



УДК 81`27; УДК 281

DOI: 10.18413/2313-8912-2022-8-1-0-3

Магомедова П. А.¹
Кангиева А. М.²

**Homo ludens в суфийской коммуникативистике
(теолингвистический аспект)**

¹ Дагестанский государственный университет
ул. Магомеда Гаджиева, 43а, Махачкала, 367000, Россия
E-mail: p_magomedova@mail.ru
ORCID iD: 0000-0002-8177-8951

² НИИ крымскотатарской филологии, истории и культуры этносов Крыма
РВУЗ «КИПУ» им. Февзи Якубова,
пер. Учебный, 8, Симферополь, Крым, 295015, Россия
E-mail: aliye.kangiyeva@gmail.com
ORCID iD: 0000-0001-8739-2665

Статья поступила 14 января 2022 г.; принята 03 марта 2022 г.;
опубликована 30 марта 2022 г.

Информация об источниках финансирования или грантах: Публикация подготовлена в рамках поддержанного РФФИ научного проекта № 21-011-44245 «Исламский дискурс: теологическая мысль и коммуникация в русскоязычной оболочке».

Аннотация. Игра оказывает существенное влияние на интеллектуальное и эмоциональное развитие человека как в детстве, так и в зрелости. Это развитие осуществляется не директивно, без чрезмерного контроля и навязанных стандартов, а легко и органично. Однако игра не онтологична для суфия, поскольку игра описывает мирскую сторону суфия, обращенную к исчезающему миру, проявление полноты разнообразия его эмоций. Выше эмоциональной сферы в суфийской парадигме – сфера духа. Поэтому атрибутивное свойство суфия – это постоянное приближение к любви Господа, постоянное состояние обращенности к Господу и надежда на ответ Творца. Цель статьи – определение понятия «Человек играющий» в свете суфийской коммуникативистики. Для достижения поставленной цели были рассмотрены следующие материалы: трактат Й. Хейзинги «Homo ludens», сакральные исламские тексты, суфийские источники, упоминающие феномен игры. В результате исследования был сделан вывод о том, что игра в современном религиозном сознании часто неверно интерпретируется и недооценивается. Человек играющий – это одна из граней суфия, его органичная сторона. В статье также было показано, что игру в суфизме можно рассматривать в двух смыслах: 1) как вид дозволенной деятельности, основанный на свободе самовыражения в специально отведенном пространстве-времени; 2) как любую деятельность, не связанную с поминанием и познанием Всевышнего Аллаха. В суфийской парадигме человек скорее может быть атрибутивно описан не как homo ludens / человек играющий, а как homo amens / человек любящий. Делается вывод о том, что суфийской коммуникативистике чужда игра как онтология, жизнь для суфия – не игра, а путь любви к Творцу, поскольку бытие Всевышнего и бытие человека постулируется как реальное, а не как воображаемое.

Ключевые слова: Homo ludens; Суфизм; Теолингвистика; Бог; Номинация; Игра
Информация для цитирования: Магомедова П. А., Кангиева А. М. Homo ludens в суфийской коммуникативистике (теолингвистический аспект) // Научный результат. Вопросы теоретической и прикладной лингвистики. 2022. Т.8. №1. С. 41-56. DOI: 10.18413/2313-8912-2022-8-1-0-3

UDC 81'27; UDC 281

DOI: 10.18413/2313-8912-2022-8-1-0-3

Patimat A. Magomedova¹
Alie M. Kangieva²

**Homo ludens in Sufi communication studies
(theolinguistic aspect)**

¹ Dagestan State University
43a Magomed Gadzhiev St., Makhachkala, 367000, Russia
E-mail: p_magomedova@mail.ru
ORCID iD: 0000-0002-8177-8951

² Fevzi Yakubov Research Institute of Crimean Tatar Philology,
History and Culture of Crimean Ethnic Groups, RVUZ "KIPU"
8 Uchebny Lane, Simferopol, 295015, Russia
E-mail: aliye.kangieva@gmail.com
ORCID iD: 0000-0001-8739-2665

Received 14 January 2022; accepted 03 March 2022; published 30 March 2022

Acknowledgements. The reported study was funded by RFBR, project number 21-011-44245.

Abstract. Play has a significant impact on the intellectual and emotional development of a person both in childhood and in adulthood. This development is not directive, without excessive control and imposed standards, but easy and organic. However, the game is not ontological for a Sufi, since the game describes the mundane side of the Sufi, facing the disappearing world, the manifestation of the fullness of the diversity of their emotions. Above the emotional sphere in the Sufi paradigm is the sphere of the spirit. Therefore, the attributive property of a Sufi is a constant approach to the love of God, a constant state of turning to God and hope for the Creator's answer. The purpose of the article is to research the concept of 'homo ludens' in the light of Sufi communication studies. To achieve this goal, the following materials were considered: J. Huizinga's treatise "Homo ludens", as well as Sufi sources mentioning the phenomenon of play. As a result of the study, it was concluded that play in modern religious consciousness is often misinterpreted and underestimated. The article also showed that play in Sufism can be viewed in two senses: 1) as a permitted activity based on freedom of expression and imagination in a specially designated space-time of the game, 2) as any activity not related to remembrance and the knowledge of the Eternal God. In the Sufi paradigm, a person can rather be attributively described not as homo ludens, a person playing, but as homo amens, a loving person. It is concluded that play as ontology is alien to Sufi communication, since the existence of God and the existence of man are postulated as real, not imaginary.

Keywords: Homo ludens; Sufism; Theolinguistics; God; Nomination; Game

How to cite: Magomedova, P. A. and Kangieva, A. M. (2022). Homo ludens in Sufi communication studies (theolinguistic aspect), *Research Result. Theoretical and Applied Linguistics*, 8 (1), 41-56. DOI: 10.18413/2313-8912-2022-8-1-0-3

Введение

Понятие «Я», Я-концепция человека в культуре и философии менялись на протяжении истории. Если в шутовском определении Платона человек – это животное на двух ногах, лишённое перьев, у Аристотеля человек – это *animal ridens / смеющееся животное*, то уже в 1758 г. шведский естествоиспытатель Карл Линней вводит термин *homo sapiens* и далее вплоть до XX в. долгое время сущность человека раскрывается через способность к мышлению, через декартовское *cogito ergo sum*.

В начале XX века исследователи стали делать акцент на новых гранях человеческого естества: так появился *homo faber* / человек производящий, *homo ludens* / человек играющий (Huizinga, 1970), *homo naturalis* / человек естественный, *homo photographicus* / человек фотографический (Великанов, 2007), *homo postmodernicus* / человек постмодерна (Йылмаз, 2007), *homo symbolicus* / человек символический (Skidelsky, 2011), *homo informaticus* / человек информационный, *homo oeconomicus* / человек экономический, *homo neurobiologicus* / человек нейробиологический, *homo mutabilis* / человек меняющийся, *homo sentiens* / человек чувствующий (Шаховский, 2012).

Всё новые грани личности человека попадают в фокус внимания антропологов, философов, психологов, лингвистов, культурологов, и каждая новая грань дополняет картину Я-концепции человека, делая ее более целостной и устойчивой.

