
ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ

УДК 130.2 : 79

М. А. Коськов

Игра: опыт философской теории

В статье излагаются основные положения авторской философской концепции феномена игры. За основу для анализа феномена игры взят деятельностный подход, разработанный советским философом культуры М. С. Каганом. Автор статьи выявляет и рассматривает основные признаки игровой деятельности человека, особо выделяя такие как бескорыстие и свобода выбора. Используя обширный фактический материал, автор строит свою типологию «чистой игры» и ставит проблему распознавания переходных форм – от игры к разным видам трудовой деятельности.

The article describes the main provisions of the author's play concept based on the activity approach worked out by the Soviet philosopher of culture M. S. Kagan. The author singles out and discusses the basic characteristics of human play activities, highlighting disinterestedness and freedom of choice. Relying on extensive data, the author works out his typology of "pure play", raising the problem of transitional forms from play to different types of work.

Ключевые слова: феномен игры, «чистая игра», деятельностный подход, свобода выбора, философия культуры.

Key words: play, "pure play", activity approach, freedom of choice, philosophy of culture.

Философские теории игры многообразны. Тут определяющими являются объект и предмет (в смысле цель) рассмотрения. Мы намерены взглянуть на этот объект (игру) с нескольких существенных для философского осмысления игры точек зрения, т. е. имея в виду различные цели – предметы рассмотрения.

Ядром всей огромной игровой сферы является, так сказать, **чистая игра** – активная форма развлечения, смысл которой для человека не во внешних целях, не в реально ощутимых результатах, а в бескорыстном удовольствии от участия в самом процессе. Именно этот первичный феномен и только он имеет право быть главным объектом философского исследования игры.

Игра гораздо старше человека. Она в своей исходной чистой форме, видимо, сложилась в мире существ, способных перемещаться в пространстве. Игра необходима молодым животным как средство укрепить организм, освоить способы борьбы за существование, приобщиться к опыту бытия, накопленному бесконечной чередой предыдущих поколений, получить удовольствие. Здесь активность **инстинктивна**.



Схема 1

В человеческом сообществе складывается принципиально иной способ активности – **деятельность**, основанная на осознанной цели. Целесообразность, естественно зародившаяся в процессах обеспечения физического выживания, начиная с добывания пищи, постепенно распространяется на всё более сложные сферы активности человека. Ей неотвратимо покоряются и первоначально бескорыстные игровые побуждения. Получив материальную «подпитку», игра начинает с ускорением проникать в первоначально серьезные практические сферы деятельности, во все её уголки.

Итак, деятельность – целесообразная активность человека. Попытки выделить её виды многочисленны и многообразны. Из них наиболее убедительной сегодня представляется книга М. С. Кагана «Человеческая деятельность» (1974) [7]. Воспроизведем самым кратким образом концепцию автора.

Деятельность всегда – активность субъекта (Сб). Она может быть различно направлена.

1. **Преобразование** (созидание или разрушение) объекта (Об) Сб → Об (стрелкой здесь и далее обозначено основное направление воздействия). Это прежде всего материальные процессы.

2. **Познание** Сб ← Об. Процесс мысленный, идеальный. Объект остается неприкосновенным. Субъект лишь извлекает из него информацию.

3. **Ценностная ориентация, оценка** Сб ⇔ Об. Также мысленный процесс, суть которого – сопоставление объекта с неким образцом, идеалом, примеряемым к нему.

Иных обобщенных, генеральных видов взаимодействия субъекта с объектом, видимо, не существует. Однако в социальном сообществе естественна необходимая потребность его членов в обмене информацией, в коммуникации, в общении.

4. **Общение** – взаимодействие двух субъектов Сб ↔ Сб, которое может происходить в самых различных формах: от интимных до коллективных, от физических до духовных.

Таковы четыре необходимые **базисные** вида активности, которые в зародышевой форме присущи и животному миру. В реальной практике они проникают друг в друга, взаимодействуют в различных наборах и пропорциях. В отличие от животного мира, где они реализуются инстинктивно, генетически переходя от поколения к поколению, в человеческом сообществе это происходит как правило осмысленно, целесообразно, каждый раз заново.

Базисные виды активности в своем взаимодействии образуют практическое основание пространства деятельности. На означенном основании возникает новый истинно человеческий вид деятельности. Все четыре исходные вида активности оказываются необходимыми, когда человеку нужно сообщить соплеменникам и потомкам новую познавательную-оценочную – художественную информацию. Для этого должна быть создана особая форма объекта, выражающая художественное сообщение и доступная для адресата – понятная. Мы убеждаемся, что среди видов деятельности нет места чистой игре, и это естественно, поскольку она нецелесообразна. Она – не деятельность, а особый вид эмоционально насыщенного поведения.

