

УДК 1(091)

DOI: 10.26456/vtphilos/2024.4.197

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ЯЗЫКА Г.-Г. ГАДАМЕРА И Л. ВИТГЕНШТЕЙНА: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Н.В. Медведев, Т.В. Егорова

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»,
г. Тамбов

Статья посвящена сравнительному анализу герменевтики Г.-Г. Гадамера и лингвистической философии Л. Витгенштейна на основе созданной ими игровой модели языка. Отмечается, что лингвоцентрическая, антисциентистская направленность размышлений Гадамера и Витгенштейна служит исходным условием для сближения их лингвофилософских проектов. Новизна исследования заключается в рассмотрении игровой модели языка в качестве предпосылочной структуры понимания. Рассматривается содержание понятия игры в герменевтике Гадамера, выявляется структурная взаимосвязь игры и языка в разговорном опыте. Показано, что Витгенштейн при помощи игровой модели описывает язык как упорядоченную деятельность, функционирующую по определенным правилам. Выделяются сходства в подходах Гадамера и Витгенштейна к анализу лингвистического феномена. Подчеркивается, что для Гадамера и Витгенштейна важным элементом языковой практики выступает традиция. Сделан вывод о том, что для данных мыслителей язык как деятельностный феномен составляет основу мировосприятия. Оба философа отстаивают принцип учета ситуативного контекста как необходимого условия на пути к любому пониманию.

Ключевые слова: Гадамер, Витгенштейн, игровая модель, язык, языковая игра, понимание, значение, следование правилу, герменевтика, традиция.

Введение

Творческое наследие Г.-Г. Гадамера и Л. Витгенштейна оказывает сегодня заметное влияние на содержание мировой философской повестки, в центре обсуждения которой располагается вопрос о природе языка, характере его связи с действительностью и мышлением. Лингвоцентрическая, антисциентистская направленность рассуждений мыслителей служит исходным условием для проведения сравнительного исследования их идей и методов. Несмотря на то, что Гадамер и Витгенштейн выступают в роли бесспорных зачинателей двух противоположных интеллектуальных течений – философской герменевтики и философии анализа соответственно, – в их размышлениях о связи понимания и языка обнаруживаются некоторые параллели. Аргументом в поддержку легитимности компаративного анализа философских проектов указанных мыслителей выступают отдельные высказывания самого Гадамера. Например, он заявил, что «между критикой

английской семантики, проведенной Витгенштейном, и критикой аисторических процедур феноменологического описания, проводимой критикой языка, то есть герменевтическим сознанием, существует нечто вроде конвергенции» [5, с. 24]. Вместе с тем вопрос о близости подходов Гадамера и Витгенштейна к пониманию природы языка остается открытым. На наш взгляд, плодотворное рассмотрение данного вопроса требует от исследователя придерживаться определенной методологической установки: необходимо постигать и анализировать рассуждения Гадамера и Витгенштейна в свете их философских замыслов. Если Гадамер стремился осуществить «онтологическую экспликацию» феномена понимания [9, с. 162] и всесторонне изучить условия взаимопонимания как языкового процесса, то для Витгенштейна как философа главная задача состояла в достижении полной ясности относительно значения употребляемых слов, что достигается посредством правильного истолкования форм нашего языка. «Философия, – утверждает он, – битва против зачаровывания рассудка посредством языка» [6, с. 81].

Несомненно, проблема понимания сущности языка относится к числу наиболее сложных и актуальных в области гуманитарного знания; она вызывает устойчивый интерес у философов, лингвистов, психологов, представителей когнитивных наук, социологов. Окончательное решение этой проблемы специалисты обычно связывают с возможностью точного определения значения слов и созданием адекватной модели лингвистического феномена. Отметим, что Витгенштейн и Гадамер сумели значительно расширить наши представления о природе и функциях языка, они показали зависимость возможностей мышления и его границ от языка.

Следует отметить, что отдельные аспекты обсуждаемой темы с использованием компаративного метода отражены в ряде публикаций отечественных и зарубежных авторов: У. Арнсвальд [12], П.В. Барковский [1], Е.В. Борисов [2], О.В. Коваль, Е.Б. Крюкова [8], К. Лоун [14], П.Р. Хорн [13].