Новый взгляд на осмысление Я-концепции человека в религии осуществляется в рамках междисциплинарной науки теолингвистики (Wagner, 1999). Можно отметить рассмотрение *homo sapiens* в лингвокультурологическом аспекте (Постовалова 2011; Gasanova, Magomedova, Gasanova, 2016; Магомедова.

Сабулаев, 2021 и др.), в дискурсивно-коммуникативной практике (Карасик, 2021; Берендеева, 2017 и др.); в социолингвистическом ракурсе (Бугаева И.В., Миронова Н.К., Магомедова 2019 и др.).

Современная наука на этапе постдисциплинарного развития, отказываясь от догм, деконструируя и эклектизируя не совместимые ранее концепты и парадигмы, заставляет исследователя не столько изобретать свои концепции, сколько «вслушиваться» и «вглядываться» в тенденции современности, стараясь их отразить, осмыслить и дискурсивировать.

Основная задача исследования – проанализировать отношения в паре «игра – сакральное», «человек играющий – человек верующий (суфий-мюрид)» в свете современных теолингвистических и коммуникативных парадигм. Есть ли место «человеку играющему» в суфизме? Как связаны коммуникативистика, игра, познание, сакральное и мистическое? Является ли игра атрибутивным качеством человека в суфийской коммуникативистике? Возможно ли сочетание современного постфилософского мироощущения со средневековым мистическим сознанием? Ответы на эти вопросы мы постараемся дать в нашем исследовании.

Для решения поставленных задач будут использоваться как классические **методы:** компаративный, междисциплинарный подход, в рамках которого используется теолингвистический, семантико-когнитивный методы, возникающие на пересечении теологии, лингвистики, теории коммуникаций, культурологии, философии и религиоведения.

Игра как философский и культурный, антропологический, педагогический и психологический феномен исследовалась, начиная с античности Сократом,

Диогеном, Платоном, Аристотелем. В немецкой классической школе к игре обращались Кант, Фихте, Шеллинг, Гегель. Из Исламских мыслителей отдельное внимание игре уделял Абу Хамид аль-Газзали. Феномен мистических игр рассматривал турецкий исследователь Х. Йылмаз. Фундаментальный трактат, посвященный игре, «Homo ludens» был опубликован в 1938 г. крупным нидерландским историком, культурологом Й. Хёйзингой. Среди современных психологов, исследующих связь игры, эмоциональной зрелости и психических расстройств, можно выделить П. Грэя, Г. Ньюфелда, Д. Макнамару и др. Для анализа суфийского понимания игры исследуются Коран, хадисы и духовные тексты богословов-суфиев.

Под коммуникативистикой нами понимается «научное знание, предметом которого является феномен взаимной связи как специфического отношения между вещами в предельно широком понимании» (Кангиева, 2019: 1-2).

Основная часть

1. Мир развернулся к игре

Ощущение себя как *homo ludens* / человека играющего с легкой руки Йохана Хёйзинги превращается в самоощущение многих людей постмодерна. Игра сегодня волнует умы не только лингвистов, исследующих ее семантическое пространство, педагогов и психологов, традиционно практикующих и изучающих ее виды, но и нейробиологов, экономистов, политологов, кибернетиков, этологов, антропологов и других специалистов.

В детской психологии ряд исследований показал, что свободная игра воздействует на формирование нейронных связей головного мозга ребенка сильнее, чем классическое «раннее развитие», когда даётся большой объем информации для запоминания (Neufeld, Mate, 2006). В психологии игротерапевты и арт-терапевты используют игру для лечения глубоких психических расстройств (King Juliet, 2016). Вместо навязывания и директивного

обучения ребенку и взрослому адресуется приглашение «быть, раскрываться, проявляться». В ответ на такое приглашение рождается энергия дерзновения (Mасnаrа, 2016: 238), происходит становление, познание, спонтанное исследование и устойчивое комплексное развитие. Игра дает не только интеллектуальное развитие, но комплексное созревание психики человека, преодоление импульсивности, выгорания, формирование психической стойкости и адаптивности.

Игровое пространство приглашает человека к свободе «быть и проявляться». «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению уже более не игра» (Huizinga, 1970: 14). Для эпохи посттоталитарных режимов, после крушения системы искусственно навязанных ценностей и директив, такое приглашение к свободе «кружит голову и наполняет воздухом пространство вокруг».

Один из секретов популярности игры сегодня – в ее свободе и позволении быть разным, творческим, порою непрагматичным, неэффективным, нецелесообразным. Ведь признак свободной игры – ее ценность в самом процессе, ее неподчиненность цели.

Тесно связанное со свободой «быть» другое свойство игры – ее безопасность. Игра как воображаемая деятельность, лишённая стратегического значения, может быть прекращена в любой момент, любой игрок может безнаказанно выйти из нее. А значит, это освобождает психику от бремени ответственности за каждый акт выбора. Отсюда мы понимаем, что игра освобождает от тревоги. Ведь ответственность рождает тревогу, страх наступления негативных последствий в результате нежелательного поведения либо событий. Игру же можно остановить в любой момент (Хьютер, Кварх, 2020: 139).

Покой и свобода привлекают *homo postmodernicus* к игре. После тоталитаризма и глобальных катастроф,

после утилитарного мышления, ведущего к потере вкуса к жизни, после глобальных катаклизмов игра выглядит как «спасательный круг» и «плоток свежего воздуха».

Й. Хёйзинга выделяет природные свойства игры: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие» (Хёйзинга, 2011: 31); культурная форма, не имеющая отношения к обыденной сфере: «Игра не есть обыденная или настоящая жизнь. Это выход из жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением» (Там же: 32)

Из написанного следует, что игра как культурный феномен важна для психики вне зависимости от возраста, пола, рода деятельности. Это некая форма бытия, пренебрежение которой ведет к утрате целого культурного пласта.

2. От Хёйзинги к играм постмодерна

Говоря об особой эстетике, тайне, радости, ритме, гармонии, свободе и безопасности игры, Й.Хёйзинга тем не менее, сохраняет дуальность «серьезного и несерьезного» и подчеркивает, что за пределами мира «понарошку» есть обыденный мир, настоящий. И даже играющий ребенок, увлеченный игровыми механиками и динамиками, понимает, что обыденный мир отдельно, а его игровые сценарии – отдельно. У ребенка сохраняется чувство реальности и его отличие от воображения.

И если у Й.Хёйзинги это деление дает возможность ощутить контраст воображаемого и реального, а на контрасте красоту обоих миров – настоящего и выдуманного, обыденного и иллюзорного, то другие авторы уходят «от онтологии игры в игру как онтологию». Homo ludens становится осевой ипостасью человека, которому предлагается проживать жизнь как игру с «фундаментальным отношением к жизни как к игре» (Хюттер, Кварх, 2020: 135). А сам мир, пишут авторы, повторяя греческие мифы, это «озорная игра богов»

(Там же: 35). «Человек играющий не ассоциирует себя ни с одной (социальной) ролью, потому что за рамки любой из них можно выйти» (Там же: 144).

