***Исходник дробленный на пункты , подпункты:***

***Игровой элемент современной культуры***

1. Определение "современного"

Связано с историческим прошлым, разделяемым поколениями и знаниями.

1. Культура через призму игры

В какой степени культура проявляется через игру?  
Влияние игрового духа на восприятие культурных явлений.

Термин "современная культура"

Охватывает XIX столетие и широкие исторические перспективы.

1. Изменения в игровых формах

Анализ усиления социальной значимости спорта в общественной жизни.

1. Эволюция состязательных форм

Рассмотрение развития спортивных соревнований и игр с мячом.

1. Влияние факторов на развитие современного спорта

Обсуждение воздействия английского общества, местного самоуправления, школьного воспитания и ландшафта.

***Развитие Спорта и Игры в Современной Культуре***

1. Эволюция Спорта:

Развитие спорта в последней четверти прошлого века.  
Ужесточение правил и дисциплины.

1. Утрата Игрового Содержания:

Систематизация и строгая дисциплина уводят игру от чисто игрового.  
Разделение на любителей и профессионалов, где профессионализм лишает игру ее первоначальной свободы и беспечности.

1. Спорт как Sui Generis Элемент:

В современном обществе спорт теряет связь с культурными процессами.  
Отсутствие священного и освящающего характера, характерного для архаических культур.

1. Спорт вне культурной структуры:

Спорт отделяется от общественной культуры, становится своеобразным элементом, не игрой и еще не серьезностью.  
Не имеет органической связи со структурой общества.

1. Спорт и Древние Культуры:

В архаических культурах состязания были частью культовых празднеств.  
В современном спорте такая связь отсутствует.

1. Изменение Восприятия:

Общественное мнение считает спорт важным игровым элементом, но его игровое содержание растерялось.  
Даже умственные игры, такие как шахматы и карты, теряют игровое настроение.

1. Серьезность в Карточных Играх:

Бридж как пример умственной игры, становящейся серьезным делом.  
Усиление социальных механизмов в бридже, превращение его в бесплодное умение.

1. Отсутствие Детской Наивности:

Чтобы играть, человек должен стать ребенком, но такая наивность отсутствует в умственных играх.  
Игра теряет главное качество в подобных рафинированных занятиях.

***Роль Игрового Элемента в Современной Жизни***

1. Исследование Повседневной Жизни:

Попытка анализа игрового содержания суеты и неразберихи в повседневной жизни.  
Заключения о роли игры противоречат друг другу.

1. Спорт как Технически Организованная Игра:

Спорт как деятельность с высокой технической организованностью и материальной оснащенностью.  
Угроза потери духа игры из-за технической сложности.

1. Переход от Игрового к Серьезному:

Тенденция перехода от игры к серьезному.  
Занятия, изначально не игровые, приобретают игровые качества.

1. Агональное Чувство в Спорте и Деловой Жизни:

Агональное чувство объединяет спорт и деловую жизнь.  
Влияние внешних факторов на распространение агонального чувства.

1. Коммерческая Конкуренция:

Внедрение средств связи, рекламы и статистики усиливает коммерческую конкуренцию.  
Спортивные рекорды внедряются в деловую жизнь.

1. Игровой Элемент в Искусстве:

Игровой элемент присутствует в искусстве, особенно в музыке.  
В пластических искусствах игровой фактор проявляется в украшениях и форме испытания на мастерство.

1. Утрата или Приобретение:

Вопрос об оценке роли игрового элемента в искусстве: приобретения или утраты?  
Необходимость оценить, как игра вносит изменения в природу творчества с конца XVIII в.

***Эволюция Искусства и Игровой Элемент***

1. Изменения в Культурном Процессе:

Искусство отходит от своей витальной функции в общественной жизни.  
Превращение в свободную, индивидуальную деятельность.

1. Сдвиги в Художественных Практиках:

Сдвиг от станковой живописи к фрескам, от книжной миниатюры к гравюре.  
Центр тяжести архитектуры смещается к жилым домам.

1. Интимность и Изоляция в Искусстве:

Искусство становится более интимным, но также изолированным и привилегированным.  
Архитектурные требования смещаются от церквей и дворцов к жилым домам.

1. Эстетическое Восприятие искусства:

Искусство становится самостоятельной культурной ценностью.  
В предыдущие периоды служило украшением привилегированных слоев.

1. Духовное Оживление и Художественная Сфера:

Духовное оживление в XVIII веке влечет за собой романтическое и классицистское искусство.  
Эстетическое наслаждение поднимается в культурной и социальной иерархии.