Цель представленной работы состоит в осуществлении сравнительного анализа герменевтики Г.-Г. Гадамера и лингвистической философии Л. Витгенштейна на основе применяемой ими игровой модели языка. Мы постараемся показать, что игровая модель языка может быть рассмотрена в качестве предпосылочной структуры понимания, что она дает возможность более глубоко осмыслить связь языка с человеческой жизнью. Позитивным моментом обращения к данной теме следует считать и тот факт, что проведение сравнительного исследования мышления Гадамера и Витгенштейна служит стимулом для активизации диалога между представителями аналитической и континентальной традиций философствования и способствует преодолению неоправданной критики их идей.

Игра и язык в герменевтической теории Гадамера

Понятие игры занимает особое место в философской герменевтике Г.-Г. Гадамера. Игра, точнее игровое движение, образует основу созданной им концепции понимания. В соответствии с данной концепцией индивидуальный субъект определяет цель своего поведения гораздо в меньшей степени, нежели обычно принято думать. На мышление и поведение индивида значительное влияние оказывают естественный язык и культурно-исторические события, во власти которых он постоянно находится. В этом состоит центральная идея герменевтической теории Гадамера, направленная на преодоление господствующей в западноевропейской философии наивной веры в независимость человеческого разума, преимущественную форму выражения которого составляет научная рациональность. Очевидно, что языковая способность помогает людям сформировать и высказывать свое мировоззрение, вместе с тем она служит предпосылкой для понимания другого, поскольку все мы являемся участниками языкового общения.

Согласно утверждению Гадамера, характер определенного события отчетливо проявляется в контексте игры. Приобретаемый участником игры игровой опыт оказывается крайне важным для него самого. Игровые метафоры (игра света, волн и т. п.), репрезентирующие событийную основу игры, говорят о том, что сущность игры состоит в бесконечных повторениях движения «туда и обратно», «взад и вперед» [3, с. 149], поэтому способ бытия игры нельзя рассматривать как направленный исключительно на достижение конечной цели или как ограниченный временными рамками. По словам П. Барковского, у Гадамера «опыт человеческой игры становится средством обнаружения... универсальной закономерности бытия» [1, с. 21]. Совершаемое чередующееся движение игры образует ее структурную упорядоченность как события, которое полностью захватывает участников игры. Время и пространство обретают в игре собственное измерение, поскольку они должны согласовываться с внутренними законами игры. Субъект игры вынужден подчиниться правилам и порядку игры, ее задачам, если он не желает, чтобы его считали спойлером. В этом смысле любой индивид, как «человек играющий», имеет гораздо меньший контроль над игрой, чем может показаться поначалу, например, когда речь идет об игре в футбол. Заключая характеристику игрового опыта, Гадамер пишет: «Исходя из этого, можно указать общую черту, свойственную отражению сущности игры в игровом поведении: всякая игра – *это становление состояния игры*. Очарование игры, ее покоряющее воздействие состоит именно в том, что игра захватывает играющих, овладевает ими» [3, с. 152].

Именно надсубъективный структурный аспект игры (субъект игры – это лишь сама игра [3, с. 152]) составляет, по мнению Гадамера, существенный признак языка и разговора, что соответствует их духу. В результате немецкий философ, обращаясь к понятию игры, выдвигает предположение о наличии структурной взаимосвязи между игрой и языком, игровым опытом и опытом коммуникации. Структурное сходство игры и язы-

ка Гадамер усматривает в их онтологической основе как процесса или события, в «медиальной», надсубъективной характеристике того и другого. Подобно тому, как игра вовлекает в свое упорядоченное движение игроков, использование языка субъектом представляет собой жизненный процесс: «Соответственно и здесь речь идет не об игре с языком или с обращаемися к нам содержаниями опыта мира или предания, но об игре самого языка, которая с нами заигрывает, обращается к нам и вновь умолкает, спрашивает и в нашем ответе осуществляет себя самое» [3, с. 567].