Критикуя данный подход, российская исследовательница онтологии игры, написавшая фундаментальный труд о сущности и границах игры Ретюнских Л. Т., указывает: «Процесс игроизации феноменов, несущих в себе нравственный смысл, смыкается с моральным релятивизмом, а в своем крайнем проявлении с нигилизмом, понимаемом как моральный принцип, основанный на полном отрицании всех нравственных ценностей, т.е. предельное значение морального релятивизма. Игроизация морали есть способ взаимоуничтожения игры и морали, что чревато распадением существенных регулятивов жизнедеятельности всего человеческого сообщества» (Ретюнских, 2019: 240).

В главе «Отчего игровое искусство жить – это не просто техника» Г. Хюттер и К. Кварх стараются свести игру к диалогизму в понимании Ю. Хабермаса, а еще ранее М. Бахтина и Э. Левинаса. Однако диалог и коммуникативное действие может состояться и вне контекста игры. А может быть и игровым актом. Диалог возможен лишь между носителями сознания, воли, намерения, ведь коммуникация интенциональна. Г. Хюттер и К. Кварх пишут о диалоге между «поэтом и весенней ночью», в рамках которого разворачивается «поэтическая игра» (Хюттер, Кварх, 2020: 140), далее называя это диалогом. Нельзя ставить знак равенства между понятиями «совместная игра» и «диалогическое взаимодействие», поскольку диалог, по мнению М. Бахтина, есть встреча двух сознаний.

Как пишет Й.Хёйзинга, игра – это то, что есть у животных. Однако животное не способно к диалогу и коммуникативному действию. Ведь диалог – это открытость и незавершенность, приглашение быть и ответная готовность слышать и принимать. Животные же «завершены», для них нет

горизонта «над-Я», «сверх-Я», у них нет механизмов целеполагания и воли к раскрытию собственного потенциала. Главный регулятор животного – набор инстинктов и рефлексов, реагирование на внешнюю среду, а не свободный акт выбора-к-Ты. Диалог выше игры и требует осмысленности, осознания и устремленности разума, целеполагания вне рефлексов и инстинктов. Диалог требует намерения и сознания, помещенного в вектор «к-Ты».¹

Переносясь в суфийскую антропологию, интересно отметить, что аль-Газали говорит об игре как о деятельности, преимущественно занимающей человека в детстве, тогда как в более зрелом возрасте человек тяготеет к близости с противоположным полом, имуществу, а в пожилом возрасте – к статусу (Аль-Газали, 1992).

Не является ли попытка изобразить жизнь как игру отражением тенденции психологической инфантилизации общества, которое хочет играть всю жизнь, быть лишь «человеком играющим» до смерти, избежать любой ответственности, будучи психологически не способным выдержать последствия своих решения, актов выбора и намерений, попыткой сделать вид, что вся жизнь «понарошку», все можно переиграть и выйти из игры в любой момент? Геймификация жизни – ни что иное как отказ от авторства своей жизни и своих состояний, отказ от «делания себя завтрашнего через путь-к-Ты».

Игра как онтология, продолжая релятивистские и солипсистские традиции постмодерна, ведет к кризису не только философии, но и культуры, юридической науки, этики. В попытках выйти из этого кризиса и был предпринят

«коммуникативный поворот» в философии, науке и культуре.

3. «Человек играющий» и суфизм

Мы согласимся с большинством современных исследователей игры в том утверждении, что человек сегодня слишком мало играет. И от этого возникает множество психических сложностей взрослых и задержек в развитии у детей. Ведь игра способствует сенсорной интеграции, телесной осознанности и развитию эмоционального интеллекта у детей и взрослых. Аль-Газали пишет о вовлеченности в игру внешних и внутренних сенсорных систем, а значит, о более адекватном восприятии себя и мира и более качественном взаимодействии с миром (Heidari, 2020). В конечном итоге воображаемая игра делает возможной подлинную коммуникацию, наладив систему сенсорного восприятия мира. Ведь человек – это не только интеллект, и коммуникация строится не только как обмен информацией.

Игра важна, функция воображения *خَيَال* в исламской психологии велика, она необходима для конструирования конечного пункта (Зари, 2010) жизненного пути, многие аяты Корана обращены именно к воображению. И активность воображения и способность конструировать то, что пока не познано восприятием с дальнейшей сверкой с помощью сенсорных систем, играют огромное значение в процессе выработки психической энергии. Однако не все воображаемо и поддается проигрыванию. Суть Творца скрыта от воображения. Обращение к Творцу, знание о Творце, любовь к Творцу и послушание – это не игровая деятельность. И это не означает общего запрета на игру и не нивелирует ее важности.

Особенно мало игры в жизни тех, кто идентифицирует себя через религию и соблюдение нравственных постулатов. В жизни таких людей, напротив, можно встретить много диктата и директивы, давления в свой адрес и в адрес Другого,

¹ Подробнее см. в Кангиева А.М. Теория смысла в суфийской коммуникативистике // Философия и культура, 2019. № 12. С. 1-10. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31617 (дата обращения: 13.11.2021)

не всегда оправданные осуждение и запреты. Часто соблюдение правил религии сопровождается фанатизмом, чрезмерностью, буллингом окружающих и как итог потерей вкуса к жизни, агрессией и апатией. Оправдывая такой свой способ ощущать себя и мир, свою директивность и склонность к давлению и навязыванию своей воли, религиозные люди могут привести стихи из Корана, осуждающие игру и праздные развлечения:

Так, в 32 аяте суры «Скот», действительно говорится о том, что мирская жизнь – это игра и забава, а вечная жизнь лучше, чем тленный мир, и это очевидно обладателям разума:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهُوَ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ
لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Смысл: «Мирская жизнь - всего лишь игра и потеха, а последняя обитель лучше для тех, кто богобоязнен. Неужели вы не разумеете?» (Кулиев, 2019: 86)

Подобное сравнение жизни с игрой и забавой приведено и в 20 аяте суры «Железо»:

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ

Общий смысл: знай, что жизнь от рождения до смерти (дуныя) – лишь игра и забава (пер. – А. К.).

Священный Коран содержит категорический запрет на азартные игры, упоминая их наряду с алкоголем. «Четыре вещи при чрезмерности приводят к гибели – совокупление, вино, азартные игры и охота» (Аль-Газали, 2010: 44)

Однако упоминание некоторых понятий, таких как «игра» или «имущество», «дети», «мирская жизнь» в контексте предостережения не указывает на их запретность. Коранические строки призывают к осторожности, умеренности, внимательности. Точно так же, как дети и имущество не запретны в своей основе, но требуют особого подхода, игра в своей основе разрешена, но требует меры. Поэтому учёные установили главное условие – чтобы в составе игры не было запретного, чтобы она не вела к греху и не отвлекала от религиозных обязанностей.

Игра дозволена, но не должна отвлекать от более важных задач и поглощать всё свободное время человека. И, конечно, весь жизненный путь человека в картине мира верующего – не является игрой. Кроме мирских занятий есть нечто подлинное, не связанное с иллюзией игры, воображением.

Игра, так же, как и любое благо временного мира, может давать верующему человеку вкус жизни, силу жить, и в итоге силу любить Всевышнего, служить Ему и идти к Его Милости.

