

УДК 130.2:8

Косолапова Екатерина Александровна, канд. филос. наук, доцент,
МАДИ, Россия, 125319, Москва, Ленинградский пр., 64. ekaterina.kosolapova@gmail.com

КОММУНИКАЦИЯ КАК ПУТЬ ПОНИМАНИЯ (НА МАТЕРИАЛЕ ФИЛОСОФСКОЙ ГЕРМЕНЕВТИКИ Х.-Г. ГАДАМЕРА)

Аннотация. Статья посвящена исследованию современных форм достижения понимания коммуникации. Автор стремится рассмотреть коммуникацию в современном мире как многосторонний и многоуровневый процесс, в котором язык коммуникации, метаязыки и языки-объекты, а также дополнительные средства общения (эмпатия, ассертивность, жестикация, контекст общения и др.) используются как усилители понимания, неразрывно сопровождающие процесс коммуникации. Для анализа истоков современной теории понимания коммуникации автор обращается к основателю философской герменевтики Х.-Г. Гадамеру [1], исследователю онтологического характера языка М. Хайдеггеру [2], теоретику языка Л. Витгенштейну [3], исследованиям в области трансакционного анализа [4]. Автор представляет понимание не только включенным в культурно-историческую традицию [1] и определенным языковым контекстом [4], но и зависящим от современных форм коммуникации. Автор приходит к выводу, что современная коммуникация включает в себя новые способы и средства выражения смысла и происходит как в контексте общения с окружающим миром, так и в процессе самосознания или игрового общения при создании новых виртуальных миров.

Ключевые слова: коммуникация, понимание, философская герменевтика, язык, игра, диалог, историческая традиция, историчность, диалектика понимания, истолкование.

Kosolapova Ekaterina A., Ph. D., associate professor,
MADI, 64, Leningradsky Prosp., Moscow, 125319, Russia, ekaterina.kosolapova@gmail.com

COMMUNICATION AS A WAY OF UNDERSTANDING (BASED ON THE PHILOSOPHICAL HERMENEUTICS OF H.-G. GADAMER)

Abstract. The article is devoted to the study of contemporary forms of understanding in communication. The author seeks to examine communication in the modern world as multilateral and multilevel process, in which the language of communication, matatiki and language objects, as well as additional means of communication (empathy, assertiveness, body language, context, communication, etc.) are used as amplifiers of understanding, inseparably accompanying the process of communication. For analysis of the origins of the

modern theory of understanding in communications, the author refers to the founder of philosophical hermeneutics H.-G. Gadamer [1], the researcher of the ontological nature of the language of M. Heidegger [2], theorist of language, L. Wittgenstein [3], research in the field of transactional analysis [4]. The author presents an understanding not only included in the cultural-historical tradition [1] and a certain linguistic context [4], but also depends on modern forms of communication. The author comes to the conclusion that modern communication involves new ways and means of expression of sense and happens in the context of communication with the outside world, and in the process of self-awareness or in-game communication when creating new virtual worlds.

Key words: communication, understanding, philosophical hermeneutics, language, play, dialogue, historical tradition, historicity, dialectic of understanding, interpretation.

Теория понимания, или герменевтика, рассматривалась в философской исторической традиции, начиная от времен Реформации (перевод Библии на европейские языки), затем как метод понимания творческой индивидуальности автора текстов, отделенного от ситуации понимания барьером времени [5], в рамках «философии жизни». Дильтей продолжил исследования в области герменевтики, утвердив ее в качестве метода понимания гуманитарных наук или «наук о духе» («Geisteswissenschaften») [6]. В XX веке после исследований Мартина Хайдеггера методология понимания получила онтологический аспект «бытия в языке» и связи понимающего с его существованием [2]. Гадамер, теоретик философской герменевтики, используя также теорию языка Людвиг Витгенштейна [3], стремится перенести основные идеи хайдеггеровской философии на целый круг дисциплин, которые определяют не только гуманитарные или социальные науки, но и жизненную практику человека в целом.

