

Электронный архив УГЛТУ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
ФГБОУ ВПО «УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЛЕСОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

О.Н. Новикова

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ

Монография

Электронное издание

Екатеринбург
2016

УДК 130.2
ББК 87.3 + 71.1
Н 73

Рецензенты:

Л.А. Беляева – доктор философских наук, профессор кафедры философии ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»;

И.А. Кох – доктор социологических наук, профессор, зав. кафедрой философии ФГБОУ ВПО «Уральский государственный горный университет»

Новикова О.Н.

Н 73

Игровые практики и конструирование идентичностей: моногр. / О.Н. Новикова. – Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2016. – 131 с. 337 Кб.

ISBN 978-5-94984-556-1

Дается развернутый анализ игровых практик через конструирование моделей бытия, являющихся программой дальнейших действий индивида, формирующих его личностную идентичность. Описывается поколенческая идентичность (формирование социокультурных особенностей поколений) через трансформирующее влияние игровых практик. Особое внимание уделяется роли игровых практик в становлении национально-культурной идентичности русского этноса, выработке жизненных стратегий, способствующих формированию национального самосознания и модели созидательного национального развития на основе сохранения интеллектуального и духовно-нравственного потенциала своей культуры.

Работа может быть полезна всем, кто интересуется проблемами игры и игровых практик и их роли в конструировании идентичностей.

Печатается по решению редакционно-издательского совета ФГБОУ ВПО «Уральский государственный лесотехнический университет».

УДК 130.2
ББК 87.3 + 71.1

ISBN 978-5-94984-556-1

© ФГБОУ ВПО «Уральский государственный лесотехнический университет», 2016

© О.Н. Новикова, 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1. Игра как феномен человеческого существования: историко-философский аспект	6
Глава 2. Игровые практики организации времени и пространства человеческого существования	43
Глава 3. Игра как способ конструирования личностной идентич- ности	69
Глава 4. Игровые практики в формировании этнокультурной идентичности русского этноса	87
Глава 5. Игровые практики в формировании жизненных стратегий поколений	99
Глава 6. Вместо заключения: социокультурный и антропологиче- ский смысл игры	111
Библиографический список	126

ВВЕДЕНИЕ

С незапамятных времен игра как феномен, форма человеческого бытия постоянно сопровождала человеческое существование. Являясь древнейшей формой человеческого познания, совокупностью духовных и материальных компонентов, проецирующих социальную сущность индивида, игра то позволяет выйти из повседневности (через слияние с Абсолютом), то, реализуя прикладной характер, дает возможность войти в социальность, адаптироваться к ней.

В настоящее время игра как фактор повседневности все больше охватывает сферу бытования человека: досуг, образовательная деятельность, искусство, спорт. Игровые технологии широко применяются для анализа и разрешения социальных конфликтов. В производственной сфере популярностью пользуются так называемые деловые игры. Экономическая статистика свидетельствует, что в современных условиях на разработку компьютерных игр и организацию игровых развлечений тратятся огромные материальные ресурсы, и увлечение подобными играми становится все более массовым явлением.

Интерес к игре, как в индивидуальном, так и в коллективном ракурсе, является одной из вечных проблем философии и других гуманитарных наук. Представители этих областей научного знания в зависимости от специфики изучения проблемы раскрывают ту или иную сторону, вычленяют определенные возможности игры, исходя из целей, задач, методов и парадигм своего научного формата. Поэтому сегодня существует большое количество различных, подчас противоречивых, определений понятия «игра», фиксирующих разнообразие подходов и направлений исследования, выдвинуто и доказано немало положений о значении игровых практик в становлении человеческой культуры, их роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностей, проведения досуга и т.д.

Особенность нашего научного труда состоит в цели – определить значение игровых практики для конструирования идентичностей. Проведенный в первой главе монографии анализ генезиса игры в историческом плане позволяет выявить динамику понимания и трактовку природы и сущности игры через призму времени, показывает, что игровые практики являются способом понимания мира, своего места в нем и самопонимания играющих, что и приводит к конструированию их идентичностей.

В монографии дается развернутый анализ игровых практик как конструирования моделей бытия, которые становятся матрицей дальнейших действий индивида, формируя его личностную идентичность.

Раскрывается влияние игровых практик на формирование социокультурных особенностей поколений, т.е. поколенческой идентичности. Особое внимание уделяется роли игровых практик в становлении национально-культурной идентичности русского этноса, выработке жизненных стратегий, способствующих формированию национального самосознания и модели созидательного национального развития на основе сохранения интеллектуального и духовно-нравственного потенциала своей культуры.

Работа может быть полезна всем, кто интересуется проблемами игры и игровых практик и их роли в конструировании идентичностей.

Автор выражает благодарность и признательность за консультационную помощь в подготовке данной работы доктору философских наук, профессору Беляевой Людмиле Александровне; за понимание и поддержку – доктору социологических наук, профессору Коху Ивану Адамовичу, доктору философских наук, профессору Назарову Игорю Васильевичу, а также кандидату педагогических наук, доценту Самакаевой Марине Юрьевне.

ГЛАВА 1. ИГРА КАК ФЕНОМЕН ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ: ИСТОРИКО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ

Осознание игры как одной из важнейших форм человеческого существования начинается с древности. Так, еще в мифологическом знании архаики указывается на игру как на символ существования жизни. Мотив разрушения и воссоздания мира через символическую форму игровой доски встречается в артефактах и в мифологических практиках индусских, индейских, египетских и других народов мира. Великий китайский мыслитель Чжуан-цзы отмечает, что «весь мир – кладезь чудесных игр, бездонных неопределенностей и превращений» [1, с. 13].

Древний мир расценивает игру как способ идентификации выбранной роли, проявляющейся в «мириадах мыслей, чувств и событий, проходящих перед взором личности». Ведь, как сказано в самом предисловии к древнему трактату (игре Лила), «...есть только одна игра, игра, в которой каждый из нас является актером, исполняющим свою роль. Эта игра – Лила, универсальная игра космической энергии, божественная игра, присущая природе Высшего “Я”» [2, с. 6]. Конечно, существует вероятность неправильной трактовки значимости и сущности древнейшего действия, так как до наших дней дошел вариант сохраненного знания, трансформировавшийся через призму практической йоги. Но неоспоримо то, что во многих ведических текстах содержится упоминание об игровых актах, помогающих преодолеть человеку различные планы своего бытия с целью постижения своего Высшего «Я», достижения смысла космического сознания.

Миф, в вербальной форме донесший до современности знания древних культур, также часто представлен игровой практикой. Так, в индийской мифологии боги Шива и Шакти, символизирующие мужское и женское начала, создают и разрушают миры посредством игры в пачиси, где люди используются в качестве пешек, а день и ночь являются игральной костью. В греческой мифологии известен миф о Зевсе и Афродите, определяющих судьбу героя по значению выпавшей кости, а в Гомеровской «Илиаде» олимпийские боги лотереей определяют победителя битвы.