Игра в пространстве культуры

В функциональном пространстве культуры, наряду с практически полезной, «серьезной» активностью существуют древнейшие сферы, лишенные внешних целей, такие, как культово-магическая, ценностно-эстетическая, празднично-игровая и т. д. Они образуют свои сферы в культурном пространстве.

Культово-магическая интенция направляет мысли и чувства на необычное, возвышенное, фантастически могущественное, чудесное, определяет соответствующее восприятие мира.

Эстетическое отношение отражает бескорыстно-оценочное восприятие окружающего мира, расширяющееся по мере практического овладения, осмысления этого мира, его объектов и процессов.

Сходным образом празднично-игровая модальность, являясь лишь отношением, охватывает все более широкие области активности.

Подобные модальности взаимодействуют между собой и проникают во все сферы серьезной деятельности. Мы наблюдаем игровые проявления в созидании и разрушении, в шутовском общении, в комбинаторном, фантастическом объяснении явлений, в парадоксальных оценках.

Таким образом, мы имеем право говорить о своеобразных мощных субкультурах: культовой, эстетической, игровой [1]. Исходное игровое начало с тысячелетиями окультуривается, точнее, серьезная деятельность в культуре обыгрывается, обретая соответствующую модальность. Отсюда весь быт наших предков – это разыгрывание сценариев, интуитивно складывающихся в ходе жизни.

Так было у всех народов испокон веков. Это обстоятельство обратило на себя внимание Й. Хейзинги, который увидел, что не только «весь мир – театр», но и «вся культура – игра». Игра, но какая? Она решительно прагматична, она – все более серьезная деятельность под старинным, детским, милым названием. Мы пришли к необходимости уяснить, о чем идет речь.

Признаки игры

Обратимся к теоретику, нарушившему пренебрежительное отношение к игре в буржуазной Европе. Завершая свой капитальный труд, Й. Хейзинга пишет: «Мы старались придерживаться понятия игры, которое исходит из позитивных и вполне очевидных ее признаков. Другими словами, мы брали игру в ее наглядном повседневном значении...» [13, с. 201]. Что же это за признаки?

Прежде всего, игра для Хейзинги – это поведение. Она старше культуры, и «все основные черты игры уже воплощены в играх животных» [13, с. 21]. Первое «исконное свойство состоит в накале», в способности приводить в исступление, напряжение и радость Второе свойство как бы раскрывает эту суть: игра «отлична от **обыденного** поведения в жизни» [13, с. 22, 23, 24]. В чем же отличие? Исходя из практики, можно заключить, что игре свойственны шуточность, забавность, развлекательность, удовольствие, одним словом – празднич-

ность, автор отмечает «самые тесные отношения» между игрой и праздником.

Далее он описывает «основные признаки игр, социальных по характеру» [13, с. 27, 29, 30], оставляя в стороне «более примитивные игры младенцев или зверенышей».

1. «Всякая игра прежде всего **свободное действие**», направленное на удовольствие.

2. Игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь, она – жизнь «понарошку».

3. Игра отграничена от обыденной жизни местом и временем, где действуют свои правила. «Повторяемость – одно из существеннейших свойств игры».

4. Игра устанавливает порядок, «временное ограниченное совершенство»; в ней есть ритм и гармония.

5. Для игры характерно «напряжение – свидетельство неуверенности, но и наличие шанса», т. е. элемент азарта, риска.

6. «В каждой игре – свои правила»

«Суммируя, мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как “ненастоящая”, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядочено в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной...» [13, с. 32].

Ниже дается обиходное понятие игры: «Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени, согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением “инобытия” в сравнении с “обыденной жизнью”. Кажется, что определенное таким образом, это понятие в состоянии охватить все, что мы называем игрой у животных, детей или взрослых...» [13, с. 45].

И, наконец, итоговая характеристика игры: «Это – некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой» [13, с. 131].

Вышеизложенное, если даже принять его без всякой критики, вызывает неизбежные вопросы. Прежде всего, необходимо ли наличие **всех** названных признаков, чтобы причислить некое занятие к игре?

