

Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2006. № 1. С. 82-86.

Сычев, Коваль, Ушкин, 2020 – *Сычев А. А., Коваль Е. А., Ушкин, С. Г.* Социология за пределами реальности: постгуманизм и биополитика в сериале «Мир Дикого Запада» // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2020. № 6(160). С. 141-172.

Шеркова, Кузина 2020 – *Шеркова Т. А., Кузина Н. В.* К вопросу о сформированности категории личности как саморегулирующейся динамической системы самосознания индивидуума в додинастическом Египте // Бюллетень науки и практики. 2020. Т. 6. № 3. С. 505-526.

Barbu, 2022 – *Barbu M.* Virtual Dystopias: Westworld and Technology's Potential to Save or Enslave the World // *Caietele Echinox*. 2022. Vol. 43. P. 226-245.

Da Silva, 2023 – *Da Silva C.* Um futuro laboral distópico pronunciado na série Westworld da HBO Max // *Aurora. Revista de Arte, Mídia e Política*. 2023. Vol. 16. No. 47. P. 19-36.

Day, 2023 – *Day K.* Oedipal Anxieties in HBO's Westworld // *Journal of Popular Film and Television*. 2023. Vol. 51. No. 1. P. 18-28.

Holy, 2022 – *Holy M.* Westworld and overcoming of traditional gender dualisms: Is feminism really for everybody or just for female androids? // *Northern Lights*. 2022. Vol. 20. No. 1. P. 83-98.

Negri, 2022 – *Negri A.* Westworld as cultural continuity and symptom / A. Negri, R. Tietzmann // *Societes*. 2022. Vol. n° 154. No. 4. P. 9-20.

Ralambosoa, 2022 – *Ralambosoa M.* Westworld: un abrégé incisif de sociologie de la souffrance // *Societes*. 2022. Vol. n° 154. No. 4. P. 99-110.

Wilder, 2023 – *Wilder S. A.* All the (West)World's a Stage: HBO's Westworld as Metatext–Intertextuality, Genre, Seriality, Format // *Journal of Popular Film and Television*. 2023. Vol. 51. No. 3. P. 118-130.

Wilkins, 2023 – *Wilkins Ch.* Intangibility and Selfhood: Westworld as Allegory for Adaptation in the Digital Age // *Adaptation*. 2023. Vol. 16. No. 2. P. 214-230.

Wise, 2022 – *Wise J. M.* Person of Westworld: figurations of living machines, memory, and trauma // *Subjectivity*. 2022. Vol. 15. No. 4. P. 248-263.

**УДК 141.3**

**Ноздрунов А. В.,**

*кандидат философских наук,*

*доцент кафедры философии и культурологии,*

*Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева.*

**Родина В. А.,**

*старший преподаватель кафедры*

*логики, философии и методологии науки,*

*Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева.*

**Сергина Т. В.,**  
*кандидат философских наук, доцент,  
 зав. кафедрой логики, философии и методологии науки,  
 Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева.*

### **Концепция игры в философии Х-Г. Гадамера**

**DOI: 10.33979/2587-7534-2024-3-70-79**

*В своих работах Х-Г. Гадамер формулирует самобытную концепцию понимания феномена игры. Рассматривая ее на трех различных уровнях, философ пытается очистить ее от субъективного восприятия, представляя игру в качестве самодостаточного явления, не зависящего и не нуждающегося в игроке. В свою очередь игрок воспринимает игру на герменевтическом уровне, помещая ее между двумя гносеологическими полюсами: «верой» и «пониманием». Промежуточное состояние позволяет философу рассматривать игру в форме диалога, предполагающего вопрос, адресованный собеседнику, и ответ в качестве ответной реакции. Однако возникновение «подлинного» собеседника возможно только в том случае, когда каждый из участников играет «честно».*

**Ключевые слова:** *игра; Х-Г. Гадамер; герменевтика; игрок; языковые игры.*

**Nozdrunov A. V.,**  
*Candidate of Philological Sciences,  
 Associate Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies,  
 Orel State University named after I.S. Turgenev.*

**Rodina V. A.,**  
*Senior Lecturer, Department of Logic,  
 Philosophy and Methodology of Science,  
 Orel State University named after I.S. Turgenev.*

**Seregina T.V.,**  
*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
 head of the department of Logic, Philosophy and Methodology of Science,  
 Orel State University named after I.S. Turgenev.*