Историчность или включенность в исторический контекст познающего субъекта, выдвигает в качестве условий понимания предрассудки (Vorurteil) [1, с. 323], а значит и живую ситуацию настоящего, того момента, из которого происходит понимание. Гадамер подчеркивает невозможность создания универсального способа понимания вне исторической традиции [7].

Современная действительность выдвигает новые условия формирования контекста понимания с использованием игровых методов и продолжающегося углубления и расширения лингвистического аспекта (новые языки, метаязыки, понимание как диалог с предметом исследования, где понимающий задает интересующий его вопрос исследуемому предмету или собеседнику).

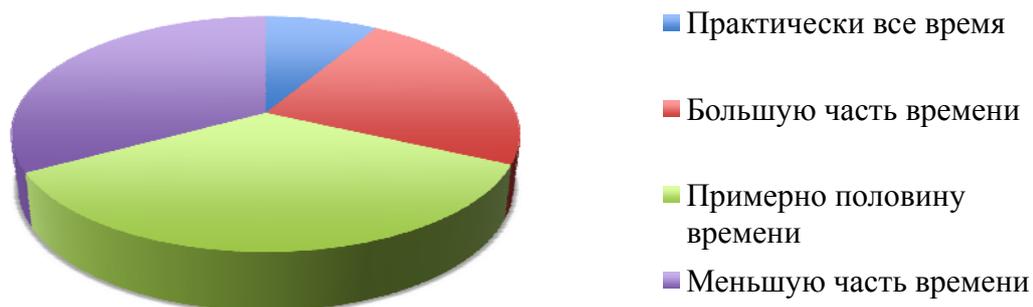
Предметом рассмотрения в данной статье является исследование усиления и развитие игрового характера понимания (понимание как игра, жизнь в игре), а также роли новых форм коммуникации в процессе понимания: например, компьютерных игр, построения с их помощью виртуальных миров или миров фэнтези. Практическую базу исследования составляют наблюдения автора за различными формами коммуникации и сравнение с постулатами философской герменевтики Гадамера.

Как и в философской герменевтике Х.-Г. Гадамера, понимание рассматривается автором в контексте исторической и языковой традиции [1, с. 317–329]. То есть понимание рассматривается как обусловленное контекстом событие. Автор показывает место новых форм коммуникации в жизни современного человека. Даже самый замкнутый человек общается примерно 10% времени жизни. А коммуникация на рабочем месте управленческого состава превышает 70%. И все это происходит вместе с информационной революцией, появлением интернета и соцсетей, которые все более явно заменяют обычную коммуникацию. В среднем люди половину времени бодрствования проводят в соцсетях, и эта цифра все возрастает [8].

В современном мире формы коммуникации изменились. Тенденция такова, что человечество может меньше спать (на сон у человека уходит 25% времени жизни), но не общаться [8]. На базе этих данных можно сделать обобщенную диаграмму распределения времени современного человека. Также можно включить в него новые формы коммуникации,

например, коммуникацию с виртуальным персонажем Сири, с которой дружат многие пользователи Iphone(ов). И как видно на схеме внизу, виртуальная коммуникация занимает свое прочное место рядом с реальностью и, как будет показано далее, приобретает свойства последней.

Сколько времени человек проводит в соцсетях и интернете



Можно предположить, что человечество страдает не от коммуникации как таковой, а от качества последней: лавины информации из интернета и средств массовой коммуникации. С чем связано улучшение качества коммуникации? Или качественный отбор того, как и с чем (кем)

общаться? Можно сделать вывод, что повышение качества коммуникации напрямую связано с герменевтическим пониманием как способом жизни в контексте «действующей истории» или исторической традиции. Не просто нахождение в ней, но и понимание, исходя из исторических условий. Есть и другое, более универсальное мнение по поводу общения. Еще в прошлом веке философская герменевтика Гадамера заговорила о коммуникации как о способе жизни.