1. Изменения в Искусстве с XVIII века:

Искусство теряет игровой характер, осознаваясь как фактор культуры.  
Постоянная потребность в новом и уникальном направляет искусство к эксцессам XX века.

1. Воздействие Технологии и Рекламы на Искусство:

Искусство становится уязвимым для воздействия механизации, рекламы и ориентации на рынок.  
Большее влияние технических средств на искусство по сравнению с наукой.

1. Сложность Выявления Игрового Элемента:

Сложно выделить игровой элемент в художественной жизни с XVIII века.  
Возможная утрата игрового качества искусства.

1. Эзотеричность и Игровое Сообщество:

Сущность художника возвышается над толпой, требуя почитания и игрового сообщества.  
Эзотеричность в художественном творчестве требует игрового сообщества для поддержки.

1. Современный Аппарат и Игровой Характер:

Организация общественной жизни с поощрением художественных манифестаций и повышением игрового характера.

***Игровой Аспект в Науке***

1. Определение Игрового Содержания в Науке:

Определение игрового аспекта в современной науке сложно из-за основного вопроса: "что такое игра?"

1. Игровое Пространство и Время:

Игровое пространство было рассмотрено как важное условие игры.  
Наука не соответствует игровым чертам, так как требует прочного контакта с реальностью, постоянного изменения правил.

1. Характеристики Игры:

Игра фиксируется во времени и не имеет собственной цели вне себя самой.  
Определена радостным отдыхом исключительно от обыденной жизни.

1. Проблема Систематизации в Науке:

Влечение к систематизации в науке сопряжено со склонностью к игровому.  
Исторически, наука стремилась безбрежно систематизировать свой предмет.

1. Языкознание и Законоведение:

Языкознание и законоведение получают упреки за использование игровой терминологии и толкования слов.  
Поднимается вопрос о возможной мистификации (систематизации) в современных научных терминах.

1. Игровой Элемент в Научных Занятиях:

Научные занятия также вовлекаются в игровой аспект из-за жажды к соревнованию.  
Конкуренция в науке имеет менее экономических оснований, но более противоречивый характер.

1. Сущность Научной Конкуренции:

Необходимость опережения или опровержения других ученых может доминировать над стремлением к познанию истины.  
Исследования выдвигаются вперед не только ради познания истины, но и ради триумфа над конкурентами.

1. Взаимодействие С Научным Методом:

Научный метод, требующий строгих требований точности и любви к истине, делает современную науку мало доступной для игрового подхода.

1. Эволюция Игровых Черт в Науке:

Современная наука, придерживаясь строгих стандартов, демонстрирует меньше игровых черт, чем в ранние периоды своего развития.

***Пуэрилизм как Явление Современной Общественной Жизни***

1. Введение:

Различие в определении игрового содержания в современной общественной и политической жизни.  
Выделение двух возможностей: использование игровых форм для скрытия намерений и схожесть свойств с настроением игры.

1. Притворная Игра и Ложный След:

Различие между вечным игровым элементом культуры и притворной игрой.  
Опасность ошибочного идентифицирования явлений, демонстрирующих видимость свойств игры.

1. Пуэрилизм как Свойство Современной Жизни:

Замечание о том, что повседневная жизнь в современном обществе определяется свойством, схожим с настроением игры.  
Введение термина "пуэрилизм" для обозначения наивности и ребячества в поведении.

1. Характеристики Пуэрилизма:

Описание свойств пуэрилизма: потребность в банальных развлечениях, жажда грубых сенсаций, участие в союзах с маркировками, церемониальные жесты и другие.  
Психологические черты включают отсутствие чувства юмора, вспыльчивую реакцию, подозрительность, нетерпимость, резкие крайности в выражении мнения.

1. Массовость и Распространение Пуэрилизма:

Заявление о том, что многие из пуэрильных черт присутствовали в ранних эпохах, но в современной жизни они проявляются массово и жестоко.  
Обсуждение факторов, влияющих на распространение пуэрилизма, включая участие широких полуграмотных масс, ослабление моральных стандартов и влияние техники.

1. Примеры Пуэрилизма в Современной Жизни:

Упоминание примеров пуэрилизма в официальных сферах, таких как переименование колхозов из-за недостачи в поставках зерна.  
Реакция общественности на такие меры и их отмена.