В суфийской картине мира важны трезвость и баланс в самовоспитании. Как бы ни была велика любовь к Всевышнему у верующего, как бы ни был он предан своему пути, тем не менее, он не может пренебрегать той данностью, в которую Всевышний его поместил. Это его телесность, эмоциональность, его бытие среди таких же, как и он. Как бы долго он ни молился и ни выполнял задания своего наставника, суфий обязан поддерживать в себе обычную плотскую жизнь. Ведь именно плоть и эмоции в ней как связка убеждений с телом позволяют ему в дальнейшем выполнять полную любви молитву (намаз) или совершить акт воздержания в виде поста (ураза).

Нет смысла стремиться к наслаждениям жизни так, будто ими исчерпывается потенциал радости и счастья суфия. Однако, живя жизнью телесного, земного, сотворенного в мире человека, глупо отрицать окружающую красоту и радость.

Так, игра была в жизни пророка Мухаммада, его дочери Фатимы, его внуков. Пророк играл и бегал наперегонки со своей супругой Аишей, а Фатима рассказывала стихи игрового содержания своим сыновьям. Пророк включался в игры детей сподвижников, мог бегать за ними или интересоваться их питомцами. Это все повествует о красоте жизни, о дозволенной мирской красоте, подобной красоте природы или красоте человеческих лиц. Так же, как Пророк любил ароматы и

радовался близости с другими людьми, так же в его жизни была игра. Хотя, как и пишет Й.Хёйзинга, за пределами игры было настоящее, серьезное, подлинное.

Интересное положение об игре мы встречаем в первых строчках «Homo ludens»: «...животные вовсе не дожидались ... человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще» (Huizinga, 1970: 10).

Игра – отражение животной стороны человека. Это предельное проявление живых эмоций, напряжение эмоций и разрядка, радость и ритм. Игра – некое тайное цветение жизни. Тайное, поскольку сама жизнь, сама одушевленность в религиозной картине мира является тайной. В игре одушевленность, живость, эмоциональность проявляются наиболее полно. Их проявление не догматизировано, но свободно, и помещено лишь в общие берега Закона. Свободное самовыражение, наделенное особой эстетикой, особым изяществом, радостью, не является запретным. Более того, как дозволено искусство и как оно может быть исцеляющим, так и дозволена игра в религии.

В то же время суфии утверждают: «Каждое слово, в котором нет богопомятия (*зикра*), – это бессмыслица. И любое молчание, в котором нет размышления (об Аллахе) (*фикра*), – это безделица. И всякий взгляд, в котором нет назидания, – это (пустая) забава» (Аль-Газали, 2010:18).

Игра оживляет чувства и возвращает вкус к жизни, поскольку, приближаясь к милости своего Господа, суфий проживает обычную жизнь в своем теле, среди таких же телесных и ограниченных, эмоциональных и живых Других. Игра помогает привнести в неизбежную жизнь, свободу, радость и красоту.

Поэтому для *homo ludens* есть место в суфизме, и пример Пророка этому доказательство. Но игрой не исчерпывается жизнь суфия: главное доказательство, что жизнь – это не игра, это любовь и смерть. Эти два явления стоят над игрой и вне игры. Ведь человек не может выйти из игры, когда умирает близкий. Он обречен прожить это, и здесь его свобода находит конец. И здесь он находит свое бессилие. Ничто не возвращает суфия в реальность бытия себя и реальность бытия Бога как столкновение с болью: вот человек не хотел боли, но боль есть. И это указывает на реальность Воли сотворившего боль Господа. Равно как и в любви – любовь требует от суфия вслушиваться и всматриваться в настоящее. В подлинного «Ты». Любовь требует отказа от себя в устремленности к Ты. И через такой отказ Я переплавляется в над-Я, происходит «духовная алхимия» в терминах аль-Газали.

И если говорить об атрибутивности, то в суфизме суть человека раскрывается не через концепт *homo ludens*, а скорее через Я-концепцию *homo amens* / человека любящего, человека, жаждущего встречи, человека идущего, намерившегося, решившего прийти к Довольству Своего Господа. Мюрид, ученик шейха-муршида в суфизме, – это тот, в ком сильна *Ирада*, воля к любви, воля к духовной близости, воля, к вечному счастью в милости Бога.

Здесь любовь выступает как квинтэссенция подлинной коммуникации. Суфизм как коммуникативная система весь пронизан речевыми актами, «обращением-ответом», в основе чего лежит аят 60 суры 40 Гафир:

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ

где говорит Господь (речью, не подобной человеческой речи, без голоса, букв и звуков), означающее: «Взывайте ко Мне, и Я отвечу вам»².

В основе суфизма постоянный мысленным взор-к-Ты. Суть этого

² Перевод – А. К.

обращения – это любовь. Предельная вовлеченность сердца, разума, эмоций, всей человеческой сути. Поэтому, Я-концепция суфия в суфийской коммуникативистике – это «Я-любящий». А вся жизнь проистекает из этой великой любви. Сердце, вовлеченное в красоту Божественных Имен и Атрибутов, выстраивает канву жизни исходя из своей любви. Здесь есть место игре, но игра скорее характеризует неизбежный мирской аспект жизни, человека как حيوان ناطق. «разумного, говорящего животного», т.е. такого творения, которое имеет черты животного. Игра раскрывает жизнь, делает ее более яркой, мощной, здоровой.

Но игра – далеко не главное в жизни суфия. Любовь отлична от игры тем, что любовь – это встреча с Реальностью и «Ты». Не с воображаемым миром, не с вымыслом, не «понарошку», а с реальным бытием «Ты». Любовь требует открытости этому бытию «не-Я». Будь то бытие Пророка, будь то наставника – это не вымысел, не игра моего разума, не иллюзия, не воображаемое. Это реальность Пророка, которую я никогда до конца не познаю в силу тайны его души. Но я открыт для этой реальности, я жажду встречи, я мечтаю соприкоснуться с его бытием, я мечтаю про близость, душевную и физическую, про соседство в Раю³.

А есть поступки и слова, отрицающие подлинность любви, перечеркивающие стремление сердца, почтение к Богу и желание близости. О таких поступках в контексте запрещенных языковых игр о Боге говорится в аятах 65-66 суры Корана «Покаяние»:

وَلَيْن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ قُلْ أَبِإِنَّ اللَّهَ
(65) وَأَيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِؤُونَ
لَا تَعْتَذِرُوا قَدْ كَفَرْتُمْ بَعْدَ إِيمَانِكُمْ إِنَّ نَعْفَ عَنْ طَائِفَةٍ
مِّنْكُمْ يُعَذِّبُ طَائِفَةٌ بِأَنَّهُمْ كَانُوا مُجْرِمِينَ

³ Çelebi Süleyman. Mevlud Vesiletü'n Necât. URL: <https://www.liseedebiyat.com/metn-ncelemes/5699-mevlid-suleyman-celebi.html> (дата обращения: 13.11.2021)

Смысл: «Если же ты их спросишь (об их думках), они, конечно, ответят: "Мы только балагурили и забавлялись". Спроси: "Не над Аллахом ли, Его аятами и Его Посланником вы смеялись?"

Не извиняйтесь. Вы отступились от веры, после того как приняли ее. Если Мы и простим (грехи) одних из вас, то накажем других за то, что они стали грешниками» (Кулиев, 2019: 133-134).

В данных коранических строках Пророку дается приказ сообщить этим людям, что они отступили от веры по причине своих игр.