### **The concept of the game in the philosophy of X-G. Gadamera**

*In his works X-G. Gadamer formulates a distinctive concept of understanding the phenomenon of the game. By considering it on three different levels, the*

*philosopher attempts to purge it of subjective perception by presenting the game as a self-contained phenomenon, independent and in no need of a player. In turn, the player perceives the game at the hermeneutic level, placing it between two epistemological poles: "faith" and "understanding." The intermediate state allows the philosopher to consider the game in the form of a dialogue, suggesting a question addressed to the interlocutor, and an answer as a response. However, the emergence of a "genuine" interlocutor is possible only when each of the participants plays "honestly."*

**Keywords:** *game; X-G. Gadamer; hermeneutics; player; language games.*

Феномен игры выступает в качестве универсального явления, встречающегося в социуме. Люди играют вне зависимости от культурного, исторического или технологического аспекта социального развития. Игра удовлетворяет некие фундаментальные потребности и является неотъемлемой частью человеческого опыта. Выходя за рамки простого развлечения или досуга, игра становится метафеноменом, раскрывающим себя в модальности различных интерпретаций, одним из вариантов которой выступает подход немецкого философа Х-Г. Гадамера.

В рассуждениях философа феномен игры рассматривается на трех основных уровнях: эстетический, онтологический и герменевтический. Эту особенность необходимо учитывать, так как отдельные части его рассуждений периодически дополняют и поясняют друг друга.

Позиционируя игру как одну из важнейших категорий эстетики, Х-Г. Гадамер видит своей первостепенной задачей очистить ее от субъективного значения, доминирующего в эстетике и антропологии после Канта и Шиллера. Подобная позиция приводит к тому, что эстетическое позиционируется как специфическое качество субъекта. Однако «когда мы в связи с художественным опытом говорим об игре, то «игра» подразумевает не поведение и даже не душевное состояние творящего или наслаждающегося и вообще не свободу субъективности, включающуюся в игру, но способ бытия самого произведения искусства» [Гадамер, 1988: 147].

Данный тезис обуславливается соотношением серьезного и несерьезного в игре. Для погруженного в игру игрока она остается серьезной. Но с другой стороны, он способен играть только тогда, когда понимает, что «игра – это всего лишь игра». По мнению Х-Г. Гадамера, находясь для игрока одновременно в двух противоположных позициях, сущность игры ускользает от рефлексии игрока [Гадамер, 1988: 148], то есть не может быть выведена через играющий субъект. Более того, игрок вообще не является субъектом игры.

Почему же игрок не является субъектом игры? Рассматривая игру в качестве метафоры, то есть в качестве языковой абстракции, Х-Г. Гадамер позиционирует ее в качестве движения, лишённого конечной цели. Например, мы можем говорить о том, что играют цвета, волны, поигрывают мышцами и

так далее. Будучи лишены субстрата, ни один из данных типов движения не нуждается в игроке: «Так, мы говорим, например, об игре красок и в этом случае вовсе не предполагаем, что имеется некая краска, играющая с другой; мы подразумеваем единый процесс или вид, выказывающий меняющееся разнообразие красок» [Гадамер, 1988: 149]. Таким образом, игру вообще не стоит понимать как чье-либо участие в деятельности. Следовательно, несмотря на нашу привычку соотносить игру с тем, кто в нее играет, субъектом игры остается сама игра.

Спонтанность игры, непреднамеренность ее движения, постоянное самоповторение, самообновление и другие атрибуты игры снимают с нее напряжение. В данном контексте напряжение не следует путать с приложенными усилиями, так как зачастую игра «забирает» последние силы игрока. Ее структурная упорядоченность, устанавливая игровые рамки, снимает с игрока большую часть инициативы, направляя его действия, тем самым растворяя в себе: «Теперь больше нет играющего (или автора), остается только играемое» [Гадамер, 1988: 158].

