

К ТЕОРИИ ЧИСТОЙ ИГРЫ

I. Объект рассмотрения

По мысли академика Д.И. Узнадзе, игра есть совершенно необходимое человеку спонтанное свободное действие его сил [1]. «Игровой элемент» (Й. Хейзинга) или «игровая модальность» (М. Каган) подобно эстетическому отношению пронизывает все сферы человеческого существования [2]. Отсюда такие понятия, как политические, актерские, биржевые, полевые, олимпийские и т.п. игры; отсюда ощущение высшего мастерства как игры интеллектуальных и физических сил; отсюда широчайшее применение слова «игра» в переносном, метафорическом смысле, вроде игры ума и нервов, мышц и глаз, судьбы и фантазии, форм и пятен, струй и бликов. Подобная поэтическая игра слов и смыслов зачастую проникает в серьезные тексты, превращая их в бессмыслицу. Поэтому начнем с исходного понятия.

Картину нарастающей актуальности вопросов, связанных с игрой, в науках о культуре в середине 70-х гг. обрисовал К. Исупов, вынужденный констатировать отсутствие достаточно убедительной интерпретации данного феномена [3]. В последующие годы наблюдался постоянный интерес к указанной проблематике, приобретающей все большее значение в социологии, психологии, культурологии, лингвистике, семиотике, антропологии, математике. Само понятие игры становится междисциплинарным. Растет массив теоретических наработок, в которых с легкой руки Й. Хейзинги к игре причисляются самые разные сферы культуры, содержащие лишь игровые элементы. Проходят различного уровня конференции. Последним по времени подобным форумом явилась конференция «Игровое пространство культуры», прошедшая на философском факультете СПбГУ в апреле 2002 г. На ней получила продолжение многолетняя традиция фрагментарного рассмотрения игровых аспектов в различных сферах и срезах без конструктивного внимания к игре как таковой, к игровому пространству как целому.

Нас в данном случае интересует игра не в широком и аморфном, а в прямом и точном смысле слова как особая самостоятельная деятельность, активная форма развлечения.

Начнем с характерных черт, составляющих сущность названного объекта, ибо без понимания сущности всякие разговоры о любом объекте не имеют основания, повисают в воздухе. Обратимся к основоположнику, 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...» [4]. Что же это за признаки? Мэтр несколько раз обращается к ним.

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

Далее он описывает «основные признаки игр, социальных по характеру», оставляя в стороне «более примитивные игры младенцев или зверенышей».

1. «Всякая игра прежде всего **свободное действие**», направленное на удовольствие (с. 27).

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» (с. 29).

4. Игра устанавливает порядок, «временное ограниченное совершенство» (с. 29); в ней есть ритм и гармония.

Для игры характерно «напряжение – свидетельство неуверенности, но и наличие шанса» (с. 30), т.е. элемент азарта, риска.

б. «В каждой игре – свои правила» (с. 30).

«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...» (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...» (с. 45).

Еще раз признаки игры даются на с. 131. «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».

Вышеизложенное, если даже принять его без всякой критики, вызывает неизбежные вопросы. Прежде всего, необходимо ли наличие **всех** названных признаков, чтобы причислить некую активность к игре? Может быть достаточно одного из них или двух-трех, а остальные могут быть, а могут и не быть? Например, тому же Хейзинге временами кажется достаточным присутствия лишь агональности, чтобы признать какую-либо активность игрой: «Кто говорит 'состязание', говорит 'игра'» (с. 85). Таким образом, игра фактически охватывает всю жизнедеятельность, поскольку состязательный момент – следствие и признак борьбы всего живого за существование. Поэтому Хейзинга 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 и т.п., есть борьба, есть правила, однако, начисто отсутствуют бескорыстность, радость, свобода, забавность... Можно ли их трактовать как игру?

С другой стороны, карточный пасьянс, лотерея, чехарда и т.п. 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? [5]

Видимо, приведенные классиком и многократно повторяемые потомками черты, хотя и присутствуют в различных играх, вовсе не обязательны, по крайней мере – не все. Тем не менее, должен существовать некий **необходимый сущностный костяк**, 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, но, как правило, в ряду прочих черт, сопровождающих иногда игру, но не вскрывающих ее объективной сущности, далеко не обязательных. Здесь господствует феноменологический подход, на который указывал Д.Б. Эльконин еще в 1978 г. [6]

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 **условно, бескорыстно**, не направлено на осознанные внешние цели [7], 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 [8].