1. Пуэрилизм в Образовательных Инициативах:

Отличие воспитательной игры для подростков, как в движении бойскаутов, от проявлений пуэрилизма в серьезных сферах, включая социальную и политическую борьбу.

1. Вопрос о Рассмотрении Пуэрилизма как Игровой Функции:

Постановка вопроса о том, следует ли рассматривать распространяющийся пуэрилизм в современном обществе как игровую функцию или нет.

***Игровой Элемент в Политической Жизни: Сравнение Культуры и Пуэрилизма***

1. Подходы к Игровому Элементу в Культуре:

Предварительное утверждение о связи между игрой и культурой.  
Пересмотр позиции: необходимость более четкого определения понятия игры.

1. Пуэрилизм и Игровое Поведение:

Критика классификации пуэрилизма как формы игры.  
Аргументация: играющее дитя не обязательно ведет себя детски при игре, и ребячливость проявляется, когда игра надоедает или отсутствует.

1. Пуэрилизм и Архаические Формы Культуры:

Опровержение идеи, что всеобщий пуэрилизм означает возвращение к архаическим формам культуры.  
Предупреждение о рисках: знаки грозящего разложения, отсутствие существенных признаков настоящей игры.

1. Утрата Значения Игрового Элемента в Современной Культуре:

Замечание о том, что игровой элемент в культуре XVIII века утратил свое значение.  
Трудности различения игры и не-игры в цивилизации современности.

1. Игровые Элементы в Парламентаризме:

Рассмотрение игровых элементов в политической жизни, особенно в парламентаризме.  
Примеры из британского парламентаризма: игровые формы в дебатах, gentlemen’s agreement, спортивный характер политических нравов.

1. Американская Политика как Национальная Игра:

Анализ американской политической жизни: выборы 1840 года, эмоциональный характер, роль символов и эмблем.  
Влияние пионерских традиций на американскую политику: слепая верность партии, массовый энтузиазм, игровой элемент как результат примитивных отношений.

1. Игровой Элемент в Американской Политике:

Отличия американской политики: наивность и непосредственность игрового элемента.  
Сравнение с молодыми массовыми движениями Старого Света: отсутствие наивности и непосредственности.

***Игровой Элемент в Политике Франции и Международных Отношениях***

1. Игровой Элемент в Политике Франции:

Критика представления о наличии игрового элемента в политике Франции.  
Рассмотрение деятельности политических партий и их тактик, подвергающих страну политическим кризисам.

1. Внешняя Политика и Игра:

Предварительное замечание о кажущейся отсутствии игрового элемента во внешней политике.  
Подчеркивание, что насилие и риск в международных отношениях не исключают возможности игры.

1. Игра в Международном Праве:

Поддержка идеи, что система международного права действует как игровая система.  
Пример: обязательство соблюдения правил (pacta sunt servanda) как признание воли участвовать в общей игре.

Элементы Игры в Международных Отношениях:

Утверждение, что международные отношения имеют элементы игры, аналогичные дипломатическим переговорам.  
Разъяснение, что соблюдение норм международного права зависит от чести, приличия и хорошего тона.

1. Война как Игра:

Обсуждение исторических элементов игры в войне, основанных на правилах архаических эпох.  
Политический взгляд на понятие "Ernstfall" (серьезный случай) и его связь с подготовкой к войне.

1. Современное Понимание Войны:

Различение между восприятием войны как агонального фактора и современным взглядом на войну как принцип "друг — или враг".  
Критика идеи о враге как чужом, стоящем на пути, и необходимости его устранения.

1. Путь к Достоинству через Преодоление Войны:

Заключение, что преодоление бинарного отношения "друг — или враг" является ключом к полному признанию человеческого достоинства.  
Утверждение, что война, с ее демоническими аспектами, связана с игровыми сетями и требует преодоления.

***Игра и Культура в Современной Политике***

1. Двойственность "Игра — или Серьезность":

Подчеркивается ошеломляющая неразрешимость проблемы "игра — или серьезность" в культуре и политике.

1. Культура и Игра:

Представление культуры как благородной игры, подчеркивающей необходимость сохранения игрового содержания для развития лучших качеств.  
Замечание, что соблюдение установленных правил в общении между народами и государствами является ключевым, а нарушение приводит к варварству и хаосу.

1. Современная Война и Утрата Игрового Элемента:

Утверждение, что современная война утратила связь с игрой.  
Критика высокоцивилизованных государств, нарушающих принцип pacta sunt servanda, и утверждение, что война из ultima ratio превратилась в ultima rabies.