Может быть достаточно одного из них или двух-трех, а остальные могут быть, а могут и не быть? Например, тому же Хёйзинге временами кажется достаточным присутствия лишь агональности, чтобы признать какую-либо активность игрой: «Кто говорит “состязание”, говорит “игра”». Таким образом, игра фактически охватывает всю жизнедеятельность, поскольку состязательный момент – следствие и признак борьбы всего живого за существование. Поэтому Хёйзинга вынужден, во-первых, говорить лишь об «игровом элементе», а во-вторых, упоминать еще и о постоянных правилах. Тем не менее, в таких сферах, как правосудие, ратное дело, политика, есть борьба, есть правила, однако, начисто отсутствуют бескорыстность, радостность, свобода, забавность... Можно ли эти сферы трактовать как игру?

А карточный пасьянс, лотерея, чехарда – являются ли играми, если в них отсутствует состязание? Аналогично, являются ли играми забавы младенцев, возня в песочнице, пускание мыльных пузырей, бросание камешков в воду, катание на качелях-каруселях, сооружение замка из прибрежного песка, фигурок из снега и т.п., если они протекают не только без состязаний, но и без правил? А. Г. Козинцев в принципе точно отметил, что «...дети предпочитают играть в простые и грубые игры, весьма напоминающие игры животных. Тут нет ни порядка, ни напряжения, о которых писал Хёйзинга, ни ролей, ни сложных правил, ни агональности...» [8 с. 18].

Видимо, приведенные Хёйзингой черты, хотя и присутствуют в различных играх, вовсе не обязательны, по крайней мере – не все. Тем не менее, должен существовать некий **необходимый сущностный ко-стязк**, отличающий **всякую** игру в чистом виде от не-игры. Установить его – первейшая задача теории.

Мы исходим из того, что игра – это действие, особая форма активности. В чем же ее общие, необходимые особенности? Их отмечает большинство авторов, однако, как правило, в ряду прочих черт, сопровождающих иногда игру, но не вскрывающих ее объективной сущности, далеко не обязательных. Здесь господствует феноменологический подход.

Представляется, что специфических особенностей **необходимых и достаточных базисных признаков всякой игры в чистом виде всего два**. Первая необычность игрового действия состоит в том, что оно **бескорыстно**, не направлено на осознанные внешние цели, происходит как бы «понарошку». Смысл игры для игрока не в практическом результате, а в самом действии. Вторая сущностная особенность состоит в **свободе** выбора игры и действий вплоть до импровизации, в добровольности входа и выхода, в равноправии всех участников. Это

условие решительно выводит из пространства чистой игры большинство сфер, лишь пересекающихся с ней: ритуал, театр, спорт, правосудие, ратное дело, политику.

Присутствие и взаимодействие названных свойств обеспечивает удовольствие, радость, эмоциональный подъем, но это уже не свойство игры, а ее результат, реакция играющих, вызванная отрядным отличием мнимой игровой реальности от настоящей, «всамделишной», обычной жизни. Такая реакция имманентна всякой чистой игре. Она и привлекает нас, являясь внутренней мотивацией обращения к этому занятию. Как отметил в свое время С. Л. Рубинштейн, мотив игры не в утилитарном эффекте, но и не в самой деятельности, а в многообразных переживаниях, значимых для играющего. «В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть» [11, с. 590].

Намеченные базисные свойства задают понятие чистой игры. Первейшие из таких свойств – наличие правил и агональность, ограниченность местом, ограниченность временем, общение. Упоминают также таинственность, азарт, ритмичность. Можно найти и другие штрихи, присущие отдельным играм. Видимо, именно они, их различные сочетания и позволяют выделить **виды и разновидности** интересующего нас объекта. В этом состоит одна из задач теории, решение которой сделало бы разговоры об игре более конкретными и конструктивными. Тут существует определенный опыт.

Типология чистой игры

В предисловии к академическому изданию сборника «Игры народов СССР», опубликованному в 1933 г., В. Н. Всеволодский-Гернгросс отмечает «не только полное отсутствие подобной (классифицирующей) работы в нашей литературе, но и отсутствие сколько-нибудь серьезной систематизации игр в литературе западной» [6, с. XXIII]. Из западных авторов он называет лишь двух – Карла Гросса и Алису Гомм, предложивших свои классификации еще в конце XIX века. Сам Всеволодский-Гернгросс выделяет три основных типа игр – драматические, орнаментальные и спортивные – а также промежуточные, совмещающие черты основных. Далее он делит драматические игры на производственные и бытовые, а спортивные – на состязания простые и состязания с применением вещей. Данная типологизация была предпринята ради ограниченной цели: удобства расположения и обзора собранных фольклорных материалов.