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» [9].

Намеченные базисные черты задают понятие чистой игры. Таким образом из многочисленных ее определений наиболее точным оказывается недавно данное в «Новой философской энциклопедии» (М., 2001) В.М. Розиним: «Игра как область деятельности и жизни, противопоставленная серьезной, неигровой действительности, имеет специфическую символическую условность, позволяющую человеку в пределах игры быть свободным».

В необязательности других свойств игры, называемых разными авторами, легко убедиться, обратившись к конкретной практике, что, к сожалению, очень небрежно делают кабинетные мыслители, примеряя свои концептуальные построения лишь к собственным субъективным моделям игры.

Первейшие из таких свойств – наличие правил и агональность, хотя оба они характерны для всей социальной жизни и как раз в чистой игре далеко не всегда имеют место, как уже показано выше.

Далее называют ограниченность места; но о каком месте можно говорить при обращении к лотереям, шарадам, викторинам, кроссвордам, пари, флирту и т.д.?

Ограниченность временем звучит по крайней мере странно: даже для индивида рамки игры произвольно определяются свободным входом и выходом, сама же игра живет веками. Чистая аутентичная игра не столько ограничена конкретным местом и временем, сколько, напротив, независима от них, выделена из них (если не говорить о каких-то индивидуальных конкретных актах). Ни место, ни время никак не влияют на суть игры в целом или любой ее разновидности.

Называют общение. Но где оно при ковырянии в песке, бросании камешков, разламывании игрушек, гадании на ромашке или раскладывании пасьянсов, т.е. в одиночных играх? С другой стороны, общение в широком смысле пронизывает все социальные процессы.

Упоминают также таинственность, азарт, ритмичность и даже гармонию («глубокомысленное» понятие, по аморфности близкое к междометию). 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 вторая задача теории, решение которой сделало бы

разговоры об игре более конкретными и конструктивными. Тут существует определенный опыт.

II. 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» [10]. Из западных авторов он называет лишь двух Карла Гросса и Алису Гомм, предложивших свои классификации еще в конце прошлого 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 обозрения 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, изучающий игры детей дошкольного возраста, выделяет три группы таких игр: подвижные, настольные игры с предметами, творческие ролевые [11].

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. 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, независимого от игрока (кости, рулетка, «орлянка»);
- 3) стратегические, характеризуются незнанием стратегии противника.

Эти черты могут по-разному сочетаться, например, преферансу присущи все три причины неопределенности [12].

Также конфликт, но уже как борьбу, схватку противоположных сторон, видел в центре игры талантливый изобретатель и организатор интеллектуальных игр, ведущий передачи «Что? Где? Когда?» Владимир Ворошилов [13]. 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 шире рассматривает игру с позиций театрального действия М. Эпштейн [14]. 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, в достижении выигрыша.

Далее, в обоих охарактеризованных 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, принимает 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. Повидимому, в интересах дела необходим более широкий, философский взгляд на игру как форму деятельности.

В этом плане Хейзинга 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 о ее конкретных типах.

Указанный вопрос затрагивает М.С. Каган в работе «Человеческая деятельность». Стремясь выделить из обширного круга разнообразных форм деятельности, 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 [15]. Столь обобщенное и лаконичное деление представляется иной философской крайностью, вытекающей из особенностей указанной работы, не предполагающей более детальной типологии игр (однако предложенный методологический ход представляется продуктивным и принят нами).

Р. Кайюа, как пишет К.Б. Сигов, «детализирует предложенную Й. Хейзингой дихотомию «состяжание-представление», выделяя четыре типа игры: игра головокружения (то, что М. Эпштейн назвал экстатической. – М.К.), игра подражания, игра состязания, игра случая» [16]. 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» [17]. Имея в виду природную среду, авторы, видимо, допустили «перелёт», минуя более близкую человеку культурную среду, социальную действительность. Поэтому большинство игр, особенно детских, с трудом укладывается в предлагаемую классификацию.

Мы исходим из того установленного еще Аристотелем и раскрытого И. 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 (см. схему).



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 [18]. Деятельность с предметами только по их значению – **предметная игра** детей возраста 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 [19].