Гадамер проводит обоснование надсубъективного аспекта языка посредством утверждения, что отдельные носители языка не могут произвольно устанавливать значение слов. Хотя говорящие и способны создавать или изобретать технические термины, однако они не в состоянии проконтролировать, войдут ли и в какой мере эти термины в коммуникативное пространство. Дело в том, что сам по себе язык обуславливает и сохраняет принятый в обществе лингвистический обычай. Иначе говоря, способ бытия языка зависит от всех членов человеческого сообщества, участвующих в социальной коммуникации. В процессе языковой игры возникают новые слова, исчезают и выходят из употребления старые, изменяются значения лингвистических выражений. По сути, подобная картина отражает ситуацию постоянного сосуществования индивидов, взаимодействующих посредством языковых игр. Человек, будучи вовлеченным в язык и традицию, открывает для себя таким способом окружающий мир. При помощи родного языка он учится воспринимать и оценивать действительность. А поскольку, согласно Гадамеру, любое понимание основано на предании, то именно традиция составляет онтологическую предпосылку понимания субъектом смысла мира. «Человек, живущий в мире, не просто снабжен языком как некоей оснасткой, но на языке основано и в нем выражается то, что для человека вообще *мир*» [3, с. 512]. «Язык, – утверждает Гадамер, – в среде которого вырастает человек, определяет вместе с тем его связь с миром и отношение к миру» [3, с. 513].

Для немецкого философа игровой момент языка особенно ярко высвечивается в разговоре, где, так сказать, «разыгрывается» принципиальная открытость значений слов. Хотя слова имеют определенное значение, все же их употребление никогда не ограничиваются только одним ранее установленным значением. Разговор, где приходится подбирать нужные термины, как правило, предполагает известное колебание смысла употребляемых языковых выражений. Поэтому всякое определение значения слова вырастает из ситуативного контекста их употребления. В этом проявляется игровое движение языка «туда и обратно», демонстрирующее важную роль живого непосредственного разговора. Умение рассуждать в таком случае не представляет собой некое умение или навык, который индивид обретает в результате заучивания правильного употребления фиксированных значений слов, скорее такая способность достигается в непрерывной языковой игре

(т. е. в повседневной жизненной практике), в которой происходит человеческое взаимодействие.

Структурная взаимосвязь игры и языка, как было отмечено выше, наблюдается, прежде всего, в разговорном опыте. Так же, как и с игроком, который играет всерьез, т. е. втягивается в игру, полностью поглощается ее ходом, происходит это и с собеседниками в процессе ведения философского (платоновского) диалога. Предмет беседы захватывает его участников, увлекает их, побуждает приводить доводы в пользу возможного решения или, напротив, разбирать контраргументы по поводу несостоятельности предложенного варианта решения. Другими словами, разговор успешен лишь тогда, когда собеседники полностью захвачены им. Точно так же происходит и с успешной игрой.

Гадамер заявляет о «преображающей силе» разговора. Любой, кто много рассуждает о каком-либо деле, приходит к новому пониманию, осознает проблемы, которых он раньше не замечал и которые побуждают его снова и снова задуматься. «Разговор, если он удался, оставляет что-то нам, он оставляет что-то в нас, и это “что-то” изменяет нас [4, с. 87]. Причем процесс понимания отражается в этом опыте разговора. Только разговаривая, общаясь друг с другом, мы можем выработать общий язык, а значит, прийти к взаимопониманию относительно какого-либо вопроса. «Во всяком подлинном разговоре мы вникаем в слова другого, действительно считаемся с его точкой зрения и ставим себя на его место: не с тем, однако, чтоб понять его самого как данную личность, но с тем, чтобы понять, что он говорит» [3, с. 448]. Разговоры друг с другом, желание понять друг друга посредством обмена точками зрения никогда не прекращаются среди людей. Вопросы и ответы беседы создают предпосылки для ведения бесконечного, открытого диалога. Достигнутое в разговоре взаимопонимание преобразует собеседников так, что «они уже не являются более тем, чем были раньше» [3, с. 445].

Витгенштейн о понятии «языковая игра»

В отличие от Гадамера, Л. Витгенштейн не дает исчерпывающего определения понятия «игра». Согласно его мнению, это просто невозможно сделать, поскольку «игра» есть языковое выражение, значение которого нельзя уловить посредством указания на его конкретный, неотъемлемый признак. Значение слова «игра» зависит от многообразия различных речевых контекстов, в которых оно употребляется. Витгенштейн относит подобные слова к понятиям семейного сходства [6, с. 110–111]. В их содержании различные свойства накладываются друг на друга, как это имеет место с чертами внешнего облика среди членов одной семьи. Характеристика семейного сходства применима к понятиям «число» и «игра». Конечно, Витгенштейн не случайно выбрал термин «игра» в качестве иллюстрации понятия семейного сходства. Дело в том, что едва ли найдется какое-то другое слово, обладающее столь значительным разнообразием значений. Диапазон

существующих игр и того, что мы можем подразумевать под «игрой», выглядит для нас, по сути, как безграничный. В силу указанной особенности, присущей понятию игры, оно воспринимается в настоящее время как модель языка, созданная Витгенштейном. Созданная австрийским философом модель, на наш взгляд, корректно отражает природу лингвистического феномена. Витгенштейновская конструктивная модель языка вошла в историю философии под названием «языковая игра».