1. Спасительные Условия для Сотрудничества:

Утверждение, что современный мир требует ограничительных условий для поддержания сотрудничества, а несоблюдение их приводит к разрушению.

1. Игра в Политике:

Основной тезис: современная политика утратила игровой элемент и не обладает теми качествами, которые влияли на первобытную игру и культ.  
Ссылка на выступление Чемберлен в 1939 г., где войну называют азартной игрой.

1. Борьба и Игра:

Вопрос: Почему борьба за права и свободу не ассоциируется с игрой?  
Ответ: Нравственное содержание борьбы делает ассоциацию с игрой невозможной.

1. Этическая Ценность как Решающий Критерий:

Подчеркивается, что разрешение сомнения "игра — или серьезность" возможно только через критерий этической ценности.

1. Политика и Игровая Культура:

Утверждение: Политика коренится в состязательно-игровой культуре, и ее освобождение от нее возможно только через этику, отвергающую бинарный подход "друг — или враг".

1. Подлинная Культура и Игровое Содержание:

Заключение: Подлинная культура требует игрового содержания, остающегося чистым и не подчиненным пропаганде.  
Утверждение, что культура, подразумевающая самоограничение и самообуздание, требует fair play как эквивалент добропорядочности.

1. Пропаганда и Фальсификация:

Критика пропаганды, которая даже в игровых формах действует средствами, рассчитанными на истерические реакции масс, и считается фальсификацией игрового духа.

***Игра и Серьезность в Этике и Мудрости***

1. Введение:

Отмечается стремление избегать короткого замыкания в понимании игры.  
Понятие игры изначально рассматривается через позитивные и очевидные признаки.

1. Цитата о Гераклите и Платоне:

Упоминается цитата о Гераклите, который называл игрой человеческие мнения.  
Приводятся слова Платона, где высказывается идея о серьезности человеческой деятельности, несмотря на отсутствие счастья.

1. Серьезность и Игра в Понимании Платона:

Платон призывает быть серьезным в том, что действительно заслуживает серьезности.  
Человек создан, чтобы служить игрушкой Бога и проводить жизнь, следуя природе и играя в прекрасные игры.

1. Спор о Серьезности Рода Человеческого:

Возражение одного собеседника, полное принижение рода человеческого.  
Ответ о том, что человек, следуя своей природе, должен считать свой род достойным некоторой серьезности.

1. Выход из Круга Игры:

Человеческий дух может вырваться из заколдованного круга игры, обращая свой взгляд в наивысшее.  
Подчеркивается ограниченность логического мышления в постижении смысла игры — серьезного.

1. Игра как Мудрость:

Идея мудрости Платона, где игра считается необходимым элементом в жизни человека.  
Возвращение к Книге притчей Соломоновых, где Премудрость играла перед Богом.

1. Этический Критерий:

Игра сама по себе не может быть дурной или хорошей, но этическое чувство и совесть предоставляют критерий оценки.  
Человеку необходимо определить, является ли действие серьезным или игровым, исходя из этических принципов.

Нравственное Сознание и Окончательный Вопрос:

В нравственном сознании, основанном на справедливости и милосердии, вопрос "игра — или серьезное" умолкает.  
Сознание полной серьезности исчезает в момент, когда дух чувствует истину, справедливость и сострадание.

1. Заключение:

Идея о том, что в этическом сознании серьезность и игра сливаются в гармоничное целое.  
Окончательный вывод: «всё есть игра» — мудрость, приводящая к освобождению от вечного коловращения понятия игры — серьезное.

***Отредактированный текст с объединением пунктов:***

***Игровой элемент в современной культуре:***

Культура сегодня, определяемая в контексте "современного", неотделима от исторического наследия, передаваемого через поколения и знания. Вопрос о том, как культура проявляет себя через игру, а также влияние игрового духа на восприятие культурных явлений, становится ключевым при рассмотрении термина "современная культура", охватывающего XIX столетие и широкие исторические перспективы.

Анализ изменений в игровых формах подчеркивает усиление социальной значимости спорта в общественной жизни, включая эволюцию состязательных форм, таких как развитие спортивных соревнований и игр с мячом. Обсуждение влияния английского общества, местного самоуправления, школьного воспитания и ландшафта выявляет факторы, формирующие и направляющие развитие современного спорта.