В архаической мифологии, посвященной игре, добро и зло присутствуют одновременно, с одной стороны, противопоставляясь, с другой – представляя две равные грани мироздания, отвечающие за равновесие. Поэтому герои в данных легендах подчас с помощью положительных сил отрицают злую, худшую свою часть, и побежденный

игрок трансформируется в новом положительном качестве (Секмет, Баст, Апполон, Дионис, Аристей и др.).

Игра не только является частью мифологического знания, описываемого мифом, но и сама создает мир мифа, заправляет им, соединяя реальность с ирреальностью, логику с фантазмагорией, факт с фантастикой. Она формирует выдуманный, иллюзорный мир, воспринимаемый игроками как явь. Реализуемый в символической форме, миф складывается через сочетание творческого акта и рассудочной, интеллектуальной деятельности. Миф, являясь первой мировоззренческой формой общественного сознания, создает свой макро- и микрокосмос, воплощенный в творческо-игровой функции.

Описывая природу мифа, Э. Кассирер указывает, что благодаря игре фантазия приобретает форму, а содержание «растворяется в форме, материя бытия и событий растворяется в игре» [3, с. 164].

Уже в античной философии виден интерес к феномену игры, трактовке ее сущности и позитивных возможностей, правда, фиксация результатов осуществляется через метафорическую и образную форму. Гармония человека с космосом воплощается в игровой практике как способе мирового бытия. Так Гераклит уподобляет эон играющему ребенку: «Как дитя играет песком, пересыпая, образуя и рассыпая его, так и нестареющая вечность играет с миром» [4, с. 310]. На уровне профанной реальности человек архаики уже стремится извлечь экономическую выгоду из игры, в которой всегда присутствует и сакральный смысл, – это потребность в личной трансформации, а значит – свободе и всеильности. Но игра дарует лишь мимолетные мгновения высшего наслаждения и освобождения, когда игрок преодолевает границы собственного «я» и приближается к божественному.

Античная мысль специально еще не занималась осмыслением игры как акта человеческой деятельности, но с учетом мифологического, обрядового, агонального смысла жизни, контексты игры так или иначе очерчивают грани бытия. «Жизнь подобна игрищам: иные приходят на них состязаться, иные торговать, а самые счастливые смотреть» – так трактует Пифагор Самосский само бытие. Каждый человек по своему определяется, приспособляется к реалиям повседневности, устанавливает свои правила и имеет конкретные цели, от чего и зависят различия жизнедеятельности каждого. «Состязание», в трактовке мудреца, можно интерпретировать как преодоление испытаний, жизненных неурядиц; торговля рассматривается как договор, обмен между кем-то и чем-то, а неучастие в самом процессе игрового действия

(жизненных изменениях) – движение по инерции, получение наслаждения от пассивности, бездействия, построенной на надежде, что жизнь все сама расставит по своим местам.

Сократ на основе маевтики, играя словами, вводит в речевой диалог элементы трансформаций смыслов слов и выражений. Философ в диалоге «Евтидем» нарекает «познавательной игрой» выходки софистов, сбивающих с толку учеников введенными ими псевдологическими рассуждениями. По мнению Сократа, софисты сознательно вводят в разговор определенное слово, имеющее несколько смыслов или значений, с целью запутать или поставить в неловкое положение собеседника.

Его ученик Платон под игрой понимает «неизменное исполнение только одних законов, неизменное и вечное повторное их воспроизведение» [5, с. 623]. В его осмыслении жизнь есть упорядочивание, соблюдение правил. Философ настаивает: чем строже цензура игры, тем законнее игра и полнота радости от нее. Чем постояннее и строже игровое действие, тем больше удовлетворения и веселья оно дает человеку, делая его счастливым. В своих «Законах» Платон указывает, что «прочные и постоянные игры молодежи и вообще граждан способствуют укреплению чувства законности». «Во всех государствах, утверждаю я, никому не ведомо, что характер игр в высшей степени влияет на установление законов в том смысле, будут ли установленные законы прочными или не будут. Если игры установлены так, что одни и те же лица принимают участие в одних и тех же играх, точно так же соблюдая при этом одни и те же правила и радуясь одним и тем же забавам, то все это позволяет пребывать незыблемыми также и серьезным узаконениям. Если же молодежь колеблет это единообразие игр, вводит новшества, постоянно прибегает к разным изменениям и не одно и то же всегда считает себе любезным, не согласна сама с собой относительно своего внешнего телесного облика и остального убора, не признает раз и навсегда установленных правил о том, что благообразно и что безобразно, но относится с чрезвычайным почтением к тому человеку, кто вечно вводит какие-нибудь современные новшества, вносит нечто иное, непривычное, во внешний облик, в цвета и во все тому подобное, – то мы вполне вправе сказать, что для государства нет ничего более губительного, чем все это» [5, с. 623].

В высказываниях философа прослеживается идея, что игра: «более всего отвечает месту и роли человека». Философ отмечает разный характер игровых проявлений, то в виде шутки, забавы, несерьезного отношения к делу, а то в виде трагедии, даже драмы. Мироззрение

Античности допускало трактовку бытия человека как игрушки в руках богов, поэтому Платон говорит: «всякий мужчина и женщина пусть проводит свою жизнь, играя в наипрекраснейшие игры», «люди в большей части своей куклы и лишь чуть-чуть причастны к истине» [5, с. 610].

Игровая трактовка Платона места и роли человека не ограничивается человеческим пределом, а рассматривается в масштабах космоса, Вселенной. «Представим себе, что каждый из нас, живых существ, является куклой богов, сделанной ими либо как их игрушка, либо для какой-нибудь серьезной цели: ведь нам это неизвестно. Но мы знаем, что вышеупомянутые нами состояния (удовольствие, страдание, отвага, страх, рассудок), точно какие-то находящиеся внутри шнурки или нити, тянут и влекут нас каждое в свою сторону и, так как они противоположны, увлекают к противоположным действиям, что и служит разграничением добродетели и порока. Согласно нашему рассуждению, каждый должен постоянно следовать только одному из влечений, ни в чем от него не отклоняться и оказывать противодействие остальным нитям, а это есть златое и священное руководство рассудка, называемое общим законом государства» [5, с. 625].

По мнению философа, смысл и назначение человека – «жить, играя» в «прекраснейшие игры» через жертвоприношения, песни, пляски и битвы с врагами. В знаменитом трактате «Политика» игра, по Платону, предстает в виде искусства, «направленного исключительно к нашему удовольствию». Философ полагает, что игра не только развивает умственную и физическую сферы, но и дает возможность проследить характер играющих. Глядя на особенность поведения во время игрового момента, можно прогнозировать будущие поведенческие реакции. Так, философ указывает, что если дети во время игры игнорируют или нарушают установленные правила, то во взрослой жизни они также не будут придерживаться установленных норм и обычаев, будут пытаться изменить уже не правила игры, а законы государства.

Осмысливая мир через познание сущности самих вещей, философ так или иначе затрагивает игровой элемент бытия, способствующий усвоению правил, и, следовательно, обладающий воспитательной функцией, имеющей прогностический характер.