Намерение Витгенштейна в его труде «Философские исследования» состоит в том, чтобы придать языку соответствующий образ [6, с. 86], который адекватно раскрывал бы сущность языка. По убеждению Витгенштейна, язык можно лучше всего понять при помощи игровой модели. Он рассматривает язык как упорядоченную деятельность (или действие), подчиняющуюся строго определенным правилам. Нормативность правила обеспечивает языковой игре регулятивную функцию [2, с. 89]. Любой языковой игре присущи определенные действия и правила. Отметим, что принцип следования правилу, которому Витгенштейн уделяет особое внимание при проведении аналогии между характером функционирования языка и игровым движением, присутствует и в концепции понимания Гадамера в виде общей структурной упорядоченности. Аспект структурной упорядоченности, как основополагающая характеристика сущности игры, открывается субъекту через правила и добровольное преобразование целевых установок индивидуального поведения в задачи игры [3, с. 152–153]. Здесь мы должны обратить внимание на важную мысль Витгенштейна, которая состоит в том, что использование естественного языка невозможно отделить от неязыкового поведения. Для языка базовым принципом при формировании значения является помещение речевых выражений в контекст соответствующих действий. Значение слов зависит от их употребления, то есть от того, какие наши действия последуют за используемыми словами. «Наша речь, – пишет Витгенштейн, – обретает смысл через остальные поступки» [7, с. 349]; «значение слова есть способ его употребления. Ибо этот способ и есть то, что мы усваиваем, когда данное слово впервые входит в наш язык» [7, с. 331]. Употребление языковых выражений не может осуществляться произвольно, поскольку этот процесс подчиняется определенной совокупности правил. Эти правила усваиваются людьми в процессе обучения, а их правильное применение гарантируется практикой, институтами или обычаями [6, с. 129]. Тем не менее, будет неверным с нашей стороны представлять правило в виде какого-то прочного, непоколебимого сооружения. На самом деле правила могут меняться, они изменяются иногда в процессе употребления.

Витгенштейн снова размышляет о предложенной им игровой модели языка: «Разве аналогия между языком и играми не способна пролить свет? Мы легко можем представить людей, что развлекают себя забавами на воздухе, играют в мяч, начиная разные известные им игры, но многие не доводят до конца и просто бесцельно перебрасываются мячом, гоняются друг за

другом и в шутку кидают один в другого мячом и так далее. А теперь кто-то говорит: все время они играют в мяч и следуют определенными правилами при каждом броске. И не тот ли это случай, когда мы играем и придумываем правила в ходе игры? И даже меняем их в ходе игры» [6, с. 70].

Вместе с тем для Витгенштейна, как и для Гадамера, важным элементом оказываются традиции, что отражается в используемом им словосочетании «естественная история». Под «традицией» он подразумевает общие привычки, обычаи, правила и социальные институты, которые обеспечивают согласие людей в действиях и дают уверенность в том, что они должны действовать именно так, а не иначе. Витгенштейн утверждает: «Приказывать, спрашивать, рассказывать, болтать — в той же степени часть естественной истории, что и ходьба, еда, питье, игра» [6, с. 32]. И «ты должен задуматься над тем, что языковая игра есть, так сказать, нечто непредсказуемое. Я имею в виду: она не обоснована. Она не разумна (или неразумна). Она пребывает – как наша жизнь» [7, с. 391]. Следует добавить, что исторический аспект языка, обстоятельно проанализированный в философской герменевтике Гадамера, рассматривается и в философии позднего Витгенштейна [11].