***Эволюция спорта и игры в современной культуре:***

Развитие спорта в последней четверти прошлого века сопровождалось ужесточением правил и дисциплины, что систематизировало его и увело от чисто игрового. Разделение на любителей и профессионалов дало профессионализму преимущество, лишив игру ее первоначальной свободы и беспечности. В современном обществе спорт теряет связь с культурными процессами, лишаясь священного и освящающего характера, присущего архаическим культурам. Отделяясь от общественной культуры, спорт становится элементом, не игрой и не серьезностью, лишенным органической связи со структурой общества.

В архаических культурах состязания вписывались в культовые празднества, но в современном спорте такая связь утрачена. Общественное мнение считает спорт важным игровым элементом, но его игровое содержание растерялось, включая умственные игры, такие как шахматы и карты, лишившиеся игрового настроения. Некогда умственные игры, например, бридж, превратились в серьезное дело, усилив социальные механизмы и потеряв игровую легкость.

***Роль Игрового Элемента в Современной Жизни:***

Попытка анализа игрового содержания суеты и неразберихи в повседневной жизни приводит к заключениям, которые противоречат друг другу. Спорт, как технически организованная деятельность с высоким уровнем технической организации и материального обеспечения, сталкивается с угрозой потери духа игры из-за технической сложности. Наблюдается тенденция перехода от игры к серьезному, при этом занятия, изначально не игровые, приобретают игровые качества.

Агональное чувство объединяет спорт и деловую жизнь, и влияние внешних факторов способствует распространению этого чувства. Вмешательство средств связи, рекламы и статистики усиливает коммерческую конкуренцию, интегрируя спортивные рекорды в деловую жизнь. Игровой элемент присутствует в искусстве, особенно в музыке, и в пластических искусствах проявляется в украшениях и форме испытания на мастерство.

Вопрос об оценке роли игрового элемента в искусстве — приобретение или утрата — ставится перед необходимостью выяснения, как игра вносит изменения в природу творчества с конца XVIII века.

***Эволюция искусства и игровой элемент:***

С историческим развитием искусства наблюдаются существенные изменения, включающие сдвиг от витальной функции к свободной деятельности. Искусство становится интимным, изолированным и привилегированным, переходя от украшения привилегированных слоев к самостоятельной культурной ценности. В XVIII веке духовное оживление влияет на романтическое и классицистское искусство, поднимая эстетическое наслаждение в культурной и социальной иерархии.

В этом контексте, искусство теряет игровой характер и сталкивается с постоянной потребностью в новом, что направляет его к эксцессам XX века. Технологии и реклама оказывают уязвимое воздействие на искусство, при этом сложно выделить игровой элемент в художественной жизни.

***Игровой Аспект в Науке:***

Сложность определения игрового аспекта в современной науке связана с основным вопросом о сущности игры. Игровое пространство, рассматриваемое как важное условие игры, не совпадает с требованиями науки, требующей прочного контакта с реальностью и постоянных изменений правил.

Характеристики игры, такие как фиксация во времени и отсутствие цели вне самой игры, противоречат научной деятельности. Влечение к систематизации в науке может быть рассмотрено как игровая черта, исторически проявлявшаяся в стремлении безбрежно систематизировать предмет научного исследования.

Научная конкуренция, хотя мотивирована стремлением к познанию истины, иногда подчеркивает важность триумфа над конкурентами, влияя на направление исследований. Научный метод, с его требованиями точности и любви к истине, делает науку мало доступной для игрового подхода. В результате, современная наука, придерживаясь строгих стандартов, демонстрирует меньше игровых черт, чем в ранние периоды своего развития.

***Пуэрилизм как Явление Современной Общественной Жизни:***

В современной общественной и политической жизни выделяют две возможности в определении игрового содержания: использование игровых форм для скрытия намерений и схожесть свойств с настроением игры. Различие между вечным игровым элементом культуры и притворной игрой подчеркивает опасность ошибочного идентифицирования явлений, демонстрирующих видимость свойств игры.

Термин "пуэрилизм" вводится для обозначения наивности и ребячества в поведении, характеризующегося потребностью в банальных развлечениях, жаждой грубых сенсаций, участием в союзах с маркировками, церемониальными жестами и другими чертами. Психологические особенности включают отсутствие чувства юмора, вспыльчивую реакцию, подозрительность и резкие крайности в выражении мнения.

Многие из пуэрильных черт были присущи ранним эпохам, но в современной жизни они проявляются массово и жестоко. Примеры пуэрилизма включают официальные сферы, такие как переименование колхозов из-за недостачи зерна, и реакцию общественности на такие меры. Воспитательные инициативы, такие как движение бойскаутов, отличаются от проявлений пуэрилизма в серьезных сферах, включая социальную и политическую борьбу.