В переводе с английского «communication» – передача, сообщение, информация, средство общения. Термин «коммуникация» – производное от латинского слова, означающего «общее» или «разделяемое со всеми» [9]. Из этого определения можно сделать вывод, что самое важное свойство коммуникации – быть разделенной участниками. Для этого процесса у нас должно быть общее поле коммуникации – язык. Процесс коммуникации невозможен при непонимании языка общения.

Коммуникация как обмен информацией между двумя и более людьми, между организациями и даже коммуникация как общение с самим собой невозможна без определенного, понятного сторонам, языка. Вывод – качество коммуникации определяется пониманием языкового контекста.

На примере наиболее комфортной коммуникации, такой как общение с друзьями, единомышленниками, можно увидеть, что общее поле языка в этой коммуникации специфично. Что делает ее уникальной, поднимает на более высокий уровень? В ней не нужно особой подготовки участников, разговор ведется на особом, понятном в данном кругу языке. И удовольствие приносит состояние открытости и интереса, возможность быть самим собой. Используемые слова и выражения могут быть странными и непонятными для находящихся вне контекста. Как, например, распространенный сленг интернета – «лол», «сорян», использование которого делает представителя другого поколения более «своим», скажем, среди молодежи, является более употребимым и понятным для

всех пользователей сети, что в любом случае рождает ощущение взаимного единства и доверия между говорящими и слышащими.

Еще одним фактором, влияющим на коммуникацию, кроме общего языка, взаимного доверия и интереса, является время общения. Удовольствие от общения с друзьями или интересной книгой, компьютерные игры – все это помогает реализовать социальные потребности, сбросить напряжение. К такому многофункциональному результату от общения добавляется специфическое замедление времени общения, которое можно сравнить с качественной проработкой отведенного на общение времени, раскрытием собственных фильтров, которые помогают быстрее освоить предлагаемую информацию.

Рассмотрим первый фактор, влияющий на коммуникацию – язык общения. Выпадение из понятного и знакомого контекста может пугать и одновременно являться толчком к развитию. Например, состояние туриста из Европы, который теряется в аэропорту Китая в «доинтернетовские» времена, когда на экране дисплея телефона высвечиваются иероглифы.

Язык коммуникации может быть разным [9]: язык жестов, язык символов, язык тела, язык, на котором говорят офисные сотрудники одной компании. Язык, который проявляется в нюансах переписки, участниках рассылки и даже порядке расстановки этих участников в строке «кому». Общность языка, который используют сотрудники одной организации, начинается с униформы и заканчивается «Положением о делопроизводстве». В одну организацию можно прийти в рваных джинсах и с пирсингом на лице и быть принятым, а в другой – модные у современной молодежи татуированные «рукава» приходится скрывать за длинными рукавами идеально белой рубашки. «Свои», кем бы они ни были, связаны, а в некоторых случаях и «повязаны», определенным, разделяемым этими «своими» и понятным им языком.

Философия XX века доказала особую роль языка для человека. Из средства общения или понимания (то есть инструмента теории познания,

гносеологии) он был возведен феноменологами и экзистенциалистами в ранг бытия. В работе «Путь к языку» Хайдеггер открывает язык как новое бытие человека.

Эта роль только усилилась в XXI веке при возникновении метаязыков, различных уровней кодировки информации, при возникновении фантастических языков.

Онтологический, включенный в бытие характер языка, утвержденный Хайдеггером и развитый Гадамером, проявляется в современном мире уже на уровне включения субъекта в контекст новой игровой культуры. Утверждение Гадамера о «специфической фактичности», которая выражает «определенность сущего» в языке [1, с. 515], получило в современном мире новый смысл, когда мы говорим о придуманных языках, которые конструируют новую реальность. Речь идет о приведении в языке предметов к существованию, приписывании им факта бытия. Еще греческая философия утверждала онтологический (бытийный) характер языка.