Заключение

Резюмируя итоги проведенного нами исследования, можно утверждать, что развернутая в трудах Гадамера и Витгенштейна игровая модель языка открывает перспективный горизонт для осмысления понимания как сложного, многомерного феномена. Отметим, что Гадамера особенно интересовала самокритика позднего Витгенштейна относительно изложенной в «Логико-философском трактате» теории логического редукционизма языка. «Для позднего Витгенштейна, – пишет он, – в высшей степени характерно уразумение того, что язык всегда определенным образом организован, а значит, собственная функция языка состоит в осуществлении понимания» [5, с. 24]. Гадамер поддерживает обращение Витгенштейна во второй период творчества к рассмотрению грамматики живого употребления языка, языка как «формы жизни». Витгенштейн говорит о многообразии языковых игр, о возможности возникновения концептуальной путаницы в случае перехода от одной языковой игры к другой. При этом австрийский философ предостерегает от метафизического использования слов повседневного языка, т. к. это приводит к порождению мнимых философских проблем.

Гадамер полностью солидарен с Витгенштейном в трактовке языка как «способа мироистолкования», однако его не удовлетворяет отстаиваемый Витгенштейном проект философии как терапии, направленной на избавление нашего мышления от философских псевдопроблем посредством логико-лингвистического анализа. Гадамер считает, что такой подход к философии неизбежно ограничивает ее конструктивные возможности и вместе с тем уводит нас от осмысления процесса философствования как «языка беседы, которую ведут с нами вещи» [5, с. 25]. Однако Гадамер положительно

оценивает обращение Витгенштейна к «живым языковым играм», усматривая в этом шаге подтверждение своих собственных идей.

В исследовательской литературе сложилось мнение, что гадамеровская игровая модель языка обладает большими достоинствами и прикладными возможностями в сравнении с игровой моделью Витгенштейна, что она может быть успешно использована в социальной практике, в частности, в решении проблемы межкультурного диалога, в преодолении межкультурных конфликтов [12, р. 35]. И все же мы поставим под сомнение данное замечание. Дело в том, что в настоящее время идеи Витгенштейна, включая его модель языковой игры, активно привлекаются для обсуждения проблемы кросс-культурного понимания через их адаптацию к антропологическому контексту для разрешения возможных концептуальных затруднений, возникающих в ходе взаимодействия полевого исследователя с туземцами [10, с. 12].

Таким образом, можно утверждать, что сходство, обнаруживаемое между философской герменевтикой Гадамера и лингвистической философией Витгенштейна, основано на понятии игры, которое эти мыслители используют в качестве модели языка. Во-первых, они оба подчёркивают процессуальный, деятельностный характер игры. Но если Гадамер делает это путем непосредственного обращения к действию игры, то Витгенштейн – к употреблению языка, способного со временем изменяться. Во-вторых, Гадамер и Витгенштейн особо выделяют надсубъективный аспект в функционировании языка. В соответствии с их аргументацией, лингвистический процесс носит исключительно intersubjective характер и может транслироваться посредством исторической традиции и сохраняющихся в обществе обычаев. В-третьих, обоих мыслителей сближает то, что они признают возникновение значения слов в процессе их употребления, в разговоре и связанным с ним экстралингвистическим контекстом (действия, форма жизни). Механизм понимания в их трактовке выглядит как «событие самого языка» [8, с. 135]. Гадамер и Витгенштейн настаивают на необходимости учета ситуативного контекста как неперемного условия на пути к любому пониманию. В-четвертых, для обоих мыслителей язык составляет основу мировосприятия.

В соответствии с указанными выше базовыми принципами, вытекающими из игровой модели Гадамера и Витгенштейна, будет логичным поставить вопрос: является ли игра тем основополагающим понятием, с помощью которого возможно осмыслить отношения между человеческим сознанием, языком и миром. Несомненно, понятие игры обнаруживает некоторые параллели с языком. Действительно, наш язык формирует специфическую картину мира. То, что язык не является статичным, а меняется в результате его применения говорящим, что ему присущ определенный структурный порядок, поддерживаемый правилами употребления, что он функционирует лишь в человеческом сообществе, — это именно те аспекты язы-

ка, которые нам необходимо осознать при обращении к аналогии с понятием игры.