Отсюда следует, что любовь верующего требует почтения к Тому, кого он любит, и соблюдения границ. Цена несоблюдения границ – лишение возможности подлинно любить Бога и надеяться на Его Любовь в ответ. Не обо всем можно шутить и не все можно сделать предметом игры. Есть черта, выход за которую означает выход из картины мира верующего и лишение вечной милости Бога в суфийской парадигме.

4. Теолингвистический анализ концепта игры نَعَبٌ в арабских религиозных источниках: от смыслов творчества и созидания к деструктивным аспектам игровой деятельности

Для понимания концепции homo ludens / человека играющего в суфийской онтологии и антропологии следует раскрыть концепт игры, подвергнув саму лексему «игра» نَعَبٌ семантико-когнитивному анализу на материале основных суфийских источников.

Лексема «игра» نَعَبٌ как концептуальная единица мышления отражает в себе «потенциальный заряд огромного опыта предшествующих поколений, культуры и менталитета» носителей арабского языка (Посиделова, 2014). Смысловая наполненность слова نَعَبٌ в арабском языке многогранна, поэтому анализ концепта «игра» в контексте коранических аятов позволит расставить верные акценты исходя из цели настоящего исследования.

Слово *игра* и производные от корня 'لَعِبَ', 'играть' – يَلْعَبُونَ 'играют', لَعِبًا 'играючи, в виде игры', نَلْعَبُ 'мы играем' встречается в Коране более 11 раз. Примечательно, что наибольшее количество раз данное слово встречается в суре «Скот»: в 32, 70, 91 аятах.

Все без исключения упоминания данной лексемы в Коране носят негативный характер и встречаются в значении предостережения.

В толковом словаре арабского языка «Лисануль-`Араб» ибн Мунзира *игра* определяется как противоположность серьезному: ضِدُّ الْجِدِّ и поясняется, что игра не подчинена цели и не прагматична.⁴

Как упоминалось ранее, в религиозных источниках нет запрета на игру в целом как вид деятельности. Однако аль-Газали в «Возрождении религиозных наук» пишет: «Ибн `Аббас говорил: «Заблуждение обладает сладостью для сердец заблудившихся людей». Всевышний говорит (смысл):

وَذَرِ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا

«Оставь тех, которые свою религию обращают в игру и забаву!» (Коран, 6: 70).

И все из привнесенного (в религию) после сподвижников Пророка – да будет доволен ими Всевышний – что превышает меру необходимости и потребности – это игра и забава» (Аль-Газали, 2011: 367)

Поэтому в Коране все аяты упоминают игру в негативном, деструктивном ключе. В кораническом контексте в ядерной зоне концепта «игра» располагаются более простые, элементарные категории «забава», «шутка», «развлечение» – لَهْوٌ, временная исчезающая радость. Игра и забава часто перечисляются в Коране как однородные члены предложения, что указывает на их семантическую близость в данном контексте.

⁴ Лисануль-Араб. (сост. Джамалуддин Мухаммад ибн Мукрим ибн Мансур / «Язык арабов», толковый словарь араб. яз./, Бейрут. (на араб.яз.)

Обращает на себя внимание и тот факт, что игра встречается в сакральных текстах Корана и Сунны пророка в одном ряду с такими явлениями, как винопитие и т.п., что тоже служит обоснованием порицаемости игры в исламе: «Обращает на себя внимание и тот факт, что у ряда поэтов в тексте одного стиха встречаются темы винопития и игры в майсир, что, очевидно, немаловажно и для понимания причин налагаемого запрета на эти явления в Коране (2:219; 5:90–91), где вино ставится в один ряд с очевидно языческими ритуальными практиками – «жертвенниками и стрелами» (Кудрявцева, Резван, 2016: 229). Подробнее о специфике арабской языческой игры *майсир* в (Jamil, 2004).

Концепты «игра», «забава» – это единицы мышления, отражающие не только культуру арабов, носителей языка Корана, но и универсальное, транскультурное и трансцивилизационное ментальное образование, которое, встречаясь в сакральных источниках, несет в себе такие смыслы, как бесцельность, временность, «иллюзорность».

Петроченко указывает на такие «теневые» аспекты игровых ситуаций в жизни взрослых людей, как «сокрытие действительного хода событий», «самообман, притворство, сознательный обман» (Петроченко, 2013: 43).

В Коране, напротив, многократно подчеркивается целесообразность, осмысленность бытия. Мир раскрывается не как бесцельная игра, а как манифестация бытия Бога. Мирская жизнь, сенсорно познаваемая реальность, призвана указать на атрибуты и имена Творца с помощью «разумного сердца». Если реальность не интерпретируется как указатель атрибутов Творца, то она превращается в «сон», бесцельную игру, «утекающую и исчезающую воду». Именно познание обладающих разумом людей противопоставляется игре тех, кто превратил жизнь и веру в игру. Многократно дается указание на то, что

мир не создан понапрасну (см. сура «Пророки», аят 16 и др.), что для тех, кто отказался от бесцельности, «кажмости» и пустых забав в пользу познания и прославления всемогущего Бога, Творец дарует свою любовь. А любовь Творца прекраснее, чем пустая игра. Ведь бытие, господство, власть, милость Бога – это реальность, а не воображаемый иллюзорный конструкт. И это далеко от постмодернистского мироощущения человека брошенного, проживающего бесцельность и пустоту бытия.

Интересно отметить, что на фоне постмодернистских тенденций в культуре и языке в концептосфере русского языка концепт игры все глубже проникает в ментальность не только через лексические и фразеологические единицы, но и через синтаксические конструкции. Распространенная в молодежном сленге модальная частица «как бы», «типа» указывает на эпистемическую неопределенность в отношении большинства предметов речи – нечто «не вполне достоверное», с дальнейшим выходом в агностицизм; на ощущение контрфактивности реальности как чего-то кажущегося, нереального, что укореняется в постмодернистском релятивизме и солипсизме.

В суре «Скот» в 76 аяте Ибрагим, напротив, утверждает вечное бытие Аллаха, отрицая игры идолопоклонников и говоря: «Я не люблю то, что исчезает». Здесь отражена имманентно присущая душе суфия тоска по бытию вечного неизменного великого Творца. Любовь к вечному Аллаху противопоставляется временным, воображаемым и иллюзорным забавам.

Отсюда следует, что концептам «игра», «забава» в Коране противопоставляются концепты «вечность», «бытие», «подлинность». *Человеку играющему* противопоставляется *человек познающий*, постигающий смыслы и заявляющий как предельный смысл, как предельное целеполагание любовь Всевышнего.

Как указывал Витгенштейн при анализе языковых игр, игра – концепт с расплывчатыми границами (Wittgenstein, 1999: 33-34). Концепт «игра» включает в себя сложный комплекс различных признаков и имеет разноуровневую репрезентацию в языке. Поэтому, говорить об исчерпывающем анализе концепта «игра» нет оснований.