Игровой процесс предполагает от игрока совершать какие-либо действия. Однако ее динамика была бы невозможна без наличия ответной реакции. Наиболее очевидным представляется реакция другого игрока. Наличие целого ряда «индивидуальных» игр заставляет Х-Г. Гадамера идти еще дальше в своих рассуждениях. «Другой» должен наличествовать в качестве образа, символизирующего любой предмет, способный реагировать на действия игрока: «Так играющая кошка выбирает клубок шерсти, потому что он способен включаться в игру, а неистребимость игры в мяч основана на свободной и всесторонней подвижности мяча, который способен как бы сам по себе совершать неожиданные движения» [Гадамер, 1988: 151]. Данное положение еще раз подчеркивает примат игры над игроком, так как именно игра в образе «другого» создает игровую неопределенность и риск. Например, колода карт в пасьянсе постепенно сужает потенциал возможных вариантов.

Итак, особенность подхода Х-Г. Гадамера заключается в примате игры над игроком. Фактически именно «игра привлекает игрока, вовлекает его и держит» [Гадамер, 1988: 152]. Но, если мы проводим строгую демаркацию между игрой и теми, кто в нее играет, то мы не можем определять ее сущность только из поведения последних. Это значит, что нам нужно выделить особенности игры самой по себе.

Будучи вовлеченным в игровой процесс, игрок должен двигаться к определенной цели. В некоторых случаях подобная цель навязывается игрой, предлагая выполнить ту или иную активность или же, двигаться по сюжету. В других играх выступает в качестве набора инструментов или «песочницы», помогая генерировать подобные цели самостоятельно. В конечном счете движение к цели остается иллюзорным, а «смысл такого поведения в действительности не состоит в достижении данной цели; скорее самоотдача выполнению игрового задания на деле представляет собой саморазыгрывание»

[Гадамер, 1988: 154]. В свою очередь, процесс саморепрезентации игрока будет одновременно репрезентировать игру.

Но цель, имеющая значение для игрока, не является целью игры как таковой. Будучи по своей природе движением, лишенным какой-либо цели, игра вновь и вновь воссоздает или же изображает подобное движение. Репрезентация не может быть обособленной. Она всегда существует для кого-то еще. Эта особенность ставит игру на одну ступень с искусством. Безусловно, большинство игр не включает в себя наличие зрителей напрямую, так вмешательство болельщиков в игровой процесс футбола категорически не допустимо. В тех же случаях, когда игра подразумевает контакт со зрителями (то есть как бы разрушает четвертую стену), их реакция (даже если она спонтанная для зрителя) должна быть заранее известна игрокам. Например, профессиональный юморист образца XX века, то есть человек, который просто говорит, не наряжаясь при этом в нелепый костюм и не отпуская отдельных шуточек [Чупров, 2013: 105] может точно назвать те места своего рассказа, в которых предполагаемый зритель должен засмеяться. Но именно такая закрытость, по мнению Х-Г. Гадамера, позволяет зрителю воспринимать игру в ее полноте: «Мы видели, что бытие игры осуществляется не в сознании или поведении играющих; напротив, игра вовлекает их в свою сферу и сообщает им свой дух. Играющий познает игру как превосходящую его действительность. Это может быть справедливым только при том условии, что сама игра «мыслится» как такая действительность, а это в свою очередь имеет место тогда, когда игра осуществляется в виде представления для зрителя» [Гадамер, 1988: 155].

Подобное утверждение не означает, что отдельная игровая партия не способна обходиться без физического присутствия зрителя. Однако, будучи разыгрываемой, она подобного зрителя подразумевает. Сам Х-Г. Гадамер рассматривает данный тезис на примере музыки. Если музыкант играет в одиночестве, он все равно старается сыграть так, чтобы его игра могла понравиться стороннему слушателю [Гадамер, 1988: 156]. Мы можем пойти еще дальше и рассмотреть в подобной оптике игры детей. Самозабвенно отдаваясь игре, дети не задумываются о том, как их игра выглядит со стороны. Но даже в этом случае, игра имеет внутренние и внешние границы (такие, например, как сюжет и роль), соотносящие поведение, эмоциональное переживание ребенка со взятой на себя ролью [Шерешик, 2021].

Зритель нужен игре еще и потому, что игрок не может воспринимать игру в ее полноте, то есть такой, какой она изначально задумана [Гадамер, 1988: 155-156]. Преимущество зрителя заключается только в том, что он наглядно видит смысловое содержание игры, отличное от поведения играющих. Наиболее показательным примером подобного тезиса будет служить игра актера на сцене. Играя перед зрителем, актер притворяется «другим», с одной стороны, стараясь выглядеть как свой персонаж, то есть остаться «неузнанным» для зрителей, а с другой – знает, кем он является на самом деле и, следовательно, продолжает оставаться собой. То есть игру актера мы можем назвать навыком

«притворства». То есть поведение играющего сводится к «обману», в то время как зритель пытается имплицитно включить данный обман в общую картину повествования.

