow: Smysl. [in Russian].
11. Naydysh, V. M. (2012). *Nauka drevneishikh tsivilizatsii. Filosofskii analiz* [Science of the ancient civilizations. A Philosophical analysis]. Moscow: Al`fa-M. [in Russian]. ISBN 978-3-98281-345-2
12. Rybakov, B. A. (1987). *Iazychestvo Drevnei Rusi* [Paganism of the Ancient Russia]. Moscow: Nauka. [in Russian].
13. Kramsch, C. (2020). *Language as Symbolic Power (Key Topics in Applied Linguistics)*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108869386>
14. Lewis, Hall E., & Hill, P. (2019). Meaning-making, suffering, and religion: a worldview conception. *Mental Health, Religion & Culture*, 22, 5, 467–479. <https://doi.org/10.1080/13674676.2019.1625037> (Scopus).
15. Lotem, A., Halpern, J. Y, Edelman, S., & Kolodny, O. (2017). The evolution of cognitive mechanisms in response to cultural innovations. *PNAS*, 114, 30, 7915–7922. <https://doi.org/10.1073/pnas.1620742114>
16. Renfrew, C., Morley, I., & Boyd, M. (Eds.). (2018). *Ritual, Play, and Belief in Evolution and Early Human Societies*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 9781108547512, 1108547516
17. Satne, G. (2016). A Two-Step Theory of the Evolution of Human Thinking. *Journal of Social Ontology*, 2, 1, 105–116. <https://doi.org/10.1515/jso-2015-0053> (Scopus).
18. Taylor, E. B. (2019). *Pervobytnaia kul`tura* [Primitive Culture] (Koropchevski, D. A., & Ivin, A., Tr.; Nikolsky, V. K. (Ed.). Moscow: Yurait. [in Russian]. <https://urait.ru/bcode/429314>
19. Vasyukov, V. L., Kiseleva, M. S., Shulga, E. N. (2019). *Teoreticheskie modeli kommunikatsii i istoricheskie rekonstruktsii* [Theoretical models of communications and historical reconstructions]. Moscow: Nauka. [in Russian]. ISBN 978-5-02-040226-3
20. Wittgenstein, L. *Filosofskie raboty* [Philosophical works] (Kozlova, M. S., & Aseev, Yu. A., Tr.; Part I). Moscow: Gnosis. [in Russian].