В современной суфийской литературе находим традиционный взгляд на концептуальную сферу игры. *Игра* как концепт обнаруживается в семантических толкованиях понятия *нафс* – «Я» (Эго) человека. В мусульманской картине мира *нафс* играет с человеком, повелевает и подчиняет его себе. «Нафс даже называют прибежищем иблиса... Первое его название (исходящее из его качеств) – «нафс уль-амара», или «повелевающий нафс» (Саид-афанди аль-Чиркави, 2010: 232). Порочность этой игры влияет на отношение не только человека к Богу, но и на взаимоотношения человека с человеком, наконец, на отношение человека к самому себе. Арабская поговорка гласит: «Лучший повелитель – тот, кто умеет повелевать собой». Не только религиозное сознание арабов считает умение владеть собой и подчинять свое эго (нафс) признаком богобоязненных людей, но и народная мудрость, запечатленная в арабских поговорках, придерживалась той же позиции и призывала к усмирению нафса, к смирению и терпеливому отношению ко всему окружающему миру (Магомедова, Сабулаев, 2021: 389).

Таким образом, применяя лингвистические методы исследования к языковым единицам «игра», «забава» в теологических источниках, описывающих предельные основы бытия в религиозной картине мира, можно сделать вывод, что несмотря на общую дозволенность игра в Коране ставится в оппозицию к подлинному, вечному, неиллюзорному и нетленному. Концепт «игра» в Коране служит контрастом исчезающей красоте вечной радости и любви верующего.

5. «Игра в кальмара» как кризис онтологии *homo ludens*

Говоря об игре как культурном, лингвистическом и философском феномене, коснемся недавнего южнокорейского сериала «Игра в кальмара»⁵ Его феноменальная популярность отражает болевые точки, триггеры в мироощущении современного человека. Большинство людей ощущают сегодня себя как игроков некой чрезвычайно жестокой абсурдной игры. Человек, живущий в постмодерне, не чувствует цели, не чувствует в свой адрес заботы и доброты и не способен проявить их сам, так как зачастую сам не ощущает ни к кому глубокой подлинной близости. Человек воспринимает себя игроком. И эта игра феноменально, иррационально жестока. Все это повествует об утрате смыслов, о разочаровании, брошенности, фрустрации, ощущении несправедливости и в то же время постоянной жажды наживы.

Если вся жизнь воспринимается как игра и в ней осуществляется попытка черпать предельные смыслы, то, как писала Ретюнских, игра самоуничтожается. Похожий мотив можно встретить в романах Виктора Пелевина, например, в «Тайных видах на гору Фуджи», где в развлечениях и измененных состояниях сознания пресыщенные люди постмодерна ищут смыслы и радость из «консервов души».

Поиск радости без взора к Другому, без любви, без заботы – это всегда насилие, чрезмерное давление, неоправданное применение силы к живому Другому, к его тайной душе, без приглашения жить и проявляться.

Говоря об игре в суфийской парадигме, следует также вспомнить о

⁵ Южнокорейский веб-сериал в жанре выживания, приключенческого боевика, триллера и драмы. Четыреста пятьдесят шесть человек, большинство из которых испытывают серьёзные финансовые проблемы, принимают приглашение на участие в таинственном турнире на выживание. Ставки смертельно высоки.

таком хадисе пророка Мухаммада (передат-Тирмизи):

ألا إن الدنيا مَلْعُونَةٌ، مَلْعُونٌ ما فيها، إلا ذكرَ الله تعالى، وما والآءُ، وعالما ومُتَعَلِّمًا

«Проклята мирская жизнь и все, что в ней, кроме поминания Бога (зикр), и кроме того, что ему помогает, а также кроме знающего и получающего знание».⁶

Из этого хадиса можно сделать вывод о том, что эта жизнь действительна подобна воображаемому, иллюзорному объекту, миру, чему-то неважному, неценному, несерьезному, от чего можно в любой момент отказаться. В этом смысле *дунья* разворачивается перед нами как пространство игры, игровая площадка, где есть начало, конец, где всё исчезнет, где есть свои правила, но нет подлинности, настоящего.

Но следуя метафизическому мышлению, в суфизме утверждается мир за пределами игры – подлинный, настоящий, вечный. Огромное количество сур Корана указывает на эту дуальность: *дунья* (время от рождения до смерти) – жизнь иллюзорная, обманчивая, *ахира* (вечная жизнь, после смерти) – жизнь подлинная, неисчезающая.

«Знайте, что печаль – это качество последователей суфизма, и Всевышний Аллах любит печальное сердце. Когда Всевышний возлюбит раба, то вселяет в его сердце нечто, что вызывает у него плач и печаль. А когда Творец возненавидит раба, то вселяет в его сердце нечто, что склоняет его к веселью и забаве» (Абдулаев, 2016: 239).

Таким образом, игру в суфизме можно рассматривать в двух смыслах: во-первых, как собственно специфическую деятельность, описанную Й.Хейзингой в «*Homo ludens*»; во-вторых, как то время и пространство жизни человека от рождения до смерти, во время которого он не обращается к Аллаху/Богу, не поминает Его, не выражает любовь и покорность Ему, не познает своего Творца.

⁶ Перевод – А. К.

В исламской коммуникативистике радость, удовольствие, счастье, полнота жизни проистекают из близости к тем, кто любим. Любовь раскрывается как встреча реального Я с реальным Ты, как встреча с праведниками, наставниками, пророками. И высшее счастье – это близость по степени к Творцу, существу вне пространства и образа. В такой радости нет насилия, но много доверия, взаимопомощи, обращенности к Ты, радости знания Ты, экзистенциального проживания красоты атрибутов Ты и полноты бытия.

Заключение

В данной статье было рассмотрено понятие «Человек играющий» в свете суфийской коммуникативистики. На основе вышесказанного можно заключить, что феномен игры в современном религиозном сознании неверно интерпретируется и недооценивается. Игра оказывает существенное влияние на интеллектуальное и эмоциональное развитие человека. Это развитие осуществляется не директивно, без гиперинтеллектуализаций, чрезмерного контроля, жестокости и тревожно навязанных стандартов, а легко и радостно. Однако игра не онтологична для суфия, поскольку игра описывает мирскую сторону суфия, обращенную к исчезающему миру. Выше эмоциональной сферы только сфера духа, поэтому атрибутивное свойство суфия – это постоянное приближение к Любви Господа, постоянное состояние обращенности к Господу и надежда на ответ Творца. Игра как онтология и как Я-концепция, как «я играющий» ведет к крайнему релятивизму и самоуничтожению, о чем свидетельствуют современные произведения поп-искусства. В суфийской парадигме человек скорее может быть атрибутивно описан не как *homo ludens* / человек играющий, а как *homo amens* / человек любящий. Игру в суфизме можно рассматривать в двух смыслах: 1) как вид дозволенной

деятельности, основанной на свободе самовыражения в специально отведенном пространстве-времени игры; 2) как любую деятельность, не связанную с поминанием и познанием Вечного Бога. Когнитивно-семантический анализ «игры» позволяет заключить: концепты «игра», «забава» – это единицы мышления, отражающую не только культуру арабов, носителей языка Корана, но и универсальное транскультурное и трансцивилизационное ментальное образование, которое, встречаясь в сакральных источниках, несет в себе такие смыслы, как бесцельность, временность, «иллюзорность». Если реальность не интерпретируется как указатель атрибутов Творца, то она превращается в «сон», бесцельную игру, «утекающую и исчезающую воду». Именно познание обладателей разума противопоставляется тем, кто превратил жизнь и веру в игру. Многократно дается указание на то, что мир не создан понапрасну (см. сура «Пророки», аят 16 и др.), что для тех, кто отказался от бесцельности, кажимости и пустых забав в пользу познания и прославления всемогущего Бога, Творец дарует свою любовь. А любовь Творца прекраснее, чем пустая игра.