Список литературы

1. Барковский П.В. Герменевтика игры и виртуализация мира посредством игры в работах Х.-Г. Гадамера // HORIZON. Феноменологические исследования. 2020. Т. 9, № 1. С. 15–43.
2. Борисов Е.В. Проблема нормативности в феноменологии языка: Витгенштейн и Гадамер // Известия Томского политехнического университета. 2007. Т. 311, № 7. С. 88–92.
3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / пер. с нем. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
4. Гадамер Г.-Г. Неспособность к разговору // Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного / пер. с нем. М.: Искусство, 1991. С. 82–92.
5. Гадамер Г.-Г. Философские основания XX века // Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного / пер. с нем. М.: Искусство, 1991. С. 16–26.
6. Витгенштейн Л. Философские исследования / пер. с нем. Л. Добросельского. М.: АСТ: Астрель, 2011. 347 с.
7. Витгенштейн Л. О достоверности // Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I / пер. с нем. М.: Издательство «Гнозис», 1994. С. 321–405.
8. Коваль О.А., Крюкова Е.Б. Лингвоцентрическое понимание мира в философии Х.-Г. Гадамера и Л. Витгенштейна // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2015. № 2(30). С. 129–136.
9. Медведев Н.В. Витгенштейн и Гадамер о «языковой игре» // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2013. № 5 (121). С. 156–165.
10. Медведев Н.В. Философия Л. Витгенштейна и проблемы понимания иных культур: монография. Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2009. 382 с.
11. Медведев Н.В. Историческое измерение языка в философии Л. Витгенштейна // Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. Тамбов, 2011. № 4 (96). С. 218–228.
12. Arnsward U. On the certainty of uncertainty: language games and forms of Life in Gadamer and Wittgenstein // Jeff Malpas, Ulrich Arnsward and Jens Kertscher (eds.), Gadamer's century. Essays in honor of Hans-Georg Gadamer. Cambridge/Mass.: MIT Press, 2002. P. 25–44.
13. Horn P.R. Gadamer and Wittgenstein on the unity of language. Reality and discourse. London: Routledge, 2005. 152 p.
14. Lawn C. Wittgenstein and Gadamer: towards a post-analytic philosophy of language. Continuum studies in German philosophy. London; New York: Continuum, 2004. 161 pp.

G.-G. GADAMER'S AND L. WITTGENSTEIN'S GAME MODEL OF LANGUAGE: COMPARATIVE ANALYSIS

N.V. Medvedev, T.V. Egorova

G.R. Derzhavin Tambov State University, Tambov

The paper is devoted to a comparative analysis of the hermeneutics of G.-G. Gadamer and the linguistic philosophy of L. Wittgenstein based on the game model of language created by them. It is noted that the linguistic-centric, anti-scientific orientation of Gadamer and Wittgenstein's reflections serves as a starting point for bringing their linguistic and philosophical projects closer together. The novelty of the study lies in considering the game model of language as a prerequisite structure of understanding. The content of the concept of game in Gadamer's hermeneutics is considered, and the structural relationship between game and language in conversational experience is revealed. It is shown that Wittgenstein, using the game model, describes language as an ordered activity that functions according to certain rules. Similarities in the approaches of Gadamer and Wittgenstein to the analysis of linguistic phenomenon are highlighted. It is emphasized that for Gadamer and Wittgenstein, tradition is an important element of language practice. It is concluded that for these thinkers, language as an activity phenomenon is the basis of worldview. Both philosophers defend the principle of taking into account the situational context as a necessary condition on the path to any understanding.

Keywords: *Gadamer, Wittgenstein, game model, language, language game, understanding, meaning, rule following, hermeneutics, tradition.*

Об авторах:

МЕДВЕДЕВ Николай Владимирович – профессор, доктор философских наук, профессор кафедры истории и философии, ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина», г. Тамбов. E-mail: mnv88@mail.ru

ЕГОРОВА Татьяна Вячеславовна – аспирант кафедры истории и философии, ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина», г. Тамбов. E-mail: taniva@inbox.ru

Authors information:

MEDVEDEV Nikolay Vladimirovich – PhD (Philosophy), Professor, Professor of the Department of History and Philosophy, G.R. Derzhavin Tambov State University, Tambov. E-mail: mnv88@mail.ru

EGOROVA Tatyana Vyacheslavovna – PhD student of the Department of History and Philosophy G.R. Derzhavin Tambov State University, Tambov. E-mail: taniva@inbox.ru

Дата поступления рукописи в редакцию: 29.09.2024.
Дата принятия рукописи в печать: 28.10.2024.