Попытки выделить разновидности игры неоднократно предпринимались представителями конкретных наук (этнографии, психологии, этологии, теории спорта, теории театра и т. д.), каждый из которых, естественно, подходил с позиций своей науки, ее задач. Так, Д. Б. Эльконин, изучавший игры детей дошкольного возраста, выделяет три группы таких игр: подвижные, настольные игры с предметами, творческие ролевые [14, с. 3].

Д. М. Комский и Б. М. Игошев, рассматривающие электронные игровые автоматы, подходят к проблеме с позиции математической теории игр и поэтому в качестве обязательного признака любой игры принимают наличие конфликта, столкновение интересов [9]. Для них игра – модель конфликта, и основанием группировки игр служат причины неопределенности исхода. Так выделяются три вида игр: 1) комбинаторные, характеризуются невозможностью проанализировать все варианты (шашки, шахматы и т.п.); 2) азартные, характеризуются случайностью исхода, независящего от игрока (кости, рулетка, «орлянка»); 3) стратегические, характеризуются незнанием стратегии противника.

Как борьбу, схватку противоположных сторон, видел центральный момент игры талантливый изобретатель и организатор интеллектуальных игр, ведущий передачи «Что? Где? Когда?» Владимир Ворошилов [3]. Для него суть игры – в правилах, и именно по этому признаку он разделяет игры.

Известна классификация в количественной плоскости – на игры одиночные (индивидуальные), парные, групповые (командные), массовые.

Значительно глубже рассматривает игру с позиций театрального действия М. Эпштейн [15]. Он выделяет два основных вида игры: свободную импровизированную и организованную по правилам, относящихся к реальности (серьезной жизни) с противоположных позиций. Для свободных игр реальность – ограниченный правилами социальный порядок; и смысл их в нарушении всех правил, в слиянии с людьми и природой, в обнаружении единства с ними, в самовыражении природных начал. Для игр по правилам реальность – недостаточно организованная стихия; и смысл их в ограничении более жесткими правилами, в размежевании и борьбе по этим правилам и достижении выигрыша. В обоих видах игры Эпштейн выделяет по две разновидности. Так свободные игры делятся на **экстатические**, когда личность, выражая свою внутреннюю стихию, сливается с миром, с ритмом природы, и **миметические**, когда личность, стремясь раскрыть свои подавляемые стороны, подражает, уподобляется, при-

нимает необычные образы. С другой стороны, игры по правилам делятся на **азартные**, когда личность подчиняется року, рискует, испытывает судьбу, и **соревновательные**, когда она самосовершенствуется в борьбе.

Обзор аналогичных попыток выделить разновидности игры, предпринимаемых представителями конкретных наук, можно было бы продлить, однако, уже приведенные примеры достаточно ясно демонстрируют их большую или меньшую односторонность. По-видимому, в интересах дела необходим более широкий, философский взгляд на игру как форму активности.

В этом плане Хёйзинга относит к сфере игры всю культуру, поскольку в ней преодолевается зависимость от природы, от обычного ограниченно практического поведения. Он не стремится выделить реальные типы игры, а, напротив, помещает в некое идеальное «игровое пространство» различные сферы культуры. При этом ему удается представить игру таким общим знаменателем как раз за счет уклонения от вопроса об ее конкретных типах.

Указанный вопрос затрагивает М. С. Каган. Стремясь выделить из обширного круга разнообразных форм активности, охватываемых понятием «игра», так сказать «**чистую культуру игры**» в узком и точном смысле, он выделяет игру по правилам, отличая ее от ролевой игры как синтетической, художественно-игровой деятельности [7, с. 276]. Столь обобщенное и лаконичное деление представляется философской крайностью, вытекающей из особенностей указанной работы, не предполагающей более детальной типологии игр. Однако предложенный методологический ход выделения **чистой игры** представляется продуктивным и принят нами.

Р. Кайуа, как пишет К. Б. Сигов, «детализирует предложенную Й. Хёйзингой дихотомию “состяжание-представление”, выделяя четыре типа игры: игра головокружения (то, что М. Эпштейн назвал экстатической. – М.К.), игра подражания, игра состязания, игра случая» [12, с. 111]. Игра первого типа не локализована в пространстве, в ней человек выявляет возможную полноту экзистенции, реализует свою сокровенность, обретает иллюзию свободы.