Для полноты примера мы должны упомянуть попытку демаркации между игрой актера и другими возможностями его выступления. В качестве одной из наиболее популярных концепций ухода от притворства к настоящим переживаниям выступает метод актерской игры К. С. Станиславского: ««Систему» нельзя играть ... Одна сторона техники – заставить работать подсознание. Вторая – умение не мешать подсознанию, когда оно заработает» [Станиславский, 2013: 389]. Другими словами, К. С. Станиславский предлагает отказаться от игры в пользу реального переживания происходящего на сцене, добавить выступлению реалистичности за счет лишения игры ее бытийственного основания.

Являясь искусством, игра подражает действительности, что позволяет рассмотреть ее онтологический и гносеологический компоненты. Подлинная действительность ускользает от человеческого восприятия, прячась за потенциальными возможностями. Иначе говоря, действительность растворяется в будущих ожиданиях, большей части которых не суждено сбыться. Игра же исключает «пустые» вероятности. Наиболее метафорично данный тезис олицетворяет знаменитое «чеховское ружье», из которого либо нужно выстрелить, либо же вообще убрать со сцены. В форме игры жизнь предстает целостной и завершенной: «Мир произведения искусства, в котором игра, таким образом, полностью выражается в единстве своего процесса, на деле представляет целиком и полностью преображенный мир, по отношению к которому всякий может узнать, «как на самом деле»» [Гадамер, 1988: 159].

Однако подражание возможно только в модальности уже известных аспектов. Пытаясь подражать взрослым, ребенок копирует только те действия, значение которых он понимает для себя сам. Например, не зная о значении температуры для приготовления пищи, дети складывают продукты в кастрюли и начинают их активно мешать. При этом подобные действия должны быть максимально узнаваемы. Но в таком случае мы сталкиваемся с некоторым противоречием. Игра старается максимально повторить то, что нам уже известно и без нее, мы не узнаем от нее ничего принципиально нового. Однако, по мнению Х-Г. Гадамера, гносеологическое значение такого подражания нельзя недооценивать, так как фактически игра выкристаллизовывает саму сущность явления, очищая ее от примесей случайности: «радость узнавания состоит в том, что познается большее, нежели было известно. При узнавании то, что мы знаем, как бы выступает благодаря освещению из рамок всевозможных случайностей и изменчивых обстоятельств, его обуславливающих, и предстает в своей сути. Оно познается как нечто» [Гадамер, 1988: 160].

Эстетическая и онтологическая модальности игры подходят для ее описания в качестве самостоятельного феномена, то есть «игру саму по себе». Игрок здесь как бы выносятся «за скобки». Однако, возвращая акцент

восприятия на играющего, Х-Г. Гадамер выделяет еще один, герменевтический уровень игры.

Будучи вовлеченным в социокультурный контекст, человек воспринимает игру в качестве одной из возможных ситуаций: «Мы пребываем в ней, мы всегда преднаходим себя в какой-либо ситуации, высветление которой является для нас задачей, не знающей завершения» [Гадамер, 1988: 357]. Данное положение позволяет сделать нам три существенных вывода. Во-первых, будучи предзаданной, каждая ситуация нуждается в интерпретации, то есть существует в герменевтической модальности. Таким образом, мир дан нам в языке [Гадамер, 1988: 512]. Во-вторых, будучи интегрированным в определенную ситуацию, возможность восприятия субъекта начинает определяться ее границами. Другими словами, ситуация формирует «горизонт восприятия», который Гадамер определяет следующим образом: «Горизонт – поле зрения, охватывающее и обнимающее все то, что может быть увидено из какого-либо пункта. В применении к мыслящему сознанию мы говорим, далее, об узости горизонта, о возможном расширении горизонта, об открытии новых горизонтов и т. д.» [Гадамер, 1988: 358]. В-третьих, незавершенность ситуации порождает динамизм, при котором опыт всегда остается принципиально не полным.

