КУЛЬТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ДОСУГА: К СТРАТЕГИИ *EDUTAINMENT*

УДК 001.92 + 008+ 51-8 + 37 + 794.5

А.Г. КИСЛОВ

Анаксагор из Клазомен (500 – 428), по свидетельству Плутарха (в сочинении *De exilio,* гл. 17), находясь в 434 году в тюрьме, отгонял печаль заключения математическими размышлениями и «начертал квадратуру круга» [4, с. 11].

Составное слово *edutainment (= education + entertainment)*, имеющее относительно удачный русскоязычный перевод-аналог – образвлечение, само по себе является нехитрым «образчиком» интеллектуальной забавы. Стоящая же за этим словом практическая по своей природе идея, а точнее – стратегия, отнюдь не проста для теоретического осмысления, хотя и согласуется с известным советом Б. Паскаля не упускать случая делать серьезный предмет науки немного занимательным. Предлагаем взглянуть на феномен edutainment в плоскости культуры интеллектуального досуга.

В самом словосочетании *«культура интеллектуального досуга»* каждое из слов, стоящих по краям, в известном смысле конфликтует со словом, расположенным в центре. Во-первых, нередко имеет место если не противопоставление, то существенное разграничение *сферы культуры и сферы интеллекта*. Конечно, радикальная позиция, совсем отказывающая разуму в творческом начале, а потому и не усматривающая в интеллектуальности никакого показателя человеческой ценности, чаще всего случается лишь в поспешных полемических выпадах, в необдуманных попытках занять и выразить ригористическую точку зрения там, где стоит быть внимательнее и осторожнее. Так, например, провокационно «бескультурным» остается известное операционное определение, параметрически характеризующее интеллект как именно то, что измеряют соответствующие тесты. Такое определение впервые, по всей видимости, было предложено еще в 1923 г. Э. Дж. Борингом – признанным гарвардским психологом, но на страницах популярного, славящегося околонаучными скандалами журнала *The New Republic.* Боринг всего лишь кокетливо пытался пресечь всякие сомнения досужей публики в предельной научности методов психологии, особенно тогда, когда она берется за изучение интеллекта; ученый намекал, что за анализом результатов разработанных им интеллектометрических тестов, без всякого сомнения, не может не оказаться серьезного понимания самой сути изучаемого предмета. Но такой операционной горе-дефиниции мы не встретим в научных работах Боринга, чего, к сожалению, нельзя сказать о той части современной литературы по психологической проблематике, в которой журнальную шутку, не зная сюжета, восприняли со всей той серьезностью, на которую способны. Как бы то ни было, обозначенная конфликтность понятий кроется совсем не в отрицании самой возможности интеллектуального творчества как такового, а в нашей неспособности, вероятно – принципиальной, отчетливо дифференцировать рациональные и нерациональные (интуитивные, чувственные) составляющие искусства и творчества, в том, что сам статус *интеллектуальной культуры* остается весьма неопределенным. Не то, чтобы «поверить алгеброй гармонию нельзя», но все же хотелось бы понимать – к чему «такая роскошь». Поскольку задачи решать данную проблему мы перед собой не ставим, то, полагая очевидной всю специфику опыта социального функционирования рациональных способностей человека, вынужденно, но – осознанно оправдывая здесь недифференцированную широту позиции, именно этот особый, причем взятый во всей полноте своих семиотических отношений, концентрированный опыт поколений и предлагаем называть интеллектуальной культурой.

Вторая сторона конфликтности заключается в привычном противопоставлении *всего интеллектуального*, как сферы чего-то сложного, требующего напряженного умственного труда, и *любого досугового*, как сферы простого, легкого, не ломающего человеку голову, а напротив, дарующего ей расслабление и, соответственно, заслуженное (но как?!) отдохновение. К нелепой несовместимости *homo sapiens* и *homo ludens*, нехитрым способом преодо-

левая существующий между ними антагонизм, приходят как те, кто вовсе не намерен «маршировать на параде бледных умников» (Ст. Фрай) и в брутальном порыве отказывает любым интеллектуальным проявлениям в *подлинной* человечности и самостоятельной жизненности, так и те, кто не приемлет всяческую праздность и «популярщину», считая увлечение головоломками лишь интеллектуальным фокусничеством, а значит – жульничеством, кто вовсе исключает сферу досуга из (опять же!) *подлинной* культуры, из культуры, достойной внимания здравомыслящего человека.