«Рассматривая естественный опыт мира в его языковом оформлении, она мыслит мир как бытие. Все, что она мыслит в качестве сущего, выделяется как логос, как поддающееся высказыванию положение дел из охватывающего его целого, образующего мировой горизонт языка. То, что таким образом мыслится в качестве сущего, не есть собственно предмет высказывания, но обретает в высказывании языковое выражение... Греческая онтология, мыслящая сущность языка с точки зрения высказывания, основана на фактичности языка» [1, с. 515–516].

То есть, факты для понимающего проявляются в языке, открываются ему при назывании. При этом можно использовать и приводить к существованию разные уровни бытия, чувства, эмоции, фантазии.

Писатели делают существующими целые миры. Современные исследователи этих миров могут придумать свой язык освоения этого мира и даже заговорить на нем. Например, использование разных «эльфийских языков».

В современной ролевой настольной игре Д&Д (Dungeons and Dragons) или ее разновидностях [10] люди также общаются на понятном внутри их круга языке. Участники сознательно погружают себя в фантастический мир, чтобы жить или, как они говорят, «отыгрывать» фантазийных персонажей. В этом случае предмет поля общения конструируется как особое поле перед или между участниками.

«Давайте перейдем на эльфийский», – предложение «расстелить» или оживить перед собой поле языка другого мира и вместе с этим полем привести к существованию другой мир. Игра вообще подходящий пример для конструирования миров. Она всегда становится главным персонажем договора. Итак, подлинное назначение языка проявляется не только в способности назвать факт или делать факты через называние существующими, но и в коммуникации. Даже если коммуникация односторонняя, как например написание книги, статьи или стихотворения, автор надеется быть услышанным и понятым, он вступает в коммуникацию с окружающими, в каком бы моменте прошлого, настоящего или будущего они не начали с ним общаться. Лишь в общении язык раскрывает свое подлинное предназначение. Язык «обретает свое подлинное бытие лишь в разговоре, то есть при осуществлении *взаимопонимания*» [1, с. 516].

Взаимопонимание невозможно без еще одного фактора коммуникации – особого **расположения или доверия** между общающимися. И тут снова вступает в контекст необходимость замедлить время общения, чтобы не проскочить важные моменты коммуникации: ощущения, передаваемые образы, которые и составляют ткань взаимного доверия и открытости.

Взаимное понимание (вспомним круг единомышленников, говорящих на эльфийском или своем собственном сленге) не появляется просто так. Имеет место взаимное «договаривание»:

« – А давайте перейдем на эльфийский! – Давайте!».

И вместе с этим возникают новые жизненные ситуации, которые можно сравнить с новой сконструированной в языке жизнью, которую разделяют участники. То есть, имеет место не отражение жизни в языке, а сам процесс жизни.

«Взаимное договаривание не есть простое действие, целенаправленный поступок, подобный созданию знаков, с чьей помощью я мог бы сообщить другим свою волю. Напротив, взаимопонимание как таковое вообще не нуждается в орудиях в собственном смысле слова. Это жизненный процесс, в котором проживается вся жизнь человеческого сообщества» [1, с. 516].

Вновь создаваемые языки (языки-объекты) или иные самостоятельные языки, каким является язык жестов, имеют цель упростить процесс общения при нехватке инструментов коммуникации.

Например, итальянцы так легко переходят на язык жестов, который, являясь более простым и понятным всем языком общения, способен донести информацию практически в любой коммуникативной ситуации (кроме слепоты участников).

В случае если исследователь может разделить язык общения в поле исследования, он старается выучить его в совершенстве. Так, например, исследователь, который изучает среду обитания и правила жизни волков Вернер Фройнд [12], надевает на себя волчью шкуру и пытается стать «своим» в волчьей стае: есть сырое мясо, выть и т.д. Это тоже своеобразная «синхронизация» потоков с участниками общения. С целью улучшения качества коммуникации.