Аристотель, размышляя о природе праздничного состояния, реализующегося в развлечениях и играх, констатирует суть игровых действий в получении наслаждения. «...Играм следует скорее уделить место в промежутках между нашими занятиями (ведь трудящемуся

потребен отдых), а игра и существует ради отдохновения, всякого же рода деятельность сопряжена с трудом и напряжением, то вследствие этого следует вводить игры, выбирая для них подходящее время, как бы давая их в качестве лекарства, ведь движение во время игр представляет собой успокоение души и благодаря удовольствию отдохновения» [6, с. 377]. Философ сознательно отводит игре время отдыха, заполнение досуга, подмечая компенсаторный характер последней, используемый для «успокоения души».

Сходное понимание игры встречается и у римского лирического поэта Овидия, в чьем творчестве соединяется словесное мастерство, безграничная фантазия и шутливый тон. Его крылатая фраза «Множество всяческих игр – время, бесценную вещь, нам помогает убить», как нельзя лучше отображает идею времени «золотого Рима», время патетики, неги и роскоши.

В присущей ему игровой манере автор воспекает в своих поэтических строфах любимую женщину, варьирует мотивы любовной элегии. В творчестве Овидия опосредованно представлен игровой аспект: в повествовании о превращениях, происходящих с начала сотворения мира, сообразно мифам Греции и Рима, а также в описании женской природы: «Многие женщины являются на спектакли только для того, чтобы самим обратиться в зрелище».

Исторически первый закон о запрете азартных игр *Lex aleatoria* (Кодекс Юстиниана) был введен в Римской империи в III веке до н.э., табуировавший, прежде всего, игральные кости, но на государственном уровне закреплявший многие общественные, спортивные и особенно гладиаторские игры: «Сенату с консультумом запрещено играть на деньги, кроме состязаний в метании копья или дротика, состязаний в беге, прыжках, борьбе, кулачном бою, так как это делается ради доблести. В этих случаях... разрешается даже заключать пари; но в других случаях, когда не имеется состязаний ради доблести, не разрешается» [7, с. 347].

Этические осуждения игры фиксируются римским правом, когда гражданин, влекомый азартом, проигрывает всю материальность и даже членов семьи. Баснописец Федр, искусно владея речью, играя словами и предложениями, как-то изрек об игре: «Удача умных увлекает к гибели».

Данные примеры свидетельствуют, что дух римской цивилизации поддерживался игрой, ведь визитная карточка данной эпохи презентуется девизом «Хлеба и зрелищ». Бои гладиаторов, соревнование колесниц, форум, театр, стадион или навмахия являлись способом

презентации себя, демонстрации силы, величия патрициев, способом привлечения внимания и вычленения себя из толпы, плебса. Игровые приемы способствовали поддержанию и демонстрации власти, держали простонародье в напряжении, упорядочивали досуг, являясь актом, установленным богами.

В эпоху Средневековья в основе понимания смысла жизни заложен текст (Святое Писание) и слово (искусство его толкования и интерпретации). Все осмысление бытия осуществляется с позиции теоцентризма, креационизма, провиденциализма. Эпоха Средневековья не ставит перед человеком задачу изменить мир. Это удел творца мира – Бога. А задачей человека является принятие своей жизни как данности, изначально данной роли, следование канону, своду правил. Цель жизни человека – подавление в себе пороков, животных сил через разум и духовность.

В книге «Бытие» Бог противопоставил субботу шести дням Творения, что предполагает наполнение данного дня игровым началом. Если античная мысль подчеркивает близость человека с Космосом, дает возможность ему самому отчасти стать творцом, созидателем своей жизни, то средневековая мудрость обращает человека к Богу, открывая его душу и приближая к абсолюту не столько через дело, сколько через таинство исповеди и причастия. Средневековая мысль подает игру как созидательную силу, соединяющую тело и душу человека. Божественная благодать, воплощенная через веру, надежду, любовь, доброту, свет, представлена в игровом каноническом обряде, помогающем осознать свое непосредственное место в мире. Феноменальные возможности игры (принятие правил, быстротечность времени, иллюзорность) позволяли людям данной эпохи с легкостью войти в предьявляемые обстоятельства: верующего через соблюдение ритуалов (молитвы, поста, действие литургии или мессы). Попадая в сакральный мир, (атрибуты мистерии, убранства храма, образ ковчега, крест как символ защиты, молитва как заговор, спасение, обретение вечной жизни и т.д.), человек подразделяет мир на реальный (видимый, осязаемый) и «горний» (идеальный, потусторонний). Рассматривает свое тело как брэнное, дьявольское, а душу как нечто совершенное, прекрасное, понимает свою жизнь здесь как страдание, а там, после смерти, – как наслаждение. Он одновременно живет в двух мирах, реальном практичном и ирреальном – духовном. Не осознавая, он играет свою жизнь по установкам, заданным правилам, соблюдение которых гарантирует ему получение приза – вечную загробную жизнь или страдания в адском пламени.

Средневековый человек применяет символы, вкладывая в них чувственную, эстетическую и этическую ценность. Мир представляется единой символической системой, «собором идей». Реальный предмет освящает, становясь частью сакрального мира. Так, гроздь винограда символизирует Христа, яблоко – символ порока, искушения, зла. Роза, фиалка, лилия идентифицировали Деву Марию, собака олицетворяла верность и добродетель, козел – сластолюбие, скорпион – ложь и т.д.

Символизм проникает даже в обыденность, являясь неотъемлемым атрибутом, игрой с самим собой и обществом. «Башмаки становятся заботливостью и прилежанием, чулки – терпением, подвязка – решительностью, сорочка – беспорочностью, корсаж – целомудрием» [8, с. 229]. Индивид играет символами и знаками, стремясь постичь скрытый смысл реальных предметов и явлений.

В исторической практике известен факт, что в 960 г. епископ Уимбольд Уэльский разработал церковный вариант игры в кости, где количество очков на гранях костей просто заменилось изображением символов добродетели. Данный факт свидетельствует, что даже азартные игры не порицались духовенством, а всячески поддерживались. Известны случаи игры в домино при монастырях, используемые для заполнения досуга и концентрации мыслей.

Что касается эпохи Возрождения, то она узаконила понимание человека, способного в игре создавать себя и окружающую действительность. Сочетание нового типа мышления вкупе с религиозностью сформировали особую духовность, реализованную в новом образе жизни. Во всех формах и видах человеческой деятельности ярко проявляется творческая свобода, реализованная даровитыми универсальными людьми, стремящимися жизнью и деятельностью доказать свою уникальность и индивидуальность. Индивид вступает в борьбу с самим собой, своей природой и предопределенностью своей жизни. Все мысли, чаянья и устремления обращены к самому человеку и творению рук его. Самостоятельный выбор жизненного пути, гражданской, политической, духовной позиции, борьба партий, классов, гильдий, городов формировала гражданина Ренессанса.