Мы же, следуя мнению, что «головоломка в противоположность задаче представляет собой нечто такое, от решения чего вы получаете удовольствие, – в противном случае, с какой стати вы стали бы ее решать?» [5, с. 11], постараемся преодолеть указанную конфликтность в любых ее проявлениях, и не столько в попытках определить наш сложный по природе предмет обсуждения, сколько посильным образом *идентифицируя* его:

– *сквозь* «историю в лицах», т. е. творчество «корифеев интеллектуального досуга»;

– *сквозь* предметное богатство – задачи занимательной математики (от классических задач на геометрические построения с помощью циркуля и линейки, до современных топологических, комбинаторных и прочих математических экзерсисов) и головоломки самых различных видов, интеллектуальные игры (настольные и близкие к ним, а сейчас и их компьютерные версии), инженерные «кунстштюки» типа кубика Рубика или других «современных бирюлек», многие образцы научно–популярной литературы и т. п.;

– а главное, *сквозь* многообразие *edutainment*-практик, т. е. тех родственных и принципиально синтетических (а в чем-то и противоречивых) видов деятельности, прежде всего – образовательной и клубной: «научный глянец», *science art* и др. – словом тех «пифагорейских штудий», что актуально реализуют в культуре «образвлекательный» потенциал идеи интеллектуального досуга.

Следует уточнить, что из нашего рассмотрения исключаются классические работы в форме сборников задач: *«Liber abaci»* (1202) Леонардо Фибоначчи, «Новогодний подарок, или О шестиугольных снежинках» (1611) И. Кеплера, «Приятные и занимательные задачи» (1612) К. Г. Баше де Мезирака и др., – которые целиком принадлежат истории науки и, несмотря на довольно броские названия, имеют отношение к интеллектуальным забавам не большее, чем любая другая форма интереса к знаниям в те далекие времена. Хотя стоит отметить факт, что с тех пор как «Пифагор преобразовал занятия геометрией в свободную дисциплину, изучая ее высшие основания и рассматривая теоремы *in abstracto* (собств. «в отвлечении от материи», αὐλως) и ноэтически» (Прокл) [15, с. 141], самая серьезная наука рождается именно из увлечений. Впрочем, с другой стороны, радикально «досуговая» версия происхождения теоретического знания, например, в форме широко известного тезиса Аристотеля, что знания были приобретены «прежде всего в тех местностях, где люди имели досуг» (Met. 981b 22)*, в частности, «математические искусства были созданы прежде всего в Египте, ибо там было предоставлено жрецам время для досуга» (Met. 981b 25), нередко подвергается оправданной критике, ибо не соответствует источникам по «догреческой математике». Так, например, «… египетские источники не подтверждают высказанного Аристотелем мнения о "свободном" характере египетской математики: имеющиеся источники, напротив, свидетельствуют, что математика в Древнем Египте носила сугубо практический характер и использовалась вовсе не для проведения досуга, а для таких важных государственных нужд, как, например, сбор налогов, строительство и землепользование. Другие догреческие источники рисуют такую же картину» [14, с. 11]. Феномен популярной науки в его современном понимании, по всей видимости, следует рассматривать не ранее чем с XVIII века, когда и сама наука начала приобретать современные методологические, текстографические, социальные и прочие черты, постоянно трансформирующиеся, но узнаваемые и по сей день. Представить же обзор самых значительных, «задающих тон», «ставящих планку» авторов, а точнее – собирателей и сочинителей, известных по литературе, посвященной именно интеллектуальному досугу, не так уж трудно, причем просто в силу довольно ограниченного количества «самых-самых» (см. также [11]), каждый из которых, в какой то мере, «существо, подобное Пифагору» [15, с. 141].

* Здесь и далее цитируется по переводу А. В. Кубицкого в [1].