Если применять исследования философской герменевтики Гадамера на современной почве, то обнаруживается, что для качества понимания в любом контексте важна не только позитивная, но и негативная диалектика. Так, исследователь не только надевает на себя «костюм», принятый в поле исследования (в предыдущем пример волчью шкуру), но и отказывается от собственных ожиданий и амбиций (например, от теплого дома и жареного мяса) и временно перестает говорить или даже думать на своем родном языке. Понимание начинается с некоторого отказа от себя в пользу нового языкового поля. В греческой философии было открыто, что определение слова связано с выделением предмета, части бытия из несказанного. А собеседник в ответ, чтобы лучше понять то, что ему сообщается, должен отказаться от предыдущего понимания. В подтверждение этого вместе с Гадамером [1, с. 536–537] обратимся к диалогам Платона, где Сократ является одним из главных действующих лиц [12]. Сократ развенчивает устойчивые мнения собеседников, заставляя их задуматься и засомневаться в том, в чем они были глубоко уверены. В платоновских диалогах Сократ постоянно побуждает собеседников отказываться от того, в чем они уверены, отбросить то, в чем они были уверены изначально, и таким образом расчистить место для нового приобретенного опыта. В этом отрицании предыдущего опыта происходит расчистка и «высветление» истины. Фактически критическое ироничное поведение Сократа – это его поиски истины через отрицание предыдущих или предлагаемых собеседниками вариантов [11, с. 113–157].

Верно и обратное – мы возвращаемся в наши знакомые миры с «налетом» иных цивилизаций. Если вы долго говорите на сленге с друзьями, а потом случайно перейдете на него в другом социальном кругу, то рискуете оказаться персоной нон грата. Переходя из одного языкового мира в другой, участник коммуникации становится «прозрачным» для восприятия другой культуры. Консультанты в области управления

персоналом, проводя коммуникационные тренинги, посвященные собеседованию при приеме на работу, предлагают заглянуть в ту компанию, в которую идет кандидат или изучить сайт компании, чтобы вызвать доверие окружающих, переходя с ними на один язык одежды и стилистики поведения. В дальнейшем произойдет углубление понимания языка компании. С внешнего сходства – к внутреннему единству (вспомним Вернера Фройнда). Так, изучающие иностранные языки используют любую возможность для общения, даже поверхностного, чтобы повторить, заучить и еще раз повторить на новом уровне выученный язык. Прослеживается зависимость: чем хуже знаешь язык, тем больше тем для коммуникации, но она является плоской, неинтересной для глубоких знатоков языка. Более глубокое общение начинается с более совершенного владения языком, когда становится важен предмет разговора и диалектика обсуждения этого предмета с разных сторон. На втором уровне более глубокого знакомства с предметом можно вводить более сложные слова и понятия, которые постепенно также станут понятными. При этом становится важным не то, что мы просто можем общаться, говорить, а то, о чем мы говорим – тема разговора. Мир раскрывается в этом случае с более четким наведением резкости бинокля на цель. Как же работает понимание в этом случае более подробной концентрации на теме разговора? Каким образом возможна такая гибкость и смысловая широта, которая позволяет погружаться в разные языковые миры? Для некоторых это трудная работа, другие делают это легко, но все равно отказ от прежнего багажа и освобождение места для нового актуальны для каждого. Бесконечность несказанного – то поле языка, которое еще не освоено и на котором ведется общение, это база, связывающая участников коммуникации, делающая ее возможной. Во время общения мы переводим смысл сказанного из бесконечных возможностей в конкретное высказывание, но при этом бесконечная возможность интерпретаций обсуждаемых смыслов

остаётся. Выбирая один смысл, мы понимаем, что есть ещё бесконечное количество других смыслов, к которым можем вернуться мы или другие собеседники. Платоновский Сократ скорее хочет заставить своего собеседника думать, чем одержать над ним победу [11, с. 156].

Гадамер считает, что цель общения – в диалогах Платона, расширении горизонта понимания через присутствие сказанного и несказанного [1, с. 529]. То, что сейчас называют «когнитивный диссонанс», – это столкновение устойчивой уверенности в чем-то (одной когниции) с новым (другой когницией), опровергающей эту устойчивость. Чем жестче установка, тем сильнее столкновение. Современные методы общения с аудиторией также построены на приемах борьбы со стереотипами и фильтрами восприятия. Ведение интерактивной лекции вместо обычной, трюки – от анекдотов до смешных клоунских падений – все это разные способы привлечь внимание слушателей.