Данная эпоха базируется на создании нового мира через искусственные формы, подражание античному идеалу (костюмы, прически, стилизация античного мира, идеализация мифологических персонажей, их копирование). На игровом начале основана архитектура (декоративность, следование классическим канонам), увлечение любовной литературой, куртуазностью в самой обыденности (иметь любовные

отношения на стороне – норма), стремление скрасить досуг через празднично-карнавальные мероприятия, гротескную буффонаду и т.д. Человек данной эпохи через имитацию идеальной, «воскресшей» Античности стремится осознать, реализовать и презентовать себя как самодостаточную индивидуальность, креативно-обособленную личность, реализованную в фейерверке маскарада, сочетании фантастического будущего и идеального прошлого.

Эпоха Нового времени провозглашает познающего субъекта основной бытия. В данный период опыт интерпретируется в виде умозрительных построений, и представители немецкой классической философии уже указывают в своих работах на игру как активную и созидательную силу, оказывающую влияние на становление как физических, так и духовных сил человека. Несмотря на приоритет логики, рационального и научного, все же в жизни элемент игры явно прослеживается в искусственной среде, в господстве стиля барокко и рококо. Менталитет барочного человека противостоит естественному, он приветствует контрастность и динамичность образов, совмещает реальность и иллюзию. Как отмечает Паскаль, человек постигает себя «чем-то средним между всем и ничем», «улавливает лишь видимость явлений, но не способен понять ни их начала, ни их конца» [9].

Реформация и учение Коперника изменили представление о мире и человеке и потребовали от человека творения новых ориентиров и способов в понимании себя, других и мира. Стремление к облагораживанию своего естества реализуется в риторическом навыке, появлении этикета (искусственно разработанных правил поведения за столом, в общественном месте), популяризации флирта (любовная игра как способ общения между полами), дуэли как конечной стадии ссоры или недопонимания (агональный поединок между соперниками, смертью защищающий честь и достоинство).

Рациональность и логичность рассудочной деятельности индивида противопоставляется искусственности и фривольности внешнего облика, проявляющихся через костюм: большое количество декоративных элементов (украшений, бантов, кружев и т.д.), яркость, даже некая театральность и стилизация лица (применение пудры, мушек, декоративной косметики, накладных волос и париков, вееров, трости, шляп и т.д.). Игровое начало пронизывает не только личностные взаимоотношения людей, а проявляется в претенциозной литературе (В. Вуатюр, И. де Бенсерад, Ф. Буаробер Ж. Шаплен, Ж. Скюдери и др.), броской живописной манере (П. Рубенс, М. Караваджо, А. Ван Дейк, Д. Веласкес и др.), блестящей музыке (Д. Скарлатти, Г. Гендель,

Дж. Пучинни, К. Глюк и др.). Данный период, обозначенный как век авантюристов, держится на интригах как в политическом, так и личностном планах (заговоры, закулисные игры, легкая смена воззрений— все пронизано азартом, таинственностью и наигранностью). Серьезное дело (политика, наука) реализуются с блеском и шиком. Человек планирует, строит, создает новый мир, свою социальность «играючи», уподобляясь ребенку. В моду входят принадлежность к тайным сообществам (иллюминаты, масоны), объединение по группам коллекционирования (фарфора, минералов, раритетов, гербариев и т.д.). Игровое коллективное начало является новой формой презентации и идентификации себя перед выбранным миром, через соблюдение ритуалов, наличия знаковых форм, отличающих представителей одной группы от другой, выполнение определенной жизненной миссии (этапа жизненной игры) и т.д.

Механический и метафизический материализм, преобладающий в мышлении XVIII–XIX веков, способствует созданию недетерминированного мира, выраженного в готическом преувеличении, допустимом рациональным смыслом. Идентификация, самопрезентация, желание продемонстрировать свою фантазию, реализовать свой внутренний мир, не выходя за рамки рациональности и практицизма, создает неоготику, соединяющую роскошь и безграничное познание.

Феномен создания настоящей среды, насквозь пронизанный историческими и литературными ассоциациями, в виде постройки ансамблевых архитектурных комплексов (поместье Х. Уолпола, Инверари, Фонтхилл-эбби и т.д.), увлечения готическими романами (А. Рэдклифф, М. Льюис, Ч. Мэтьюрин, К. Риф) создают особый мир, в котором герои отмечены печатью рока и демонизма, мистики и фантастики. Желание раскрыть философию мирового зла, противодействовать ему становится характерной чертой данного времени. Повсеместное увлечение карточной игрой в дворянской среде и есть демонстрация своей индивидуальности, желание противостоять судьбе, року, самой жизни. Желание быть в выигрыше заставляет трудиться лучшие умы своего времени над попыткой упорядочить случайность (Л. Пачоли, Дж. Кардано, Н. Тарталья, Б. Паскаль, П. Ферма, Х. Гюйгенс и др.).

Диалектический метод мышления, свойственный классическому философствованию, рассматривает мир игры как спиралевидную воронку, отделяющую объективный и субъективные миры.

Ровесник Просвещения и романтизма И. Кант достаточно часто в своих работах упоминает термин «игра»: «свободная игра познавательных способностей», «свободная игра способностей представления»,

«игра душевных сил» (воображение, разум) и т.д. Хотя тематика игры не является основополагающей в рассуждениях автора, но игровой контекст в его связи с воображением дал толчок для раскрытия темы игры другими исследователями. В работе «Критика способностей суждения» философ рассматривает игру в ее связи с воображением, способностью человека к суждению и представлению. Но само суждение остается при этом всегда лишь эстетическим, так как оно не обладает в качестве основания определенным понятием объекта и всегда предстает через субъективную игру душевных способностей (воображения и разума). И. Кант говорит: «Воображение и рассудок посредством своего согласия создают субъективную целесообразность посредством противоречия друг другу, а именно возбуждают в нас чувство, что мы обладаем чистым, самостоятельным разумом» [10, с. 161]. Таким образом, философ определяет игру как свободную связь воображения и рассудка, субъективную, создаваемую человеком, реальность. Причем целесообразность данной субъективной реальности весьма условна. Игра, по И. Канту, – это реализация эстетических чувств или способность к определению величин, значительность которых становится наглядной лишь в проявлении недостаточности той способности, которая в изображении величин (чувственно воспринимаемых предметов) сама становится безграничной. Предназначение человека, по мнению мыслителя, – в способности к деятельности и к изменению пространства: «измерение пространства (как схватывание) есть одновременно и его описание, тем самым объективное движение в воображении есть прогресс; напротив, соединение множества в единства, не мысли, а созерцания, т.е. последовательно схватываемого в мгновение, есть регресс, который вновь снимает условие времени в прогрессе воображения» [10, с. 176]. Прежде всего, в своих работах философ акцентирует внимание на феномене воображения в его субъективных и объективных аспектах. Так, он отмечает, что в воображении происходит субъективное движение, благодаря которому осуществляется насилие над внутренним чувством, которое воображение соединяет в созерцание.

Впервые в истории философии вся обширная область эстетического знания была диалектически проанализирована Г. Гегелем. Хотя философ специально не разбирает игру как категорию, но при раскрытии им понятий возвышенного и прекрасного, трагического и комического так или иначе проявляются ее характеристики. Рассматривая феномен искусства, автор говорит: «искусство недостойно научного рассмотрения, так как оно остается приятной игрой, и, даже

преследуя более серьезные цели, противоречит самой природе этих целей. В общем, назначение его чисто служебное – как в серьезном, так и в игре; мало того, жизненный элемент искусства и те средства, которыми оно пользуется в своем воздействии на людей, – это видимость и обман» [11, с. 83]. Еще один аспект автор выводит из отношений, устанавливаемых между художником и материалом, чьи субъектно-объектные отношения, возникающие во время творческого акта, выстроены по типу игровых.