Начинают обычно с оксфордского математика *Чарльза Лютвиджа Доджсона* (1832–1898), известного под псевдонимом – *Льюис Кэрролл*. Этот автор, сложная, оригинальная и загадочная личность, в специальном представлении не нуждается, мы только отметим его синтетический талант. Кэрролл известен, прежде всего, как ярчайший представитель, наряду с Эдвардом Лиром, английской литературы абсурда, сочинитель умных (или все же безумных?!) сказок о приключениях Алисы* и нонсенса «Охота на Снарка». Но он же и пионер фотографического искусства, и искусный изобретатель, и фокусник, и любопытный логик, и автор великолепных, ставших классическими образцами, головоломок и парадоксов. А еще мы воспользуемся образной и удивительно точной характеристикой, которую Гилберт Кийт Честертон дал творчеству Кэрролла, нарекая его «каникулами разума» (*«mental holiday»*) [13, с. 232–240], и поспешим экстраполировать эту своеобразную оценку на все возможные форматы интеллектуального досуга, тем самым уточняя концептуальные особенности рассматриваемой субкультуры. Следует также отметить, что такого внимания со стороны гуманитарного знания, в частности со стороны философии – от аналитиков до психоаналитиков, которое было уделено фигуре Кэрролла, не удостоился больше ни один из тех корифеев интеллектуальных забав, кто будет рассмотрен далее. Таково «счастье» быть первым в ряду.

Следующим, по праву, указывается Сэм Лойд (1841–1911), гений головоломок, мастер занимательных задач, начавший традицию вести соответствующие рубрики в журнале *«Scientific American»*. О причудливой изобретательности автора говорит тот факт, что каждая его статья начиналась с заглавной буквы, выложенной шахматными фигурами на доске и представляющей собой оригинальный этюд. Синтетичность его таланта проявлялась в том, что он не только был ярчайшим представителем демократичного стиля в культуре интеллектуального досуга, но и, видимо вследствие ярмарочной легкости, успешным коммерсантом, неплохо зарабатывавшим на публикуемых головоломных миниатюрах, на отдельно издаваемых задачах на составление фигур, на тиражируемых механических головоломках и др. Показательна история головоломки, которую Лойд сочинил, будучи еще подростком, а хозяин одного городского цирка приобрел право издания и под названием «Волшебные ослики Барнума» стал выпускать ее в продажу миллионными тиражами. Другая «коммерческая история» состоит в том, что некий концерн обратился к Лойду с просьбой приспособить как-нибудь побочный продукт производства – крупную партию цветных картонных квадратов, на их основе Лойд с легкостью сочинил якобы традиционную индейскую игру «парчеези». Решение далось Лойду так легко, что он согласился лишь на символическое вознаграждение, и не прогадал, история эта добавила известности изобретателю. Однако самой популярной и коммерчески успешной головоломкой была, безусловно, «Игра в пятнадцать». Успех этой головоломки удивительно похож на тот «массовый психоз», который наблюдался в связи с появлением кубика Рубика, причем математические достоинства двух этих головоломок оказались не меньшими, чем их коммерческий успех.

Генри Эрнест Дьюдени (1857–1930) – английский современник и коллега Лойда, но, вместе с тем, бесконечно на него не похожий, что является хорошей иллюстрацией к традиционному обсуждению принципиальных различий английской и американской культур. Головоломки Дьюдени были сдержанны, даже скромны в изложении, но глубоки по своему математическому содержанию и философичны, а многочисленные лойдовские остроумные игрушки и рекламные трюки он считал лишь детской забавой. Если Лойду присущ ярмарочный дух массового производства (картонный в те времена и, очевидно, пластмассовый сегодня), то для Дьюдени характерны выступления с докладами перед Лондонским королевским обществом, причем с демонстрацией решения задачи на разрезание геометрических фигур посредством искусно выполненной модели из красного дерева с бронзовыми шарнирами. Его самая известная книга [8] написана в жанре дополнения к классическому тексту английской литературы. Вообще же перу Дьюдени принадлежат шесть сборников головоломок, все они без сомнения относятся к популярной литературе, но в них он сумел предвосхитить некоторые результаты

*Наиболее информативным изданием перевода «кэрролловской Алисы» на русский язык, своего рода – русской версией «аннотированной Алисы», считается издание перевода Н. М. Демуровой с комментариями, дополнениями и приложениями [13].

современной математики, и потому многие его задачи в научном мире называют не иначе как «находками Дьюдени».