Фактически в коммуникации, игре, общении важно само общение или сама игра. Эта как диалектика беседы, вопроса и ответа [1, 434–445]. Собеседник или игрок, который тянет одеяло на себя, непопулярен. Каждый, кто хотя бы раз играл или наблюдал игру, знает, как важно коллективное участие. В разговоре также непопулярны люди, которые не дают высказаться другим. В этом процессе коммуникации важна сама коммуникация.

Современные средства коммуникации (компьютерные игры, чаты, интернет-общение) расширяют горизонт понимания, но не лишают понимания его основных черт: внимательного вслушивания, диалектики вопроса и ответа, открытости новой информации, разделение участниками темы коммуникации и т.д. Современные процессы развития общества не ведет к новому «миру в себе», люди просто каждый раз расширяют свой способ жизни внутри одного общего мира. «Не подлежит сомнению, что мир может существовать и, по-видимому, будет когда-нибудь

существовать без людей. Такая возможность подразумевается самим человечески-языковым видением мира. Ведь во всяком мировидении подразумевается в-себе-бытие мира. Мир есть то целое, с которым соотнесен схематизированный языком опыт. Многообразие подобных мировидений вовсе не означает релятивацию «мира». Скорее то, что есть мир, неотделимо от тех видов, в которых он является» [1, с. 518]. Процесс понимания превращается в процесс отказа и принятия, истолкования и отказа от предыдущего истолкования в пользу следующего. Однако при этом остается накопленная база предыдущих истолкований, или знание предыдущих языков, которая позволяет сделать более качественным каждый следующий шаг. Люди, увлеченные изучением языков, полиглоты, утверждают, что каждый следующий язык учить легче предыдущего. В любом подходе к пониманию как ранних герменевтических школ, так и философской герменевтики Гадамера [5, 6], можно проследить важный для понимания аспект – интерес. Вместе с юношами платоновских диалогов, которые постепенно соглашались с точкой зрения Сократа, мы также изначально согласились поговорить или заинтересовались темой беседы. Заинтересованность событием или текстом в широком смысле слова похожа на вопрос, который собеседник задает во время диалога или который вертится в голове и побуждает к дальнейшему освоению мира, познанию. Если бы мы не сделали этого волевого усилия проникновения через силовое поле другого языка, или другого человека, или другой культуры, мы бы не услышали ответ. Под ответом имеется в виду овладение знанием. Таким образом, понимание – это череда вопросов и ответов.

Современная коммуникация происходит в открытости, даже гипер-открытости, новому современных молодых людей. Легче всего задают вопросы дети: они полностью открыты новым мирам. Взросление связано с появлением сформировавшихся убеждений. Когнитивный диссонанс

поджидает умудренных опытом участников процесса освоения кардинально нового. Однако освоение современных форм коммуникации не ограничивается возрастными рамками. Универсальный метод открытости новому и способность **задать вопрос** исходя из внутреннего **интереса** остаются ключевыми способами достижения понимания.

Так говорят современные источники исследования понимания [4], и они не противоречат традиционным элементам понимания: понимание-истолкование-применение. Акцент, который герменевтика романтизма сделала на единстве понимания и интерпретации, отодвинул третий элемент – применение. Современность возвращает применению надлежащее место. Исследователь понимает исходя из настоящей исторической ситуации понимания. Понимание становится приложением. Как юрист применяет написанный ранее закон к новой ситуации преступления, или священник, толкующий Писание, – к конкретному случаю, так и любой понимающий применяет это понимание внутри своей жизненной ситуации. Человек не может выйти из контекста истории или создать удобную или правильную ситуацию, из которой можно понять один раз и навсегда. Понимание – это диалектический процесс освоения реальности [1, 452].