Список литературы

- Абдулаев Ахмад-хаджи. Благонравие праведников. Махачкала: Рисалат, 2016. 288 с.
- Аль-Газали ат-Туси. Возрождение религиозных наук. Махачкала: Нуруль иршад, 2011. 585 с.
- Аль-Газали ат-Туси. Лучи мудрости (Анвар аль-Хикмат). Москва: Рисалат, 2010. 48 с.
- Берендеева М. С. Репрезентация концепта ПОДВИГ в религиозном и нерелигиозном дискурсах // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2017. Т.16, № 9: Филология. С. 85–93.
- Великанов А. Симулякр ли я дрожащий или право имею. М.: Новое литературное обозрение, 2007. 272 с.
- Вольнов В. Феномен игры. URL: <http://www.v->

volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm (дата обращения: 19.11.2021).

Зари Н. К. Понятию воображения в исламской философии // Социосфера. 2010. № 2. С. 17–21. URL:

https://psyjournals.ru/sociosphera/2010/n2/35320_full.shtml (дата обращения: 13.11.2021).

Йылмаз Х. К. Тасаввуф и тарикаты / пер. с тур. М.: ООО Издательская группа «САД», 2007. 300 с.

Кангиева А. М. Теория смысла в суфийской коммуникативистике // Философия и культура. 2019. № 12. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31617 (дата обращения: 13.11.2021).

Кудрявцева А. Ю., Резван Е. А. Человек в Коране и доисламской поэзии. СПб.: Президентская библиотека, 2016. 271 с.

Кулиев Э. Р. Коран. Перевод смыслов. 7-е изд. М.: Умма, 2019. 1168 с.

Магомедова П. А. Религиозный (исламский) дискурс русского языка и социолингвистические аспекты языкового употребления // Международная научно-практическая конференция «Русский язык в полиэтнической среде и методика его преподавания: традиции и инновации». Махачкала: ДГПУ, 2019. С. 87-92.

Магомедова П. А., Сабулаев Ю. М. Вербализация понятия благонравие в религиозном (исламском) дискурсе языка // Мир науки, культуры, образования. № 4 (89), 2021. С. 387-389.

Магомедова П. А., Аливалиева Д. А. Гордость/Гордыня как порок в религиозно-языковом сознании этноса (когнитивно-семантический аспект) // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2021. Т. 12. № 4. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/30FLSK421.pdf> (дата обращения: 13.02.2022).

Петроченко Л. А. Синтаксические средства выражения концепта «игра» (на материале английского языка) // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2013. №10 (138). С. 42-46.

Посиделова В. В. Семантико-когнитивный подход к концептосфере русского языка // Философия права. 2014. № 1 (62). С. 34-37.

Постовалова В. И. Религиозные концепты в теолингвистическом представлении // Хрестоматии теолингвистики

/ Под ред. А. К. Гадомского и К. Кончаревич. Белград (Сербия): Издательство: Универзитет у Београду. Православни богословски факултет. 2011. Т.2. С. 6-12.

Ретюнских Р. Т. Философия игры. М.: Едиториал УРСС, 2019. 256 с.

Саид-афанди аль-Чиркави. Сокровищница благодатных знаний. Махачкала: Издательский дом Нуруль иршад, 2010. 475 с.

Свириди И. И. Homo ludens галантного века // Категории и концепты славянской культуры. Труды Отдела истории культуры. М.: Институт славяноведения РАН, 2007. С. 40-45.

Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / пер. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

Хютер Г., Кварх. К. Спасите игру! Ведь жизнь – это не просто функция / пер. Корнилова Д. М.: Ресурс, 2020. 165 с.

Шаховский В. И. Голос эмоций в языковом круге homo sentiens. М.: Книжный дом ЛИБРОКОМ, 2012. 144 с.

Çelebi, Süleyman. Mevlud Vesiletü'n Necât. URL: <https://www.liseedebiyat.com/metn-ncelemes/5699-mevlid-suleyman-celebi.html> (дата обращения: 13.11.2021).

Clark K., Holquist M. Mikhail Bakhtin. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard University Press. 1984. 280 p.

Gasanova M., Magomedova P., Gasanova S. Linguoculturological analysis of woman's image in the proverbs and sayings of the dagestan languages // International Journal of Environmental and Science Education. 2016. Vol. 11. No 18. Pp. 11869-11887.

Heidari S., Vojdani F., Hosseini A. Explaining the Views of ibn Sina and Al-Ghazali on Games and Physical Exercises and their Relation to the Relationship Between Body and Soul. DINAMIKA ILMU. Vol. 20. No. 2. 2020. Pp. 357-366.

Huizinga J. Homo Ludens: A study of the play element in culture. London: Maurice Temple Smith Ltd., 1970. 416 p.

Jamil N. Playing for Time: Maysir. Gambling in Early Arabic Poetry // Islamic Reflections, Arabic Musings: Studies in Honour of Alan Jones. Oxford: Gibb Memorial Trust, 2004. Pp. 48-90.

King Juliet L. Art therapy, trauma, and neuroscience: theoretical and practical

perspectives. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. 254 p.

Macnamara D. Rest, Play, Grow. Making Sense of Preschoolers (Or Anyone Who Acts Like One), 2016. 306 p.

Neufeld G., & Mate G. Hold on to your kids: Why parents matter. Toronto: A.A. Knopf Canada, 2004. 332 p.

Skidelsky E. Cassirer Ernst: The Last Philosopher of Culture. Princeton University Press, 2011. 244 p.

Wittgenstein L. Philosophical Investigations. 2nd ed. Oxford: Blackwell Publishers, 1999. 272 p.

العثماني بالرسم مكتوب الكريم القرآن. Temel nesriyat dag. Istanbul. Turkey, 2004. 622 p.

References

Abdulaev, Akhmad-khadzhi (2016). *Blagonravie pravednikov* [Good manners of the righteous], Risalat, Makhachkala, Russia. (In Russian)

Al-Gasali at-Tusi (2010). *Luchi mudrosti (Anvar al-Khikmat)* [Rays of wisdom], Risalat, Moscow, Russia. (In Russian)

Al-Gasali at-Tusi (2011). *Vozrozhdenie religioznykh nauk* [Revival of religious sciences], Nurul Irshad, Makhachkala, Russia. (In Russian)

Berendeeva, M. S. (2017). Representation of the Concept of Feat in Religious and Non-Religious Discourses, *Vestnik NSU. Series: History and Philology. Philology*, 16, (9), 85–93. (In Russian)

Velikanov, A. (2007). *Simulakr li ĭa drozhashchiĭ ili pravo imeĭu* [A simulacrum, am I trembling or have the right], Novoĭe literaturnoe obozreniĭe [New literary review], Moscow, Russia. (In Russian)

Volnov, V. *Fenomen igry* [The phenomenon of the game], available at: <http://www.v-volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm> (Accessed 19 November 2021).