Развивая идею немецкого биолога Г. Бонгендайка о двойственном взаимодействии игры со средой, Е. И. Добринская и Э. В. Соколов поделили все игры на две большие группы в соответствии с тенденциями «к освобождению от среды и к слиянию с ней» [5]. Имея в виду природную среду, авторы, видимо, допустили «перелёт», ми-

ную более близкую человеку культурную среду, социальную действительность. Поэтому большинство игр, особенно детских, с трудом укладывается в предложенную ими классификацию.

Мы исходим из того установленного еще Аристотелем и раскрытого Кантом факта, что игра как самостоятельная активность противостоит практической, утилитарно-полезной деятельности. Игра – двойник обычной, «серьезной» жизни, отражение, имитация, искажение различных ее сторон. **Нетождественность** обычной, “настоящей” жизни – сущностная черта игры. Эта нетождественность разнолика. **Направленность игровой деятельности** на различные аспекты культуры и **особенности ее отношения к нормам обычной, серьезной жизни** – вот те координаты, которые образуют поле игры.

Трансформация игры в названном поле, т. е. изменения ее типов, по крайней мере на первых порах, совпадают с процессом развития индивида. С момента рождения человека игра направлена на **освоение** культуры, закономерностей, норм, социальных отношений реальной серьезной жизни. Такое освоение начинается с предметов, с овладения общими схемами их использования, действия с ними, с уяснения их значений (погремушка – гремит, дверь – открывается и закрывается, пирамида – собирается, мозаика и кубики – составляются). «Психическое развитие ребенка не может происходить иначе, чем в форме усвоения обобщенного опыта предшествующих поколений, фиксированного в способе действия с предметами» – отмечает Д. Б. Эльконин [14, с. 283]. Деятельность с предметами только по их значению – **предметная игра** раннего детства. В развитом виде (в 3–4 года) она принимает форму игры-действия, когда ребенок осваивает практические процессы. И это естественно: познавая предмет, ребенок познает, что с его помощью можно сделать. Здесь возникает **режиссерская игра**, предполагающая программирование действий с предметами, и далее – ролей предметов. Например, с помощью детского ведерка можно хранить и носить песок. В то же время ему может быть присвоена роль самосвала, перевозящего этот песок. А далее оказывается, что с помощью ведерка можно еще и построить куличики. Так через режиссерскую игру осуществляется переход от предметной игры к **преобразовательной**, осваивающей бытовые и производственные процессы (ребенок варит, стирает, строит, а также разрушает, поджигает и т. д.) и далее переходящей в труд.

Различные роли не только сочиняются и приписываются детьми игрушкам и предметам (например, одна и та же щепка может выступать в роли ложки, пистолета, катера, собаки, ребенка), но и принимаются ими на себя, эти роли также свободно сменяются. По мере

развития ребенка предметы и действия с ними входят в систему социальных отношений и объективно приобретают новый смысл: купание, кормление и т. п. превращаются в уход за ребенком. Так происходит трансформация предметной игры через режиссерскую в **ролевою**. Она связана, во-первых, с отнесением не одного, а ряда действий к одному и тому же персонажу и, во-вторых, с принятием роли персонажа, которая задана в сюжете игры, на себя. Основным содержанием ролевой игры ребенка являются нормы поведения, отношения между людьми, освоение которых происходит через роль.

«Путь развития игры идет от конкретного предметного действия к обобщенному игровому действию и от него к игровому ролевому действию: есть ложкой; кормить ложкой; кормить ложкой куклу; кормить ложкой куклу, как мама – таков схематический путь к ролевой игре» [14, с. 186–187].

Изменение роли с возрастом идет от изображения действий взрослого к изображению его отношений с другими, сначала конкретных, потом типичных. За каждой ролью скрываются известные правила действия или общественного поведения. Правило как центральное ядро роли постепенно выделяется. Развитие идет от игр с развернутой сюжетной ситуацией и скрытыми внутри нее правилами к играм с открытыми правилами и свернутой сюжетной ситуацией. Так ролевая игра перерастает в некогда широко распространенную обрядово-хороводную, **орнаментальную игру** и далее в драматическое искусство и танец.

Параллельно происходит переход на качественно иной уровень. Конец школьного возраста – закат творческой ролевой игры. У школьника на первое место выходят **подвижные игры**. Подвижные игры (прятки, пятнашки, классы, казаки-разбойники, различные виды катания и др.) предполагают несложные правила без сюжета. Они направлены на приобретение физических навыков, на психофизиологическую зарядку, на освоение этических основ коллективного общения и взаимодействия. Подобные игры по мере овладения нормами серьезной жизни перерастают в спорт, специализирующийся на сознательной тренировке различных комплексов физических и психофизиологических свойств человека.