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 и т.д.), но и принимаются ими на себя, они 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» [21].

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 [21].

Параллельно происходит переход на качественно иной уровень. Как отмечает П.П. Блонский, конец школьного возраста – закат творческой ролевой игры. У школьника на первое место выходят **подвижные игры** [22]. Подвижные игры (прятки, пятнашки, классы, казаки-разбойники, различные виды катания и т.п.) предполагают несложные правила без сюжета. Они направлены на приобретение физических навыков, на психофизиологическую зарядку, на освоение этических основ коллективного общения и взаимодейст-

вия. 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 **состязательных игр**. Подобный переход наиболее нагляден в волейболе. Групповая подвижная игра, состоящая в том, чтобы не дать мячу упасть на землю, совершенно преображается, когда над площадкой натягивают сетку, а играющие разбиваются на две команды. Что же происходит? Прежде всего, значительно изменяются правила. Они теперь вносят в естественный ход жизни существенные 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» [23]. 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» [24]. Поэтому 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, **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 и т.д.).

Аналогичным шагом **прочь от реальности**, серьезной и практической 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 действий. Сегодня она ярче всего представлена в карнавале и в катальных аттракционах (качели, карусели, горы и т.п.). Ее элементы присутствуют в орнаментальных играх, в иных видах развлечения (особенно ощутимо – в коллективном пении, дискотеке и т.п.).

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, уже сточающим, переворачивающим нормы обычной жизни, направленные на отрыв от этих норм. Таким образом все возможные игры принадлежат только к двум противоположно направленным классам. Иной возможности нет. Каждый из этих классов включает ряд игр, различающихся особенностями объекта освоения или ухода от норм серьезной жизни (см. схему).

Так 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.

С другой стороны, 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.

Дальнейшее дробление каждого из полученных типов игры проис-

ходит уже по иным основаниям. Оно находится за пределами задач настоящей статьи и, по всей видимости, должно осуществляться в сфере более конкретных наук в соответствии с их практическими целями.

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 нее 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, в самоутверждении, самовыражении и т.п. [25]

III. Выводы

Полученное 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. (что, судя по опыту, мало продуктивно), **а о типах игры**, их особенностях, их различных взаимодействиях между собой и с другими сферами деятельности. Подобный разговор обещает большую предметность и, следовательно, продуктивность [26].

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. Так, 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 сосредоточены лишь на достижении наилучшего результа-

та. 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». Сочетание состязательной игры со случайностной имеет место в картах, домино и т.д.

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. Тем не менее,

есть основание предположить, что и здесь, как обычно, онтогенез хотя бы в общих чертах повторяет филогенез. Как сообщает А.Ю. Гусева, отечественные этологи А. Данфельд и А. Ирецкий предложили типологию, в которой, в зависимости от функционального значения для популяции, выделяются:

- 1) имитационные игры, предназначенные для освоения уже «отработанных» предшествующими поколениями механизмов поведения;
- 2) конкурентные игры, в которых происходит освоение ролей социальной иерархии;
- 3) креативные (поисковые) игры индивидуального приобретения опыта [27].

Нетрудно заметить, что приведенная этологическая типология игры полностью входит в представленную выше типологию чистой игры человека, разумеется, более развернутую и сложную.

При рассмотрении общества в исторической плоскости выявляются три последовательно вырастающие друг из друга внутренне недифференцированные блока игр.

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

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.

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

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, например, В.Н. Всеволодский-Гернгросс [28].

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, дефицит которого – одна из особенностей НТР. Последнее обстоятельство заставляет обратиться к играм именно с точки зрения их коммуникативного потенциала, возможностей неформальных групповых контактов в процессе и по поводу игры. И здесь на первый план выходят командные состязательные игры, на сочинение, пропаганду и распространение которых совершенно закономерно были направлены значительные усилия организаторов досуга. Пионерская «Зарница», комсомольский «Орленок», молодежные КВН, «Что? Где? Когда?», «А ну-ка, девушки!», «Папа, мама, я – спортивная семья» и многие другие – вот игры, вызванные к жизни потребностями нашего общества 80-х годов.