Zari, N. (2010). Towards the concept of imagination in Islamic philosophy, *Sotsiosfera* [Sociosphere], 2, 17-21, available at: https://psyjournals.ru/sociosfera/2010/n2/35320_full.shtml (Accessed 13 November 2021).

Īylmaz, Kh. K. (2007). *Tasavvuf i tarikaty* [Tasawwuf and tarikats], OOO Izdatelskaĭa gruppy SAD, Moscow, Russia. (In Russian)

Kangieva, A. M. (2019). Theory of meaning in sufi communication studies, *Filosofiĭa i kultura* [Philosophy and culture], 12, available at: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31617 (Accessed 13 November 2021).

Kudryavtseva, A. Yu. and Rezvan, E. A. (2016). *Chelovek v Korane I doislamskoy poezii* [Man in the Qur'an and pre-Islamic poetry], Presidential Library, Saint Petersburg, Russia. (In Russian)

Kuliev, E. R. (2019). *Koran. Perevod smyslov* [Koran. Translation of meanings], Ummah, Moscow, Russia. (In Russian)

Magomedova, P. A. (2019). Religious (Islamic) Discourse of the Russian Language and Sociolinguistic Aspects of Linguistic Use, *Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya "Russkiy yazyk v polietnicheskoy srede I metodika ego prepodavaniya: tradichii I innovachii"* [International scientific-practical conference "Russian language in a polyethnic environment and methods of teaching it: traditions and innovations"], DGPU, Makhachkala, Russia, 87-92. (In Russian)

Magomedova, P. A. and Sabulaev, Yu. M. (2021) Verbalization of the Concept of virtue in the religious (islamic) discourse of the language, *Mir nauki, kultury, obrazovaniya* [The world of science, culture and education], 4 (89), 387-389. (In Russian)

Magomedova, P. A. and Alivalieva, D. A. (2021). Pride/Pride as a vice in the religious-linguistic consciousness of an ethnic group (cognitive-semantic aspect), *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 12 (4), available at: <https://sfk-mn.ru/30flsk421.html> (Accessed 13 February 2022).

Petrochenko, L. A. (2013). Syntactic means of expressing the concept "game" (on the material of English), *Vestnik TGPU* [TSPU Bulletin], 10 (138), Russia, 42-46. (In Russian)

Posidelova, V. V. (2014). Semantic-cognitive approach to the conceptual sphere of the Russian language, *Filosofiya prava* [Philosophy of law], 1 (62), Rostov-on-Don, Russia, 34-37. (In Russian)

Postovalova, V. I. (2011). Religious concepts in a theolinguistic view, in Gadomsky, A.K., Koncharevich, I K. (ed.). *Khrestomatii teolingvistiki* [Readers of theolinguistics], University of Belgrade. Orthodox Theological Faculty, 2, Belgrade, Serbia, 6-12. (In Russian)

- Retunskikh, R. T. (2019). *Filosofiya igry* [Philosophy of the game], Editorial URSS, Moscow, Russia. (In Russian)
- Said-afandi al-Chirkavi (2010). *Sokrovishchnitsa blagodatnykh znaniy* [Treasury of blessed knowledge], Nurul Irshad, Makhachkala, Russia. (In Russian)
- Sviridi, I. I. (2007). Homo ludens gallant age, *Categories and concepts of Slavic culture*, Proceedings of the Department of the History of Culture. Institute of Slavic Studies of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia, 40-45. (In Russian)
- Huizinga, Johan. (2011). *Homo ludens. Chelovek igraushhij* [Homo Ludens. Proeve ener bepaling], translated by Silvestrov, D. V., Izd-vo Ivana Limbaha, Saint Petersburg, Russia (In Russian)
- Khuter, G. and Kvarkh, K. (2020). *Spasite igru! Ved zhizn – eto ne prosto funktsiya* [Save the game! Because life is not just a function], translated by Kornilov, D. Resurs. Moscow, Russia. (In Russian)
- Shakhovskiy, V. I. (2012). *Golos emotsiy v yazykovom kruge homo sentiens* [The voice of emotions in the linguistic circle of homo sentiens], Book house LIBROKOM, Moscow, Russia. (In Russian)
- Celebi, Suleiman (1984). *Mevlud Vesiletü'n Necat*, available at: <https://www.liseedebiyat.com/metn-ncelemes/5699-mevlid-suleyman-celebi.html> (Accessed 13 November 2021). (In Turkish)
- Clark, K. and Holquist, M. (1984). *Mikhail Bakhtin*, Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Mass., USA. (In English)
- Gasanova, M., Magomedova, P. and Gasanova, S. (2016) Linguoculturological analysis of woman's image in the proverbs and sayings of the dagestan languages, *International Journal of Environmental and Science Education Volume*, 11(18), 11869-11887. (In English)
- Heidari, S., Vojdani, F. and Hosseini, A. (2020). Explaining the Views of ibn Sina and Al-Ghazali on Games and Physical Exercises and their Relation to the Relationship Between Body and Soul, *Dinamika ilmu*, 20 (2), 357-366. (In English)
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*, Maurice Temple Smith Ltd., London, UK. (In English)
- Jamil, N. (2004). Playing for Time: Maysir. Gambling in Early Arabic Poetry, in Hoyland R. G. and Kennedy P. F. (ed.), *Islamic Reflections, Arabic Musings: Studies in Honour of Alan Jones*, Gibb Memorial Trust, Oxford, UK. 48-90. (In English)
- King, J. L. (2016). *Art therapy, trauma, and neuroscience: theoretical and practical perspectives*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York, USA. (In English)
- Macnamara, D. (2016). *Rest, Play, Grow. Making Sense of Preschoolers (Or Anyone Who Acts Like One)*, Aona Management Inc. (In English)
- Neufeld, G. and Mate, G. (2004). *Hold on to your kids: Why parents matter*, A.A. Knopf, Toronto, Canada. (In English)
- Skidelsky, E. (2011). *Cassirer Ernst: The Last Philosopher of Culture*, Princeton University Press, USA. (In English)
- Wittgenstein, L. (1999). *Philosophical Investigations*. 2nd ed., Blackwell Publishers, Oxford, UK. (In English)
- العثماني بالرسم مكتوب الكريم القرآن. (2004). *Temel nesriyat dag*, Istanbul, Turkey. (In Arabic)
- Конфликты интересов: у авторов нет конфликта интересов для декларации.**
Conflicts of Interest: the authors have no conflict of interest to declare.
- Патимат Ариповна Магомедова**, профессор кафедры теоретической и прикладной лингвистики Дагестанского государственного университета, доктор филологических наук, профессор (Махачкала, Россия)
- Patimat A. Magomedova**, Professor of the Department of Theoretical and Applied Linguistics, Dagestan State University, Doctor of Philology, Professor (Makhachkala, Russia).
- Алие Меметовна Кангиева**, научный сотрудник НИИ крымскотатарской филологии, истории и культуры этносов Крыма РВУЗ «КИПУ» им. Февзи Якубова, кандидат филологических наук (Симферополь, Россия).
- Alie M. Kangieva**, Candidate of Philological Sciences, Researcher of the Fevzi Yakubov Research Institute of Crimean Tatar Philology, History and Culture of Crimean Ethnic Groups, RVUZ "KIPU", (Simferopol, Russia)