Постепенно правила подвижных игр, напоминающие жизненные обстоятельства (война, охота и т. п.), «кристаллизуются». Игра приобретает характер соревнования, точнее этот характер, уже содержащийся в подвижных играх, крепнет, приводя к выделению **соревновательных игр**. Они вносят в естественный ход жизни суще-

ственные ограничения и при этом заставляют бороться. Теперь игровая деятельность протекает не в рамках нормальной жизни, а в искусственно ужесточенных условиях. Имея в виду именно состязательные игры, В. Ворошилов пишет:

«легкость, импровизированность, с одной стороны, и жесткие правила – с другой. Это первый закон игры». Если в спортивном соревновании демонстрируются отдельные качества человека, то в игре обязательно испытывается весь их комплекс, «и только сам участник решает, какие из них он в данный момент пустит в дело» [3, с. 13, 17].

Каждое мгновение в игре уникально, неповторимо. Это и делает в первую очередь именно состязательную игру таким увлекательным зрелищем. В состязательных играх зрителя привлекает и элемент случайности. Случай, везение, удача не только не вредят игре, они вносят в нее оживление. Жребий – датчик случайности и гарант справедливости – имеет место уже в подвижных играх. Он дает каждому свой шанс. Он уравнивает всех перед лицом игры.

Когда же случайность из элемента игры превращается в ее основу, перед нами так называемые «азартные», а точнее, фатумные или случайностные **игры**, добровольное испытание судьбы, счастья. Здесь имеет место не только дальнейшее ужесточение и вместе с тем упрощение правил, но и нарушение рациональных законов обычной жизни, лишение играющего инициативы (лото, кости, рулетка, пасьянсы, лотерея, гадание на картах, на ромашке, считалки, любые загадывания, пари).

Аналогичным шагом **прочь от реальности**, серьезной и практичной жизни, но уже в плоскости социальных отношений, является нарушение, переворачивание всяких ее норм, свойственное **экстатическим играм**. Здесь, создавая искусственную действительность, люди стремятся обнаружить, по выражению М. Эпштейна, «всеобщее сущностное единство», раскрыть свои подавляемые естественные начала, слиться с природой и с другими людьми. Подобная игра в древности выступала в форме ритуально-оргиастических действ. Сегодня она ярче всего представлена в карнавале и в катальных аттракционах (качели, карусели, горы и т. п.). Ее элементы присутствуют в орнаментальных играх, в коллективных видах развлечения.

Подытоживая сказанное, можно заключить, что существуют два больших класса игр. Первый – **игры освоения**, принятия действительности, культуры, правил повседневной жизни (хотя и в условной имитирующей форме). Второй – **игры отклонения**, отдаления от обыденной действительности по искусственным правилам, жесто-

чающим, переворачивающим нормы обычной жизни, направленные на отрыв от этих норм. Таким образом все возможные игры в принципе принадлежат только к двум противоположно направленным фундирующим классам. Каждый из этих классов включает ряд игр, различающихся особенностями объекта освоения или ухода от норм серьезной жизни. Предметные игры осваивают предметы, действия с ними, их значения; режиссерские и преобразовательные игры – практические процессы, бытовые и трудовые навыки; ролевые и орнаментальные игры – социальные отношения, нормы поведения; подвижные игры – физическую и нравственную культуру, психофизиологические свойства организма.

Уход от повседневности, от «правильной» жизни также реализуется различными путями, причем таких путей в принципе существует лишь два: создание новых правил или отказ от них вообще. В состязательных играх это искусственное ужесточение правил, в азартных – подчинение предельно жестким и простым правилам, отказ от нормальной человеческой активности, инициативы, а в экстатических – отказ от обычных норм, их переворачивание и нарушение. Разумеется, существуют переходные и комбинированные подвиды игры.¹

Все указанные игры реализуют **социальные функции** освоения культуры и стабилизации, регулирования эмоциональной жизни членов общества. Однако эти функции являются косвенными, обычно неосознаваемыми массой играющих. Для людей в качестве прямой, явной функции игры выступает удовлетворение потребности в активном развлечении, которая может быть конкретизирована как потребность в личном и групповом общении, в психофизиологической «разрядке и подзарядке», в самоутверждении, самовыражении, в слиянии с природными стихиями.