Сегодня на телевизионном экране откровенно господствуют тенденции к интеллектуализации и коммерциализации состязательных игр, на наших глазах превратившихся в способ «зарабатывать деньги собственным умом». Эти игры множатся, превращая зрителей в диванных болельщиков. Отмирают подвижные игры молодежи (лапта, городки, казаки-разбойники, штандер и даже пятнашки), частично компенсируясь дискотекой. Угрожающе распространяются компьютерные игры, игровые автоматы и т.п., отрывающие индивида от общества, никак не способствующие гармоничному развитию человека... Но это уже иная тема.

Примечания:

1. Узнадзе Д.И. Психологические исследования. М., 1966. С.348.
2. Их роднит прежде всего бескорыстность, а разделяет - активность игры в отличие от эстетического отношения, которое является лишь восприятием.
3. Исупов К.Г. Второе рождение проблемы «игра и искусство» // Философские науки. 1974, №5.

4. Хёйзинга Й. Homo ludens. М., 1997. С.201. В дальнейшем тексте страницы этого сочинения указываются в скобках.
5. В материалах последней конференции 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..." (Козинцев А.Г. Порядок и беспорядок: две ипостаси игры // Игровое пространство культуры. СПб., 2002. С.18).
6. См. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978. С.85.
7. При этом игры имеют неосознанную внешнюю цель, выполняющая определенные социально-антропологические функции.
8. Это условие решительно выводит из пространства чистой игры большинство сфер, лишь пересекающихся с ней: ритуал, театр, спорт, правосудие, ратное дело, политику и т.п.
9. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М., 1946. С.590.
10. Игры народов СССР (сборник материалов). М.-Л., 1933. С.ХХIII.
11. Эльконин Д.Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. М., 1957. С.3.
12. Комский А.М., Игошев Б.М. Электронные автоматы и игры. М., 1981.
13. Ворошилов В. Феномен игры. М., 1982.
14. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве // Современная драматургия. 1982, №2. М., 1982.
15. Каган М.С. Человеческая деятельность. М., 1974. С.276.
16. Сигов К.Б. Игра // Современная западная философия. 1991. С.111.
17. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. Л., 1983.
18. Эльконин Д.Б. Указ. соч. С.283.
19. Игра с животными - вид предметной игры, переходящей в дрессировку.
20. Эльконин Д.Б. Указ. соч. Сс.186-187.
21. Перерастание игры в искусство характерно и для салонных игр высшего сословия.
22. Блонский П.П. Педология. М., 1934.
23. Ворошилов В. Феномен игры. М., 1982. С.13.

24. Там же. С.17.

25. В функциональной плоскости может быть развернута социально-психологическая классификация игр.

26. Например, можно решительно продвинуться в рассмотрении весьма популярной проблематики взаимосвязи игры с искусством. Тут открывается перспектива конструктивного дифференцированного анализа проникновения различных типов игры в разные искусства (вместо абстрактных философствований об искусстве и игре вообще).

27. Гусева А.Ю. Типологии игры: "поэзия" и этология // Игровое пространство культуры. СПб., 2002. С.54.

28. Игры народов СССР (сборник материалов). М.-Л., 1933. С.XVIII.

Скакун А.А.

ФРАНЦУЗСКАЯ КУЛЬТУРА XVII ВЕКА И ЕЕ ВОСПРИЯТИЕ В РОССИИ

Семнадцатое столетие давно и вполне обоснованно считается одним из наиболее сложных, неоднородных и внешне противоречивых периодов как в истории западноевропейской цивилизации, так и в истории западноевропейской культуры. Согласно традиционной точке зрения, именно в XVII веке начинается эпоха Нового времени, наступление которой было связано с целым рядом коренных изменений во всех сферах человеческой жизни. Даже как особое историческое и историко-культурное понятие Новое время заключает в себе логическую и смысловую противопоставленность некоему «Старому времени» – эпохе Средневековья.

Всеобъемлющий кризис средневековой, а также ренессансной идеологии, наметившийся в последней трети XVI в., нашел свое отражение в политике, экономике, религии и культуре большинства государств Западной и Центральной Европы. Возникновение предпосылок для усиления власти единого правителя, наделенного колоссальными полномочиями, начало процесса активной колонизации новых земель во всех частях света, Крестьянская война 1525 г. в Германии, события буржуазной революции 1566 – 1579 гг. в Нидерландах, Реформация и Контрреформация, разрушение цеховой сис-