Один из теоретиков романтизма немецкий философ, языковед, писатель Фридрих Шлегель иначе определяет феномен игры. Следуя новым веяниям, направленным на чувственный, субъективный аспект бытия, мыслитель в особой, свойственной ему афористичной манере стремится создать мир, основанный на особых правилах (системе субъективных ценностей), поиске средств самовыражения, нацеленности на творческое начало как пути, ведущего к свободе и идеалу.

Принцип стилового изложения автора построен на иронии, самопародировании, которое уже вносит игровую ноту в творческое начало: «Ирония – постоянное самопародирование, притворство. Уход в иронию – попытка вырваться из пространства общезначимости, нормы, повседневности в мир чистой свободы» [12, с. 152].

Индивидуальность, преклонение и восхищение перед гениальностью подвига Шлегеля на создание эстетической теории, носителем которой автор выдвигает Георга Фостера. В статье о нем Шлегель не только разбирает творчество последнего, но проводит скрытые параллели между творчеством и игровым началом, которые стихийны, далеки от рассудка, свободны в своем проявлении и обладают непредвзятым отношением к морали, а главное помогают создать индивиду свой собственный мир, пусть только в мечтах или искусстве [12].

Немецкий идеалист Фридрих Шеллинг феномен игры специально не рассматривает, но использует данный термин при разборе категории генезиса прекрасного: «Мы называем прекрасным такой облик, при создании которого природа как бы играла с величайшей свободой и самой возвышенной обдуманностью, при этом не выходя из форм и границ строжайшей необходимости и закономерности» [13, с. 86].

Используя метод конструирования, в котором сочетаются идеальное и реальное, субъективное и объективное, свободное и необходимое, автор создает модель мира искусства, в котором рождение прекрасного сопряжено с игрой. Само искусство в понимании автора сводится к «изображению абсолютности мира», т.е. мир, в понимании Шеллинга, создается в форме искусства, что рождает двойную ответственность: «универсум построен в Боге как вечная красота и как

абсолютное произведение искусства» [13, с. 45]. Автор выстраивает на принципах противоположностей весь мир искусства и сам констатирует, что универсум строится по законам искусства посредством замещения реальности искусственным миром, т.е. миром игры.

Сторонники классического романтизма отмечали качества игры: субъективность, творческое начало, свободу, позволяющие постичь творчество и искусство.

Теоретические положения проблемы занятости (Дж. Кейнс, И. Гутс-Мутс, М. Лацарус и др.), развития функций индивидуального действия (К. Гросс) и идеи избытка энергии (Ф. Шиллер, Г. Спенсер) внесли изменения в трактовку игры в XIX веке. Игра и трудовая деятельность приобретают бинарное значение, игра противостоит труду как несерьезное, легковесное, ни к чему не приводящее времяпровождение.

Первоначальные попытки целостно осмыслить игру исходили из наблюдения, что данный феномен присущ не только людям, но и животным. Данная взаимосвязь позволяет сделать предположение о биологической природе игры. Первые разработки теоретического осмысления игрового момента в природе представлены мыслителями XIX века Ф. Шиллером и Г. Спенсером, В. Вундтом. Так, Ф. Шиллер в работе «Письма об эстетическом воспитании» писал: «Правда, природа одарила и неразумные существа превыше их потребностей и посеяла в темной животной жизни проблеск свободы. Когда льва не грызет голод и хищник не вызывает его на бой, тогда неиспользованная сила сама делает из себя свой объект: могучим ревом наполняет лев звонкую пустыню, и роскошная сила наслаждается бесцельным расходом себя. Насекомое порхает, наслаждаясь жизнью, в солнечном луче, и, конечно, в мелодичном пении птицы нам не слышатся звуки страсти. Несомненно, в этих движениях мы имеем свободу, но не свободу от потребности вообще, а только от определенной, внешней потребности. Животное работает, когда недостаток чего-либо является побудительной причиной его деятельности, и оно играет, когда избыток силы является этой причиной, когда излишек силы сам побуждает к деятельности» [14, с. 287]. Данное положение, названное теорией избытка сил, не вполне раскрывает авторскую трактовку игры. Размышляя над социальной, психологической сущностью человека и попутно вскользь выделяя игру как одно из самых распространенных явлений в жизнедеятельности человека, Ф. Шиллер высоко ценил игровые способности человека, независимо от возрастных, личностных предпочтений, пристрастий, профессиональной направленности. В его труде прослеживается мысль, что «счастлив человек

играющий», способный погрузившись в обстоятельства вымышленного мира, уйти от реальности. Раскрепощаясь в игре, индивид через внутреннюю свободу получает возможность сбросить общепринятые нормы поведения и морали, тем самым освободиться от груза повседневных забот и тревог, уйти от реальности серьезности мира, от «тисков моральной и социальной необходимости». Автор утверждает, что «человек играет, только тогда, когда он в полном значении этого слова человек, и он бывает вполне человеком, только тогда, когда он играет» [14, с. 489]. Сам процесс игры определяется автором как «все то, что не есть объективно, ни субъективно случайно, но в то же время не включает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения», так как способствует реализации всех творческих сил и способностей человека. В «Письмах об эстетическом воспитании» Ф. Шиллер уточняет, что игра и есть свобода, данная человеку на уровне «игрового инстинкта». Мыслитель призывает игрой исправлять и изменять жизнь, так как «из всех состояний человека именно игра делает его совершенным». Он утверждает, что именно игра подобна «лестнице, поднимаясь по которой, человек обретает подобие Божие» [14, с. 674].

Поэт подчеркивает игровые возможности в корректировке моральных качеств и развитии чувства прекрасного. Он выделяет эстетические возможности, катарсис игры: «Предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой» [14, с. 242].

Шиллер подмечает, что игра, являясь средством воспитания человека, видоизменяется, преображаясь и облагораживаясь в ходе его формирования, реализуясь в более сложных формах преобразовательной деятельности, базирующихся на эстетическом и художественном основании. А процесс воспитания и предполагает понимание и осознание не только макромира, но и, прежде всего, постижение себя как микромира с его идентификацией, реализованной через конкретный деятельностный феномен (предметный или духовный, прикладной или фундаментальный, научный или эстетический). Поэтому идентификация индивида и проходит под эгидой понимания красоты и гармонии мира и презентации себя в нем.

Данный подход имеет продолжение в работах английского философа, одного из основоположников позитивизма Г. Спенсера. Выдвигая идеи, основанные на теории избытка сил, автор считает игру

результатом чрезмерной активности, основной целью которой является попытка разрядить избыток жизненной энергии, потенции которой не могут быть исчерпаны в обычной действительности. В его работе «Основания психологии» предложены следующие положения: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни». Соединив идеи физиологии и психологии, автор отводит игре роль тренировки, которая «приносит удовольствие, и поэтому ... полезна для организма» [15, с. 236].