Полученная типология дает основание для более систематического обращения к затронутому выше вопросу об универсальных для всех видов игры сущностных свойствах. Современный исследователь Т. А. Апинян в своей обстоятельной работе наметила подобные «константы» [2, с. 110, 113, 115]. Приведем их с краткими комментариями.

1. «Игра – всегда спектакль. Она требует и создает мнимую ситуацию». Но это полностью справедливо лишь в ролевых и режиссерских играх, а шире – это лишь метафора.

¹ Представленная типология чистой игры впервые опубликована в работе М. А. Коськова: [10, с. 89–91].

2. «Игру питает жажда случайностей» и «полноты ощущений». Но это справедливо лишь в случайностных, азартных играх – в первом случае, и в экстатических – во втором.

3. «Игра – телеологична. Путь к цели устанавливается самим субъектом». Но цели, как и правила, осмысливаются лишь с появлением сознания. Таким образом, отпадают все игры младенцев и малышей.

4. «Игра репрезентативна», но лишь коллективная – отпадают одиночные игры.

5. «Игра – аналог художественного творчества». Связь игры с художественным восприятием и творчеством временами очевидна. Но вновь, как и в предыдущих случаях, названные свойства отнюдь не являются общими. В ряде игр (предметных, режиссерских, ролевых и др.) имеет место моделирование фрагментов действительности, создание мнимых объектов и ситуаций. Но в чистой игре это делается произвольно, бескорыстно, а в художественном творчестве – целенаправленно.

Выводы

Представление о выделенных по единому основополагающему принципу (отношение к обыденной действительности) типах игры позволяет рассуждать **не об игре вообще**, ее чертах, функциях, эволюции, ее взаимоотношениях с иными сферами – трудом, спортом, обучением, искусством и т. д., **а о типах игры**, их особенностях, их различных взаимодействиях между собой и с другими сферами деятельности.

Охарактеризованные типовые формы игры выделены и описаны выше в «чистом виде». Подобное представление удобно для принципиального анализа и моделирования игровой деятельности. Однако в действительности весьма распространено **наложение** или **взаимопроникновение типовых форм**.

Это взаимопроникновение обусловлено прежде всего генетически. Предметы, вовлеченные в игровую сферу и освоенные ребенком, пронизывают все последующие типы игры (эта закономерность имеет лишь минимальные исключения в подвижных и состязательных играх). Режиссерское начало, однажды возникнув, также переходит в преобразовательные, ролевые, орнаментальные и подвижные игры, затухая далее, по мере ужесточения правил. Вхождение в роль, перевоплощение из ролевых игр органично переходит в орнаментальные, экстатические и подвижные игры, но затухает по мере усиления состязательного начала, когда все способности играющего сосредоточе-

ны лишь на достижении наилучшего результата. Таким образом в подвижных играх наблюдается спектральный переход от ролевого к состязательному началу.

При рассмотрении игр в намеченном генетическом плане выявляется и противоположное движение – тенденция отказа: постепенный отказ от режиссуры в подвижных и всех последующих играх, от ролей – в состязательных и так далее, от личной активности и даже от специальных игровых предметов – в азартных (здесь объектом игры может быть любое явление).

Принципиальный интерес представляет «генезис» правил в игре. Они как определенные внешние ограничения возникают в ролевой игре. Это временные «неписанные» правила перевоплощения, продиктованные сюжетом, создаваемые лишь для себя и упраздняющиеся с окончанием игры. Правила становятся постоянными, обязательными для всех участников в орнаментальных и подвижных играх (кроме катания), далее выступают уже в качестве основы в состязательных играх, достигают предельной лаконичности в случайностных играх и отбрасываются в экстатических, где господствует импровизация. Таким образом, правила имеют место и по-разному функционируют в пяти типах игры. Поэтому выделение особого класса игр с правилами оказывается затруднительным.

Наряду с охарактеризованным диффузным проникновением игр, соседствующих, близких в генетическом плане, существует возможность совмещения игр, как будто бы не связанных между собой. Например, подвижные и состязательные игры могут приобрести экстатический характер, когда движение, перемещение играющих в пространстве по своей скорости, траектории или среде (водная, снежная, воздушная) выходит за рамки обычного, становится «захватывающим дух».

Наконец, игра не отделена четкой границей от окружающей практической жизни, **существуют переходные формы от игры к труду, искусству, спорту.** Игра превращается в целесообразную деятельность, поскольку не сам процесс (точнее, связанные с ним переживания), а утилитарный результат становится осознанной желанной целью субъекта активности.