Настала пора перейти к современным мастерам интеллектуальных забав. Первым будет назван *Мартин Гарднер* (1914–2010), популяризатор науки, искусный изобретатель и разборчивый коллекционер занимательных задач, игр и фокусов. Он автор трех десятков книг интеллектуально-досуговой тематики, которые составлял на основе собственных статей в научно-популярных журналах и переписки с коллегами и читателями. Гарднер обучался на философском отделении Чикагского университета, где преподавал знаменитый Рудольф Карнап, а интерес к математической логике и основаниям математики был распространен среди студентов. Работа в пресс-бюро университета была прервана войной, мирная жизнь продолжилась также в журналистской среде. И вот, в середине 50-х годов, происходит знаменательное для дальнейшей судьбы корифея интеллектуальных развлечений событие – буквально на досуге внимание Гарднера привлекли гексафлексагоны, правильные шестиугольники, особым образом сложенные из бумажных полосок. Эти фигурки проявляли неожиданные свойства, ими было довольно любопытно фокусничать, о чем и была написана доступная по содержанию и легкая по стилю статья. Редакция журнала *«Scientific American»* не только приняла текст к публикации, Гарднеру предложили стать ведущим новой рубрики *«Mathematical Games»*, и далеко не сразу самому успешному и продолжительному ее ведущему стало ясным символичное соответствие начальных букв названия рубрики и собственных инициалов. Аббревиатура «MG» надолго стала брендом культуры интеллектуального досуга благодаря таланту Гарднера видеть повод для умных развлечений даже в самом обыденном – в листах бумаги, в начертаниях букв и цифр, в знакомых с детства настольных играх и во многих других вещах, делая эти предметы необычными, даже таинственными. А главное, он умел находить тех авторов интеллектуальных забав, кому этот талант был присущ не в меньшей степени, и вовлекать их в свое творчество, насыщая темы и сюжеты, традиционно считающиеся математическими, духом гуманитарной культуры.

В отличие от Гарднера, его современник *Рэймонд Смаллиан* (р. 1919) был, прежде всего, блестящим ученым, автором фундаментальных трудов по теории формальных систем, он лишь в солидном возрасте посвятил себя «несерьезной» литературе по логике, оказавшись непревзойденным мастером своего дела. Но, как и Гарднер, Смаллиан также изучал философию в Чикагском университете, причем уже непосредственно у самого Карнапа, со временем стал заслуженным профессором математики и философии самых престижных учебных заведений, признанным специалистом по теории доказательств, теории рекурсивных функций и искусственному интеллекту. Для Смаллиана характерен широкий круг увлечений, которые в его жизни занимали не меньшее место, чем профессиональная научная деятельность. Он серьезно интересовался искусством престидижитатора, сочинял беллетризованные сборники шахматных задач, будучи профессиональным пианистом, занимался исполнительской деятельностью и теорией музыки, написал в высшей степени оригинальное введение в даосизм («Дао безмолвствует») и многое-многое другое. Однако широкую известность Смаллиану принесли книги по занимательной логике, «территории», не освоенной еще культурой интеллектуального досуга должным образом. Уже по автореферентному названию первой книги – «Как же называется эта книга?» – можно судить об особенностях авторского чувства юмора, а ее содержание позволяет понять, что глубину предмета, вплоть до введения в самую суть эпохальных результатов Курта Гёделя, автор осваивает, обладая блестящим литературным талантом и буквально кэрролловской любовью к интеллектуальным играм и парадоксам.

Достойно завершает плеяду корифеев также американец *Даглас Хофштадтер* (р. 1945), сменивший Гарднера на посту ведущего соответствующей рубрики журнала *«Scientific American»*, но не осмелившийся работать под знаком «MG», однако сегодняшнее название рубрики – *«Metamagical Themas»* («Мета-магические темы») – является анаграммой прежнего, лукаво свидетельствуя собой и о преемственности, и о признательности. Любовь к анаграммам и прочим словесным игрушкам является визитной карточкой Хофштадтера. Прославился он благодаря своей первой книге, сразу же удостоенной Пулитцеровской премии. Сегодня этот настоящий бестселлер во всем мире именуют аббревиатурой «GEB», а полное название – «Гёдель, Эшер, Бах. Вечное золотое переплетение. Метафорическая фуга о человеческом разуме и машинах в духе Льюиса Кэрролла». Хофт-

штадтер оказался замечательным учеником своих предшественников, он излагает самые сложные вопросы из таких областей науки, как математика, логика, генетика, нейрофизиология, психология и философия, прежде всего, изящно и увлекательно. В соответствии с указанной триадой великих имен автор устраивает драматическое переплетение трех культурно-смысловых рядов – логико-математического, визуального и музыкального, оттого так легко пофантазировать, будто он мог бы быть одним из тех литературных героев-интеллектуалов, что проживают в мире «Игры в бисер» Германа Гессе. Реальный же Даглас Хофштадтер – активно работающий ученый, член Американской ассоциации кибернетики и общества когнитивистики, руководитель Центра по изучению творческих возможностей человеческого мозга. Как «GEB», так и вся научная деятельность Хофштадтера посвящены одной красивой и популярной еще с античных времен философской проблеме авторефлексивности мышления – способности познавать самого себя.