И дело каждого нового исследователя, который задает вопрос неизвестному, внести свой вклад в бесконечность пути познания. Понимание происходит в контексте общения с современным миром и, не изменяясь по своей структуре, происходит через новые виды игры и разговора: виртуального разговора или новых видов игр, создающих миры «фэнтези».

Список литературы

1. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод / Х.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.

2. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – М.: Академический проект, 2015. – 460 с.
3. Витгенштейн, Л. Философские работы. Часть I / Л. Витгенштейн. – М.: Гносис, 1994. – 612 с.
4. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – М.: ООО Эксмо, 2014. – 576 с.
5. Шлейермахер, Ф. Герменевтика / Ф. Шлейермахер. – СПб.: Европейский Дом, 2004. – 242 с.
6. Дильтей, В. Собрание сочинений в 6 т. Т. 1. Введение в науки о духе: опыт полагания основ для изучения общества и истории / В. Дильтей; пер. с нем. под ред. В.С. Малахова. – М.: Дом интеллектуальной книги, 2000. – 763 с.
7. Письмо Х.-Г. Гадамера автору, Екатерине Косолаповой (Соколовой) от 20 октября 1986.
8. URL: <https://yandex.ru/images/search?text=сколько%20времени%20человек%20общается&stypе=image&lr=213&noreask=1&parent-reqid=1486219787489713-1774358009334015687117490-sfront6-055&source=wiz> (дата обращения 01.02.2017).
9. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
10. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (дата обращения 04.02.2017).
11. Платон. Диалоги / Платон. – М.: Мысль, 1986. – 607 с.
12. URL: <http://www.rd.ru/chelovek-polyubivshiy-volkov> (дата обращения 04.02.2017).
13. Штракс, М.Г. Философские взгляды Д. Беркли и Д. Юма / М.Г. Штракс // Актуальные проблемы философии и политологии: сборник научных трудов. – М.: МАДИ, 2015. – С. 104–115.
14. Косолапова, Е.А. Эмоциональная компетенция лидера / Е.А. Косолапова // Менеджмент сегодня. – 2010. – № 3. – С. 150–157.

References

1. Gadamer H.-G. *Istina i metod* (Truth and method), Moscow, Progress, 1988, 704 p.
2. Heidegger M. *Bytie i vremja* (Being and time), Moscow, Academic project, 2015, 460 p.
3. Wittgenstein L. *Filosofskie raboty* (Philosophical works), Moscow, Gnosis, 1994, 612 p.
4. Bern E. *Igry, v kotorye igrajut ljudi. Ljudi, kotorye igrajut v igry* (Games that people play. People who play games), Moscow, LLC Eksmo, 2014, 576 p.
5. Schleiermacher F. *Germenevtika* (Hermeneutics), St. Petersburg, The European House, 2004, 242 p.
6. Dilthey V. *Sobranie sochinenij v 6 t. T. 1. Vvedenie v nauki o duhe: opyt polaganija osnov dlja izuchenija obshhestva i istorii* (Collected works in 6 t. T. 1. An Introduction to the science of the spirit: Experience of positing the foundations for the study of society and history), Moscow, House of intellectual book, 2000, 763 p.
7. Letter to H.-G. Gadamer the author, Catherine Kosolapova (Sokolova) dated 20 October 1986.
8. URL: <https://yandex.ru/images/search?text=сколько%20времени%20человек%20общается&stypе=image&lr=213&noreask=1&parent-reqid=1486219787489713-1774358009334015687117490-sfront6-055&source=wiz>
9. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
10. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons
11. Plato. *Dialogi* (Dialogues), Moscow, Mysl, 1986, 607 p.
12. URL: <http://www.rd.ru/chelovek-polyubivshiy-volkov>
13. Strax M.G. *Aktual'nye problemy filosofii i politologii: sbornik nauchnyh trudov*, Moscow, MADI, 2015, pp. 104–115.
14. Kosolapova E.A. *Menedzhment segodnja*, 2010, no. 3, pp. 150–157.