***Игровой Элемент в Политической Жизни: Сравнение Культуры и Пуэрилизма:***

В связи с игровым элементом в культуре предварительно утверждается его связь с культурой, но возникает необходимость четкого определения понятия игры. Отклонение от классификации пуэрилизма как формы игры вызывает критику, аргументируя, что играющее дитя не всегда ведет себя детски, и ребячливость проявляется при отсутствии интереса к игре.

Опровергается идея, что всеобщий пуэрилизм означает возвращение к архаическим формам культуры, предостерегая от рисков разложения и подчеркивая отсутствие признаков настоящей игры.

Политическая жизнь, особенно в парламентаризме, рассматривается с точки зрения игровых элементов, с примерами из британского парламентаризма, таких как дебаты и спортивный характер политических нравов. Американская политика анализируется как национальная игра, включая выборы 1840 года и роль символов. Сравнение с молодыми массовыми движениями Старого Света выделяет наивность и непосредственность игрового элемента в американской политике.

***Игровой Элемент в Политике Франции и Международных Отношениях: анализ и сопоставление.***

В данном контексте исследования, рассматривается игровой элемент в политике Франции и в международных отношениях, с акцентом на различия и сходства. Начиная с критики идеи о наличии игры в политике Франции, и затем переходя к внешней политике, подчеркивается, что, несмотря на внешнюю серьезность, возможности игры сохраняются. Далее, рассматривается игровой аспект в международном праве, выявляя его как систему с общими правилами и обязательствами, что признается как игровая динамика.

Элементы игры в международных отношениях, такие как дипломатические переговоры и соблюдение норм, подчеркиваются, при этом выявляется зависимость от чести и приличия. Далее идет анализ исторических аспектов войны как формы игры, основанной на правилах архаических эпох, с последующим переходом к современному восприятию войны и критике бинарного отношения "друг — или враг". Завершаясь заключением, подчеркивается важность преодоления этого бинарного взгляда на врага для полного признания человеческого достоинства, выдвигая идею о том, что даже в военных конфликтах, присутствует элемент игровых сетей, требующих преодоления.

***Игра и Культура в Современной Политике: Соотношение и Этические Критерии***

В данном контексте обсуждения роли игры и культуры в политике, выделяется двойственность "игра — или серьезность" как неразрешимая проблема, на которую указывается в культуре и политике. Подчеркивается благородство культуры, рассматриваемой как игра, и необходимость сохранения игрового элемента для развития лучших качеств.

Современная война рассматривается в контексте утраты связи с игрой, и критикуется нарушение принципов международного права, считая, что война утратила свой игровой характер. Подчеркивается, что сотрудничество в современном мире требует ограничительных условий, а их нарушение может привести к разрушению.

Следующий тезис утверждает, что современная политика потеряла игровой элемент, не обладая качествами первобытной игры и культуры.

Разрешение дилеммы "игра — или серьезность" предлагается через критерий этической ценности. Утверждается, что политика коренится в состязательно-игровой культуре, и ее освобождение от этой культуры возможно только через этику, отвергающую бинарный подход "друг — или враг".

***Игра и Серьезность в Этике и Мудрости: Гармония и Освобождение.***

В данном контексте поднимается тема игры и серьезности в этике и мудрости. В начале отмечается стремление избегнуть короткого замыкания в понимании игры, рассматривая ее изначально через позитивные признаки. Приводится цитата о Гераклите, который игрой называл человеческие мнения, а также слова Платона, подчеркивающие идею о серьезности человеческой деятельности.

Платон призывает быть серьезным в том, что действительно заслуживает серьезности, рассматривая человека как игрушку Бога, созданную для игры в прекрасные игры.

Подчеркивается ограниченность логического мышления в постижении смысла игры — серьезного. Введение в мудрость Платона, где игра рассматривается как неотъемлемый элемент жизни человека, подкрепляется анализом книги притчей Соломоновых, где премудрость играла перед богом.Этический критерий предоставляется чувством и совестью, определяя, является ли действие серьезным или игровым согласно этическим принципам.

Заключение подводит идею о гармонии между серьезностью и игрой в этическом сознании. Окончательный вывод гласит, что «всё есть игра», предоставляя мудрость, освобождающую от вечного коловращения понятия игры и серьезности.