Что же делали все эти мастера, занимаясь своими головоломками, и теми, что можно взять в руки или хотя бы нарисовать, и теми, что можно лишь помыслить? Они развлекались или все же трудились? И последний вопрос – почему же они все были англоязычными?

Как уже говорилось, согласно Честертону, они устраивали «каникулы разуму» (*«mental holiday»)*. Ведь со школьных лет ясно, настоящие каникулы заключаются не в том, чтобы совсем уж ничего не делать, а в том, чтобы делать что-то в свое удовольствие. И потому бесполезность интеллектуальных забав должна пониматься лишь в смысле Оскара Уайльда, для которого подлинное счастье, что «искусство бесполезно». Такая позиция может и соответствует, но без лишней радикальности, научно-теоретически ориентированному и не однозначно трактуемому мнению Аристотеля, что «знания ... обращены не на получение выгоды» (Met. 981b 22), что «к знанию стали стремиться ради понимания, а не ради какой-нибудь пользы» (Met. 982b 20). Головоломки могут иметь скрытую практичность или быть непрактичными вовсе – это не важно, мастерство работы с ними вырастает независимо от утилитарного спроса и требует синтетического таланта – страсти совмещать несовместимое. Здесь-то и таится надежда подлинного творчества – способность однажды вновь увидеть мир по-новому, а в воспитании этого навыка заключается общечеловеческое основание культуры интеллектуального досуга. Ну а тайна мастерства работать легко, без пафоса и в свое удовольствие остается тайной. Потому-то ответить окончательно и бесповоротно на последний вопрос мы пытаться не будем, хотя такой феномен, как «веселый и эксцентрический английский национальный гений» [7, с. 28], гений нонсенса и абсурда, обсуждается довольнотаки часто. Действительно, в значительно меньшей степени известны нам неанглоязычные классики литературы по интеллектуальному досугу. Их, безусловно, немало, все они замечательные авторы, но никто не приобрел в мире интеллектуальных забав того веса, который позволил бы им стоять в ряду корифеев. Справедливо будет отметить отечественных классиков занимательной литературы, они нам хорошо знакомы, укажем только три фигуры: Е. И. Игнатьева, вышедшие в самом начале прошлого века сборники занимательных задач которого – единственные русскоязычные тексты, встречающиеся в обширных зарубежных библиографиях по интеллектуальному досугу; широко известного автора книг по занимательной науке Я. И. Перельмана и незаслуженно забытого, на наш взгляд, наиболее талантливого – С. П. Боброва с его шедевром назидательности «Волшебный двурог» [6] и другими работами. Подавляющее большинство книг российских авторов, которые вышли за прошлый век и относятся к культуре интеллектуального досуга, имеют явный «образовательный крен» и предназначены исключительно подрастающему поколению. Социальные причины этого известны и в значительной степени негативны, а вот приобретенным литературным опытом, на наш взгляд, все же не следует пренебрегать.

Самое время заметить, что при всем многообразии национальных культур авторов и особенностях их подходов к умным развлечениям, в полном соответствии со словами Дьюдени: «Любопытная склонность к созданию головоломок не отличает какую-либо расу или исторический период. Она с рождения заложена в каждом человеке независимо от того, когда он пребывал на земле, хотя может проявляться в самых различных формах. Не играет роли, кому конкретно она приписывается, египетскому ли сфинксу, библейскому Самсону, индийскому факиру, китайскому философу, тибетскому махатме или европейскому математику» [8, с. 9–10], – ценными могут оказаться как модели, тщательно выполненные из красного дерева, так и обще-

доступные картонные поделки. Просто в культуре интеллектуального досуга форматы исполнения различаются контекстуально и всякий раз решают частные, например, просветительские, воспитательные, или даже – художественные, задачи, также как контекстуально различаются задачи искусства – от высокого до популярного. Однако все интеллектуальные развлечения, так или иначе, преследуют одну цель – устроить разуму увлекательные каникулы, а вот формат их осуществления зависит и от характера аудитории, и от ресурсов, и от временных рамок, и еще от множества других факторов, баланс которых и призван сохранять крайне зыбкую, неравновесную систему истины, добра и красоты. Решение головоломок дарит нам особый опыт откровений, и на этот не лишенный радости путь познания поколение за поколением вступают те, для кого пифагорейский союз (σύστημα) открыт хотя бы по выходным дням и в минуты досуга.