С точки зрения Х-Г. Гадамера, человеческое восприятие находится между двух полюсов. С одной стороны, в качестве фундамента мировоззрения выступает имеющийся опыт, воспринимаемый нами как данность. Будучи уверенными в чем-то, мы не подвергаем это знание сомнению, то есть, используя терминологию Х-Г. Гадамера, принимаем это на веру. В качестве наиболее яркого примера можно привести устоявшиеся традиции. С другой стороны, смена ситуации способствует изменению «горизонта», тем самым влияя на наше восприятие привычных вещей. В наиболее простом виде, данную дихотомию можно выразить знакомой многим фразой: «умом понимаю, но согласится не могу».

Однако существует множество случаев, когда результатом смены «горизонта» выступает перестройка всей системы мировоззрения индивида. Ярким примером чему выступает образование [Пинкер, 2021: 598]. То есть, в одних случаях, новые ситуации расширяют «горизонт» восприятия, а в других нет. Промежуточным звеном, балансирующим на границе веры и понимания, остается игра: «Игровое отношение взаимодействия живёт в этом контрастном напряжении противостояния очевидного, принимаемого на веру, и того, что событийно врывается в привычно очерченный горизонт мировидения» [Губман, 2014: 157]. Она же способствует переходу от одного состояния к другому.

Одним из безусловных столпов игры выступает вера. Развивая мысль Л. Витгенштейна [Гадамер, 1991: 24-25], можно говорить, что любой семантический опыт может существовать только в контексте языка, то есть априори опирается на целый ряд допущений, традиций и «предрассудков» употребления. Наиболее ярко это можно увидеть на примере «коннотации», то есть эмоционального восприятия, сопутствующего тому или иному слову.

Например, сравните два слова: «конфликт» и «разборка» [Костомаров, 1999: 102-104]. Аналогичным образом, язык, выступая в качестве «общности» мира игры [Гадамер, 1988: 473], формирует ее на основе «предрассудков».

В отличие от реального мира игра способна одновременно вводить сразу несколько, зачастую противоречивых предрассудков, без вреда для целостности мировоззрения играющего. В подобных условиях различные предубеждения сравниваются между собой: «В действительности наш собственный предрассудок по-настоящему вводится в игру благодаря тому, что мы ставим его на карту. Только в полной мере участвуя в игре, он способен осознать притязание на истину другого предрассудка и позволить ему тоже в свою очередь участвовать в ней» [Гадамер, 1988: 354].

На герменевтическом уровне, динамика игры происходит от одного предрассудка к другому, дополняя или временно «приостанавливает его воздействие» [Гадамер, 1988: 354]. Подобный процесс позволяет, с одной стороны, – уточнять их истинность, с другой, – трансформировать (или нет, в зависимости от ситуации) горизонт играющего.

Игра обеспечивает не только формальную возможность познания, но также и ее динамику, выстраиваемую в качестве диалога. Минимальной герменевтической единицей подобного диалога выступает вопрос, адресованный «другому». Последний понимается довольно широко. Например, в качестве «другого» может выступать текст, который нужно заставить говорить [Гадамер, 1988: 443].

Однако помимо вопроса диалог предполагает еще и ответ, то есть ответную реакцию. Подобный ответ привлекает участников диалога в своеобразную герменевтическую игру. В качестве одного из примеров Гадамер приводит следующий: «Игра утверждения и противоположного ему утверждения продолжает играть далее во внутреннем диалоге души с собой» [Gadamer, 1977: 66]. Таким образом, игра формирует своеобразный герменевтический круг, при котором горизонт восприятия постоянно преломляется в модальности участников диалога.

Будучи вовлеченными в герменевтическую игру, участники могут ставить перед собой поливариантные цели. Например, далеко не всегда ученик задает вопрос учителю, желая лучше понять материал. Он может хотеть: подловить учителя, вывести его из себя, потянуть время урока, покрасоваться перед одноклассниками и так далее. Другими словами, герменевтическая игра может быть как честной, так и нет.

На эту особенность обращает внимание М. Вилхауэр, развивающая идею Х-Г.Гадамера о диалоге [Vilhauer, 2010]. Так, к нечестным моделям игры она относит следующие: научный подход, при котором оппонент априори лишается права на объективную истину; психологический подход, при котором любые высказывания оппонента объясняются его психологическими аффектами, вызванными либо «сиюминутными» явлениями (настроение, ближайшие события), либо же сформированными на протяжении длительного времени (например, условиями жизни, детством или образованием); софистический



подход, при котором диалог представляет собой определенную форму соревнования. Чужое восприятие истины априори позиционируется ошибочным, а значит акцент в диалоге смещается с его содержания на форму аргументации: «Другой не может быть мной понят в этом случае, поскольку моя цель заключается в изначальном отпоре логике его аргументации, выстраивании собственной успешной стратегии доказательства превосходства моего взгляда на мир в сравнении с предложенным, что заставляет диалог умолкать» [Барковский, 2020: 35].