Мы рассмотрели структуру игр в масштабе жизни отдельного человека, так сказать, в онтогенезе. Соотношение этой структуры со всем ходом развития человечества – особый вопрос. Есть основание предположить, что и здесь, как обычно, онтогенез хотя бы в общих

чертах повторяет филогенез. При рассмотрении общества в исторической плоскости выявляются три последовательно вырастающие друг из друга внутренне недифференцированные блока игр [4].

1. Игры детей, перешедшие человеку в наследство от животных и направленные на освоение предметов и действий, на подготовку к будущей деятельности: предметные, преобразовательные, подвижные – **игры формирования**.

2. Игры, направленные на освоение социальных норм и отношений, возникшие на базе предыдущего блока и выделившиеся позднее из синкретически единой деятельности первобытного человека, объединяющей утилитарные, магические, игровые, художественные и др. моменты: ролевые, орнаментальные, экстатические – **игры социализации**.

3. Игры уже преимущественно развлекательные, протекающие по искусственно созданным правилам, возникшие в связи с появлением свободного времени и неудовлетворенностью обычной практической жизнью: состязательно-азартные – **игры развлечения**.

В исторической плоскости просматривается ряд закономерностей. На ранних стадиях формирования человеческого общества дети жили со взрослыми общей жизнью, и по мере исторического развития они все позднее подключаются к общей деятельности. В этой связи **роль игры для детей и ее продолжительность возрастают**. Параллельно происходит все более полный **отход взрослых от игровой деятельности**. «Еще в середине XIX века в ряд игр, ныне занимающих только малых деревенских ребят, играли взрослые крестьяне», – отмечает В. Н. Всеволодский-Гернгросс [6, с. XVIII].

Преимущественное развитие тех или иных типов игры зависит от конкретных условий. В ходе эволюции человечества происходит **отмирание целых игровых слоев и замена их новыми семействами**. С развитием средств массовой информации угасает дидактическое, просветительское значение игры и становится все более актуальной ее функция обеспечения групповых неформальных контактов, живого, непосредственного общения. Последнее обстоятельство заставляет обратиться к играм именно с точки зрения их коммуникативного потенциала, возможностей неформальных групповых контактов в процессе и по поводу игры.

Список литературы

1. Айрапетова В. А. Эстетические аспекты изучения культуры повседневности // XVII Царскосельские чтения: материалы междунар. науч. конф. 23–24 апреля 2013 г. Т. I. / под общ. ред. В. Н. Скворцова. – СПб.: Изд-во ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2013. – С. 135–138.
2. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2003. – 398 с.
3. Ворошилов В. Я. Феномен игры. – М.: Советская Россия, 1982. – 88 с.
4. Гусева А. Ю. Типологии игры: «поэзия» и этология // Игровое пространство культуры / отв. ред. В. В. Чубарь. – М.: Евразия, 2002. – С. 54–56.
5. Добринская Е. И., Соколов Э. В. Свободное время и развитие личности. – Л.: Знание, 1983. – 32 с.
6. Игры народов СССР: сб. материалов / сост. В. Н. Всеволодский-Гернгросс, В. С. Ковалева и Е. И. Степанова; введ. В. Н. Всеволодского-Гернгросс и предисл. Н. Маторина. – М.; Л.: Academia, 1933. – LXIX, 564 с.
7. Каган М. С. Человеческая деятельность (опыт системного анализа). – М.: Политиздат, 1974. – 328 с.
8. Козинцев А. Г. Порядок и беспорядок: две ипостаси игры // Игровое пространство культуры / отв. ред. В. В. Чубарь. – М.: Евразия, 2002. – С. 16–19.
9. Комский А. М., Игошев Б. М. Электронные автоматы и игры. – М.: Энергоиздат, 1981. – 168 с.
10. Косьюков М. А. Предметное творчество: в 3 кн. Кн. 3. – СПб.: Икар, 1998. – 144 с.
11. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – 2-е изд. (М., 1946) / репринт. изд. – СПб.: Питер, 2002. – 720 с.
12. Сигов К. Б. Игра // Современная западная философия: слов. / сост.: В. С. Малахов, В. П. Филатов. – М.: Политиздат, 1991.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер. с гол., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
14. Эльконин Д. Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. – М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1957. – 24 с.
15. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве // Современная драматургия. – 1982. – № 2. – С. 244–255.

Статья поступила: 08.01.2018. Принята к печати: 28.02.2018