Не только индивидуальность отдельного автора определяет стиль головоломок, хотя, конечно, легко согласиться с известной сентенцией господина Бюффона – *le style c'est l'homme meme* («стиль – это человек»); и не только литература по интеллектуальному досугу подлежит жанровой квалификации. Без всякого сомнения, более интересен жанрово-стилевой анализ самих головоломок. Обычно головоломками называют ту разновидность интеллектуальных задач, поиск решения которых неочевиден, каким-либо хитроумным образом скрыт. В самом начале приводилась цитата из речи доктора С. Мура, где головоломки противопоставляются остальным задачам на основании того эстетического удовольствия, которое приносит их решение. Продолжим эту цитату: «Я не думаю, что ответ непременно должен удивить вас, однако, мне кажется, вовсе неплохо, когда, узнав его, вы воскликните: "Проклятье, как же мне самому это не пришло в голову!"» [5, с. 11]. Согласившись, мы будем, как это традиционно делают в семантических исследованиях загадок*, приписывать подлинной головоломке «эффект обманутого ожидания из-за нарушения изоморфизма между исходной (т. е. загаданной) ситуацией и преобразованной ситуацией» [10, с. 7], т. е. между формулировкой такой занимательной задачи и поиском способа ее решения. А вследствие этого, предлагаем усматривать за головоломками особую поэтику формулировок интеллектуальных задач и полагать специфику риторики, обеспечивающей организацию тех рассуждений, что приводят к успешному решению.

В значительной мере последнее соответствует известному противопоставлению Аристотелем *поэтики* [2] как теории литературы, и *риторики* [3] как теории устного красноречия, представляющего содержащиеся в речи мысли «через говорящего и по ходу его речи» (Poet. 1456b 7). Однако относительно формулировок теоретических задач и поиска их решений была замечена досадная асимметрия, «то обстоятельство, что обычно мы *ставим* задачу (формулируем и понимаем) в рамках одной системы рассуждений, а *решаем* ее в рамках другой. И почему-то только последнюю систему признаем за ту, которой мы пользуемся, обманывая, таким образом, себя и проявляя неблагодарность к первой системе» [9, с. 19]. Пожалуй, что именно в случае занимательных задач паритет двух сторон умело соблюдается. Здесь знанием как интеллектуальным удовольствием, безусловно, располагает и риторика эффективного решения (а вместе с тем и анализа ошибочных, приближенных или неосуществимых решений), и, в не меньшей мере, поэтика эффектной постановки задачи.

Известно, что именно пифагорейцы разработали ораторское искусство и составление эпидейктических речей, предназначенных, в отличие от речей совещательных и судебных (Rhet. 1366a 25), для наглядной демонстрации прекрасного, в нашем случае риторики решений – «изящных результатов» и «красивых доказательств». Относительно интеллектуальных задач заметим, что риторика не столько отвечает за автопоэзис (самопорождение) мысли-рассуждения, сколько за создание условий для неординарного решения. Основой поэтики же является подражание (μύμεσις) (Poet. 1447a 15), ибо любая литература лишь изображает события, которые «должны быть явны и без поучения» (Poet. 1456b 7). В этом смысле представляется крайне плодотворным «поэтический» взгляд на формулировки головоломок как на весьма особый вариант литературы малых форм, провоцирующий нас на «философию малых дел» (К. Твардовский). Головоломки, не скрывают своего «всего лишь подражания» реальным жизненным

*Родственная семантическая природа смеховых «языковых игр» (острот, анекдотов и др.) рассматривалась автором в [12].

проблемам*, они очевидным образом используют богатую палитру «поэтических» средств, предметов и способов (Poet. 1447a 17) и тем самым создают удивительный мир остроумных забав и интеллектуальных развлечений, этот незаконнорожденный и беззаботный, как всякий байстрюк, отпрыск древних мистерий. В случае литературной удачи эти «маленькие мистерии» привычно «…называют "орфическими" и "вакхическими", тогда как на самом деле они египетские и пифагорейские» (Геродот, II, 81: [Текст Римской семьи: кодексы RVS]) [15, с. 139]. И этот мир извечных загадок бытия и сознания легко размещается на вашем письменном столе, потворствуя желанию «отгонять печаль размышлениями».