Дальнейшие размышления подводят автора к мысли, что игра является средством реализации лишней энергии, силы, высвободившейся у человека в результате эволюционного развития. «Низшие роды животных имеют ту общую им всем черту, что все их силы расходуются на выполнение отправления, имеющих существенное значение для жизни. Они непрерывно заняты отыскиванием пищи, убеганием от врагов, постройкою убежищ и заготовкою крова и пищи для своего потомства. Но по мере того, как мы поднимаемся к животным высших типов, имеющих более действенные (efficient) или успешные и более многочисленные способности, мы начинаем находить, что время и сила не поглощаются у них сполна на удовлетворение непосредственных нужд. Лучшее питание, следствие превосходства организации, доставляет здесь иногда избыток силы... Таким образом, у более высокоразвитых животных дело стоит так, что энергия, требующаяся здесь в каком-либо случае, оказывается часто в некотором избытке над непосредственными нуждами; и что здесь оказывается часто, то в той способности, то в другой, известный неизрасходованный остаток, который позволяет восстановлению, следующему за тратой, привести данную способность в продолжение ее отдыха в состояние высокой действенности (efficiency) или успешности» [15, с. 13–14]. И далее: «Игра есть точно такое же искусственное упражнение сил, которые вследствие недостатка для них естественного упражнения становятся столь готовыми для разрядения, что ищут себе исхода в вымышленных деятельностях на место недостающих настоящих деятельностей» [15, с. 15]. В трактовке Спенсера наличие игры указывает на оптимизацию способностей живых организмов, что обеспечивает эволюционную конкурентоспособность, повышение жизненной потенции. По мнению автора, игра – биологическое эволюционирование живых форм.

Развивая мысль Ф. Шиллера, что игра реализует избыточные силы, не израсходованные в труде, жизни, философ косвенно указывает на идентификационные возможности игровых действий. Получается, что индивид предпочитает именно те игры, которые выражают его желания и потребности в самой простейшей форме.

Последователи Г. Спенсера (Г. Ален, К. Гросс) установили, что состояние усталости, как у людей, так и у животных, также подчас сопровождается игрой, которая не тратит, а наоборот компенсирует силы, восстанавливая жизненное равновесие, как некий допинг появления новой жизненной энергии. Так, Г. Ален отмечает, что игра является «бескорыстным упражнением активных функций», а отличие между искусством и игрой лежит в его основании, и является сознательным самообманом [16, с.14].

Многие теоретические разработки проблем игрового действия на стыке XIX–XX веков базируются на биологическом законе Э. Геккеля. Так, американский психолог Г.С. Холл выдвигает идею рекапитуляции, называя игру атавизмом, «рудиментом человеческой деятельности» (сокращенное повторение основных этапов развития человечества). Автор полагает, что в процессе развития ребенка в разных его играх пробуждаются типы деятельности, характерные для разных исторических эпох (собирачество, охота, война, элементы семейного быта, театрализация и т.д.). Основное назначение (функционал) игры – искоренение в современном человеке наследственных инстинктов прошлого, прогресс цивилизованности, произрастающей на базе традиционного.

В работах Г.В. Плеханова, С. Холла и др. игра анализируется как деятельность, задающая алгоритмы ролевых поведенческих реакций, применяемых для индивидуального самоутверждения.

Один из первых российских марксистов Г.В. Плеханов обосновывает теорию происхождения игр из трудовой деятельности. По мнению ученого, труд старше игры, и ее содержание зависит от условий социальной жизни, в которой она и зарождается. В работе «Письма без адреса» Г.В. Плеханов пишет: «Нет, милостивый государь, я твердо убежден в том, что мы не пойдем ровно ничего в истории первобытного искусства, если мы не проникнемся той мыслью, что труд старше искусства, и что вообще человек сначала смотрит на предметы и явления с точки зрения утилитарной и только впоследствии становится в своем отношении к ним на эстетическую точку зрения» [17, с. 354].

Вся историческая практика свидетельствует, что изначально человек обеспечивает, прежде всего, свои первичные потребности,

они суть жизнедеятельности, и изыскивает способы обеспечения себя. А игра введена в круг бытия человека, как опосредованная форма действительности, помогающая создавать условия для обеспечения жизненных потребностей, т.е. игра становится той формой бытия, в которой прорабатываются необходимые навыки для непосредственной утилитарной деятельности, осваиваются социальные (коллективные) отношения, закрепляются полученные знания и опыт. Философ на ряде примеров – фактов из реальной культурной деятельности – доказывает, что труд первостепеннее игровых практик. Так, общеизвестным примером, подтверждающим данный факт, является описание процесса обработки полей, сложившейся у туземных племен богосов. Их трудовая технология была построена на пляске (мужчины приплясывающими движениями, делали киркой ямки, а женщины, кружась в танцевальных ритмах, сопровождаемых барабанной дробью, бросали в ямки рисовые зерна, притаптывая их землей). Автор считает, что игра, являясь порождением труда, становится способом идентификации себя через подражательный трудовой процесс.

Немецкий психолог, физиолог, философ и языковед В. Вундт также рассматривает основанием игры трудовую деятельность. «Игра – это дитя труда. Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения» [18, с. 181].

Итак, игра выступает как реальная практика. Все предметы, которые вовлечены в игру, приобретают определенное значение с точки зрения выбранной роли, и обычно воспринимаются участниками игры именно в этом качестве. Результатом любой трудовой деятельности является конечный продукт (вещь, предмет, форма), что требует усилий: умственных, физических, моральных. Поэтому игру и трудовую деятельность подчас противопоставляют, считая игровую форму несерьезным занятием, содержащим в своей природе изначально радость, элемент релаксации. Труд помогает выжить, обеспечивает человеческие первостепенные потребности, а игра уводит от жизненных реалий, насущных проблем.

В начале XX века большой популярностью пользовались идеи, основанные на биопсихологическом подходе, рассматривавшие игру как следствие уравнивания организма с социальным пространством. Сторонники данных теоретических положений пытаются донести мысль, что игровое действие, хотя и повторяет прошлое на генетическом уровне, в то же время проецирует будущее, формируя настоящее.