Противоположностью «нечестной» игры остается «открытый» диалог, при котором каждый из собеседников старается понять своего оппонента (или же себя самого, в случае внутреннего диалога). Дать возможность ему не просто высказаться, но и быть услышанным. Особенностью данного подхода выступает то, что он наделяет другого игрока активным статусом, или же, используя терминологию Х.-Г. Гадамера, создает подлинное «Ты» [Гадамер, 1988: 425].

### Список литературы

Барковский, 2020 – *Барковский П.* Герменевтика игры и виртуализация мира посредством игры в работах Х.-Г. Гадамера // HORIZON. Феноменологические исследования. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет, 2020 Т. 9. № 1. С.15-43

Гадамер, 1991 – *Гадамер Г.-Г.* Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.

Гадамер, 1988 – *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.

Губман, 2014 – *Губман Б. Л.* Герменевтика Х.-Г. Гадамера: игра и культура // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2014. № 1. С. 147-164.

Костомаров, 1999 – *Костомаров В.Г.* Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. СПб.: «Златоуст», 1999. 320 с.

Пинкер, 2021 – *Пинкер С.* Просвещение продолжается: В защиту разума, науки, гуманизма и прогресса. М.: Альпина нон-фикшн, 2021. 626 с.

Станиславский, 2013 – *Станиславский К. С.* Работа актёра над собой. Процесс воплощения. М.: Эксмо, 2013. 448 с.

Чупров, 2013 – *Чупров А. С.* Проданный смех. // Социум и власть. 2013. № 6(44). С. 103-106.

Шерешик, 2021 – *Шерешик Н. Н.* К вопросу о классификации игр дошкольников // Письма в Эмиссия. Оффлайн. 2021. № 9. URL: <http://emissia.org/offline/2021/2986.htm> (дата обращения: 10.07.2024).

Gadamer, 1977 – *Gadamer H.-G.* Philosophical Hermeneutics. University of California Press, 1977. 243 p. URL: [https://books.google.ru/books?id=0Lzb4ZPKtMkC&pg=PR5&hl=ru&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.ru/books?id=0Lzb4ZPKtMkC&pg=PR5&hl=ru&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false) (дата обращения: 10.07.2024)

Vilhauer, 2010 – *Vilhauer M. Gadamer's Ethics of Play: Hermeneutics and the Other*. Lexington Books. 2010. 166 p.

УДК 130.2

**Ковалева Е. В.,**  
*кандидат философских наук,  
доцент кафедры философии и культурологии,  
Орловский государственный университет  
им. И. С. Тургенева*

### **Онтология образа и изображения в концепции иконопочитания Иоанна Дамаскина**

**DOI: 10.33979/2587-7534-2024-3-79-86**

*Статья посвящена концептуальному анализу понятий «образ» и «изображение» применительно к православной иконе. Основным предметом исследования выступает трактовка их взаимоотношений в теории иконопочитания св. Иоанна Дамаскина.*

**Ключевые слова:** *образ, изображение, икона, иконопочитание.*

**Kovaleva E. V.,**  
*Candidate of Philosophy,  
Docent, Associate professor of Department of Philosophy  
and Cultural Studies, Orel State University  
named after I.S. Turgenev*

### **The ontology of the "obraz" and the image in the concept of icon-worship by John of Damascus**

*The article is devoted to the conceptual analysis of the concepts of "obraz" and "image" applied to the Orthodox icon. The main subject of the study is the interpretation of their relationship in the icon worship theory of St. John of Damascus.*

**Keywords:** *image, "obraz", icon, icon-worship, Orthodox.*

Интерес к философским и богословским аспектам иконы и иконопочитания, возросший в постперестроечный период, в последнее десятилетие несколько ослаб. Возможно, это связано с некоторым охлаждением отечественных исследователей к философии всеединства, представители которой писали об иконе в начале XX века. Между тем статус