Нетрудно усмотреть структуру стратегии *edutainment* в отношении культуры интеллектуального досуга: начальный *поэтико-семиотический* уровень предполагает погружение в эстетику мира головоломок; продвинутый *риторико-методологический* – рассчитан уже на постижение радости интеллектуального труда в принятии решений. Очевидная синтетичность стратегии позволяет оформлять эти этапы как с индивидуально-образовательной (тренинговой), так и с социально-развлекательной (клубной) доминантой.

1. Аристотель. Метафизика [Текст] / Аристотель // Аристотель. Сочинения: в 4 т. М.: Мысль, 1975. Т. 1. С. 63–367.

2. Аристотель. Поэтика [Текст] / Аристотель // Аристотель. Сочинения: в 4 т. М.: Мысль, 1984. Т. 4. С. 645–680.

3. Аристотель. Риторика [Текст] / Аристотель // Античные риторики / ред. А. А. Тахо-Годи. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1978. С. 15–166.

4. Архимед, Гюйгенс, Ламберт, Лежандр. О квадратуре круга. С приложением истории вопроса, составленной Ф. Рудио, профессором Цюрихского политехникума / пер. с нем. Харьков, 1911. 155 с.

5. Барр, С. Россыпи головоломок [Текст] / С. Барр / пер. с англ.; под ред. И. М. Яглома. М.: Мир, 1987. 415 с.

6. Бобров С.П. Волшебный двурог, или Правдивая история небывалых приключений нашего отважного друга Ильи Александровича Камова в неведомой стране, где правят: Догадка, Усидчивость, Находчивость, Терпение, Остроумие и Трудолюбие и которая в то же время есть пресветлое царство веселого, но совершенно таинственного существа, чье имя очень похоже на название этой удивительной книжки, которую надлежит читать не торопясь [Текст] / С.П. Бобров. М.: Детская литература, 1967. 496 с.

7. Демурова Н.М. Эти маленькие шедевры [Текст] / Н.М. Демурова // Стихи матушки Гусыни: сборник / сост. Н. М. Демурова; на англ. яз. с избр. русскими переводами. М.: Радуга, 1988. С. 15–30.

8. Дьюдени Г. Кентерберийские головоломки [Текст] / Г. Дьюдени / пер. с англ. М.: Мир, 1979. 353 с.

9. Ершов, Ю.Л. Современная философия математики: недомогания и лечение [Текст] / Ю.Л. Ершов, К.Ф. Самохвалов. Новосибирск: Параллель, 2007. 143 с.

10. Журинский А.Н. Семантическая структура загадки: Неметафорические преобразования смысла [Текст] / А.Н. Журинский. М.: Наука, 1989. 128 с.

11. Кислов, А.Г. Культура интеллектуального досуга: поэтика задач и риторика решений [Текст] / А.Г. Кислов // Модели рассуждений – 4: Аргументация и риторика. Калининград: Изд-во БФУ им. И. Канта, 2011. С. 119–136. (См. также: Кислов, А.Г. Культура интеллектуального досуга: поэтика задач и риторика решений // Рацио.ru. Электронный научный журнал. Вып. 5. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kantiana.ru/ratio/issues/2206/ (дата обращения: 11.11.2012).

12. Кислов, А.Г. Смеховые «языковые игры»: подмена правил и эффект узнавания [Текст] / А.Г. Кислов // Δόξα / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філолгії. Вип. 5. Логос і праксис сміху. Одеса, 2004. С. 107–113.

13. Кэрролл, Л. Приключения Алисы в стране чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в Зазеркалье [Текст] / Л. Кэрролл / пер. с англ. и подготовка издания Н.М. Демуровой; отв. редактор Б.И. Пуришев. М.: Наука, 1978. 368 с.

14.Родин, А.В. Математика Евклида в свете философии Платона и Аристотеля [Текст] / А.В. Родин. М.: Наука, 2003. 211 с.

15.Фрагменты ранних греческих философов. Ч. I. От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики / отв. ред. И.Д. Рожанский. М.: Наука, 1989. 576 с.

*См. также: «В ходе обучения практические задачи, разумеется, не решались *непосредственно*: использовались имитации практических задач (как это делается и в современных школьных учебниках), а основные вычислительные приемы осваивались сами по себе без всякой апелляции к практическим задачам» [14, с. 11].