Немецкий психолог К. Гросс разграничивает игры взрослых и детей, подчеркивает особое значение игр для детей. «В то время как у нас, взрослых, игра в общем представляет собой только побочное явление, отступающее на задний план перед серьезной жизненной борьбой, у ребенка она составляет главное содержание его жизни» [19, с. 62]. Автор констатирует, что избыток силы служит благоприятным условием для игрового действия. Игра – вечная школа поведения, которая готовит человека к будущей трудовой деятельности, к жизни и является естественным средством самовоспитания индивида. «Игра является формой самообучения на присущем каждому виду уровне». «Принцип разряда» – вот что является основой игрового мотива индивида, укрепляющего и развивающего наследственные формы поведения. Отрицая рефлекторную природу игры, признавая спонтанность развития за счет «разряда внутренней энергии в организме», Гросс подчеркивает, что в игре «упражняются лишь инстинкты» [19, с. 93]. В своей работе «Душевная жизнь ребенка» (1916) он проводит идею, что игра есть «предупреждение к деятельности». Сопоставляя игру с серьезным времяпровождением, Гросс, прежде всего, указывал на чувство свободы, сопровождающее первую, и на получаемое удовольствие, независимо от результативности игры. «В игре приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели» [19, с. 88]. Именно К. Гросс своей «теорией предупреждения игры к деятельности» определяет игру существеннейшим фактором развития в детстве: «Если развитие приспособлений для дальнейших жизненных задач составляет главную цель нашего детства, то выдающееся место в этой целесообразной связи явлений принадлежит игре, так что мы вполне можем сказать, употребляя несколько парадоксальную форму, что мы играем не потому, что мы бываем детьми, но нам именно для того и дано детство, чтобы мы могли играть» [19, с. 62]. Не рассматривая природу игрового начала, автор определяет ее биологически важную функцию, которая в виде надстройки над прирожденными реакциями «образует приобретенные навыки – и, прежде всего, новые привычные реакции». В теоретической трактовке К. Гросса игре отводится роль тренажера, упражнения, в котором ребенок, совершенствуя свои способности, готовится к серьезной деятельности. Во взрослой среде игре присваиваются черты дополнения, заполнения досуга и элемента отдыха.

Современник К. Гросса В. Штерн разделяет и дополняет данный взгляд на игру. По мнению психолога, игра является инстинктивным

самообразованием развивающихся задатков и бессознательным предварительным упражнением будущих серьезных функций. Он указывает на исключительное значение внешних факторов окружающей среды, способствующих подражательной игровой деятельности. В. Штерн, как и К. Гросс, не видит принципиального отличия развития детей от развития детенышей животных.

Иной точки зрения придерживается зоопсихолог Ф. Бейтендейк (1933), пытаясь представить новую, своеобразную концепцию общей теории игры. Игра для К. Гросса есть суть детства, а Бейтендейк наоборот феномен детства объясняет через деятельность игры: индивид играет потому, что он еще молод. Автор стоит на позиции, что инстинкты не нуждаются в упражнениях, обладают независимостью от повторяемых действий и комбинаций, а в основе игры лежат не инстинкты, а некие общие изначальные влечения (к освобождению, слиянию с окружающими и повторению).

Проводя параллели между играми животных и людей, автор находит связи между особенностями отношений данного вида живого организма с условиями жизни, а также с динамикой поведения детства и основными жизненными влечениями. Характеризуя динамику поведения детского возраста, исследователь подчеркивает не направленность двигательного акта, а двигательную импульсивность, спонтанность, и как следствие – изменчивость поведения. Определенное «патическое» (робкое) отношение к действительности противоположно гностическому и выражается через аффектную связь с окружающим миром, как реакцию на сложившуюся картину мира, через наивность восприятия, внушаемость и тенденцию к имитации. Робость, боязливость и застенчивость, по мнению Ф. Бейтендейка, как амбивалентное отношение (в виде наступления и отступления), приводят и молодое животное, и ребенка к игре.

Анализируя условия возникновения игры, автор акцентирует внимание на среду, в которой проживает и приспосабливается и животное, и ребенок. Игра всегда предполагает что-либо или кого-либо, так как играют только с вещами, которые «играют» с самим играющим. Объектом игры может стать любой предмет, содержащий возможность образности. «Сфера игры – это сфера образов, возможностей, непосредственно аффективного и «гностически нейтрального», частично незнакомого и жизненной фантазии» [18, с. 79]. Используя натуралистический подход, основанный на убеждении, что личностные качества определяются биологической программой, Ф. Бейтендейк утверждает, что игра по своей изначальной сути является проявлением ориентировочной деятельности, во время которой происходит действие с предметом, обладающим элементом новизны.

Французский педагог, мыслитель А. Баллон выдвинул идею антиципации (предвосхищения) будущего, формирующейся в детской игре: «... игры можно рассматривать как предвосхищение и научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже» [20, с. 9]. Автор делает акцент на гендерных особенностях и утверждает, что игры у мальчиков и девочек потому различны, что обусловлены той жизненной ролью, целью, которая им предназначена. Баллон подчеркивает стратегическую сущность игры, формирующую будущее через выработку необходимых жизненных навыков и элементов. Игра, развиваясь в настоящем, всегда нацелена на будущее через моделирование новых жизненных ситуаций, развивающих или закрепляющих некие умения, свойства или качества, формируемые у индивида.

Ирландский писатель, философ Дж. Мерфи, изучая мотивы поведенческих реакций личности и разнообразие типов поведения, указывает на игру как центральный вид деятельности [21, с. 287.]. Продолжение данных мыслей встречается в работах немецкого психолога К. Бюлера, который объясняет сущность игры через функциональное удовольствие и разрабатывает принцип формы, управляющей игровым действием, именуемым «функциональным удовольствием». Основное положение исследователя построено на идее, что в игровой ситуации первостепенное значение приобретает не практический результат, а сам процесс игры, от которого индивид и получает удовольствие и удовлетворение собой и окружающей действительностью. Наблюдая за детским возрастом, автор подчеркивает, что для ребенка погружение в мир игры – это «ожидание откровения, предощущение тайны, скрытого пока, но важного смысла жизни» [22, с. 56]. Данная внутренняя установка, необычный личностный настрой и создают состояние «либидо», идентифицирующееся через радость, полноту переживаний и наслаждение.

Основатель психоаналитической школы З. Фрейд выдвигает два подхода к игровой деятельности. В первом он рассматривает компенсаторные возможности игры как удовлетворение потребностей, влечений, которые не доступны в реальной жизни. Автор указывает, что «инстинкт жизни» и «инстинкт смерти» являются биологической основой игры, а удовольствие – неотъемлемое свойство любой игровой ситуации. Ученый считает, что через игру происходит выражение глубинных инстинктов и влечений индивида, реализация его бессознательных вытесненных из жизни желаний [23, с. 175].

Второй подход основан на том, что реальные потребности и эмоции индивида, становясь предметом игры, меняют свою природу и

дают возможность субъекту активно управлять ими. Цель и полезность игрового действия состоит в том, чтобы вызывать удовлетворение, удовольствие, подлинный катарсис. Автор не рассматривает в полной мере сущность понятия удовольствие, а интерпретирует его в качестве либидо (сексуального влечения). Игры дают возможность либидо раскрыться и проявиться через чувственные реакции, отражающие суть потребностей и интересов.

По мнению автора, детство – это период непрерывных травм, а игровое начало является единственным путем овладения (повторения) «невыносимых» переживаний. Игра становится естественным терапевтическим средством против неврозов, сопровождающих период детства. Игра осмысляет и субъективно символически воспроизводит конкретную ситуацию. Игра компенсирует желание идентификации со взрослым и проявляется в имитации действий и движений последнего.

Последователь и ученик З. Фрейда австрийский психиатр и психолог А. Адлер продемонстрировал возможности игры для адаптации, понимания, обучения и коррекции, основанные на реализации желаний, которые ребенок не может осуществить в действительности. Он рассматривает виды ролевых игр как драматических действий, участники которых действуют в рамках выбранных ролей. Адлер объясняет и выделяет функциональный смысл драматической игры, представленной то подражанием, то разыгрыванием реальных жизненных ролей через игровые действия, отражающие опыт ребенка, выражением подавленных потребностей, как выходом «запрещенных побуждений», обращением к ролевым действиям, помогающим расширить свое «Я», разрешением в игровой среде своих проблем, отражением роста, развития, взросления играющего.

Концепты теорий игры З. Фрейда, построенные на реализации вытесненных желаний, прежде всего, указывают на идентификационные возможности игровых практик, позволяющих реализовывать в игре то, что не удастся в повседневности. Как реальная прикладная действительность, игра редко в данном контексте приносит самодостаточность и полноценность, она чаще является не способом жизни, а становится убежищем от нее.

В отличие от предшествующих положений об игровой деятельности, свойственных классической философии, неоклассические теории игр строятся не только на осмыслении пространства, коммуникативных возможностях игрового действия, а, прежде всего, на концептуальной идее конституирования постмодернистской концепции трансгрессии (перехода из возможного в невозможное).

Разграничивая игровые сферы на состояния (описывающие переменные свойства объекта): подражание (проникновение в смысл игровой деятельности через моделирование в игре), азарт (эмоция, связанная, с предвосхищением успеха), трепет (сильное волнение), дрожь и т.д., французский писатель, философ Р. Кайуа полагает, что возможности процессуальности игры актуализируют личностные потенции. Языковые и семантико-интерпретационные изменения позволяют индивиду не только выйти за границы своей тождественности, но и усвоить некие нормы, законы, заложенные в нормативно-легитимном языке, раскрываемые самой природой игры.

Согласно немецко-американскому психологу, одному из основателей гештальтпсихологии К. Коффке, мир ребенка несколько примитивен и наделен мистическими свойствами. Но с возрастом происходят изменения, и то, что для ребенка было реальностью, для взрослого становится игрой.

Сходные мысли встречаются в работах Ж. Пиаже, интерпретирующего игру через структуру детского мышления. Автор доказывает, что внутренний «аутический» мир ребенка отличим от логического мира взрослого индивида. В концепции Ж. Пиаже игра естественна активной, развивающейся спонтанно природе маленького человека, в соответствии с интеллектуальным созреванием, позволяющей по мере изменения игрового начала от субъективных (иллюзорных) построений постепенно приблизиться к адекватному освоению текущей реальности. Мыслитель прописывает технологию изменения игровой ситуации, зависящую от возраста, берущую начало в сенсомоторике (игры-упражнения), в дальнейшем развиваясь на символических играх (реальность воспроизводится в виде символов или знаков – ролевая или драматическая игра), конечное усвоение базируется на использовании игр с правилами.

Большое значение ученый придает именно символической игре, в которой игровая деятельность переходит от сенсомоторного интеллекта к репрезентативному и вербальному, не ограниченному пространственно-временными рамками. Символическая игра способствует адаптивности к реальности через социализированные и объективизированные символы-знаки.

Последователь гештальтпсихологии Курт Левин базировал свои методологические и философские взгляды на идеалистической философии Э. Кассирера и Э. Гуссерля. Описывая психическую среду человека, автор подразделяет ее на планы реальности и ирреальности, существование которых не зависит от желаний человека. Переход от

уровня реальности к ирреальным факторам происходит на основе механизма замещения. В игровой среде замещение одного предмета другим происходит проще и легче. Мыслитель указывает, что игра, с одной стороны, относится к миру реальности, так как наблюдается со стороны в конкретном месте и времени, а с другой стороны – пронизана ирреальными моментами (фантазией, выдумкой). Рассматривая личностный фактор через потребности, притязания, определяет игровые ситуации как путь стремления к успеху и возможность избегание неудач.

Единство физического, умственного и нравственного развития было положено в основу многих теорий воспитания, где игра используется как технология освоения нового, благодаря естеству и непринужденности.

Основатель философской герменевтики Г. Гадамер определяет игру как познавательную модель мира, позволяющую осмыслить малопонятное явление путем сравнения его с чем-либо уже известным и наглядным.

В своей фундаментальной работе «Истина и метод» Г. Гадамер сравнивает художественную деятельность с игрой и находит общие принципы данных действий, основанных на взаимодействии, взаимосвязи самого процесса и человека. «Произведение искусства, как и игра – это событие человека и предмета. Это – событие, объемлющее и человека, и вещь» [24, с. 148]. Сравнение понятий игры и художественной деятельности не предполагает однозначной трактовки, определяющей сходные явления, так как художественную деятельность обычно называют игрой в метафорическом, переносном смысле.

Автор рассматривает процессуальность искусственных форм в процессе их «разыгрывания» (воспроизведения и проживания). Именно в сознании человека происходит единение, растворение индивида с художественным артефактом, вовлекающим его в само бытие произведения. Чужое творение становится «превосходящей реальностью» только в результате вовлечения субъекта в объект, через восприятие и дальнейшую личностную трансформацию.

Философ заключает, что «субъект игры – сама игра», которая через участников игрового действия оживает и начинает существовать [24, с. 152]. Так как и игра, и произведение искусства существуют лишь в процессе своего проигрывания, воспроизведения, то темпоральный, временной характер данных феноменов является их неотъемлемым свойством. Любое произведение искусства в полной мере становится таковым только при реальном взаимодействии, проработке с

человеком. И игра по своей сути становится игрой только в процессе воспроизведения определенных действий, реализованных в действительности. Сама по себе игра и художественный шедевр без человека инертны, мертвы и нереальны, и только при непосредственном процессуальном включении данные виды деятельности жизнеспособны и действенны.

Фантазийный потенциал игры и художественного творения так же сближает данные формы жизни. Читая книгу, слушая музыкальное произведение, просматривая кинофильм, вовлеченный индивид, выпадает из временных и пространственных рамок. Субъект растворяется в жизненных реалиях, изображенных средствами конкретного искусства или игровой практикой, он проживает жизнь, идентифицируя себя с конкретным лицом (злодеем, праведником, грешником и т.д.). В игровом действии чужая личина постигается только через непосредственную вовлеченность в сам процесс. Гадамер, сравнивая мир искусства с игрой, через герменевтическое толкование доказывает, что основная схожесть данных процессов действительности заключена в том, что по-настоящему понимать суть игры и произведения искусства возможно только будучи непосредственно вовлеченным в данные процессы. Автор указывает на два возможных состояния вовлеченности: в качестве непосредственного участника и зрителя, и не трактует как приоритетный ни один из них. Приводя в качестве примера спектакль, исследователь доказывает, что наблюдатель имеет большие возможности, чем актеры, непосредственно участвующие в действии, видеть всю игру целиком, вживаться в нее и чувствовать себя героем данного действия. «Замкнутое пространство игры позволяет одной из стен упасть...», что «создает ее открытость для зрителя» [24, с. 154–155]. Не воспринимающий игру всерьез не осознает суть игрового действия. Только осознавая определенную выбранную форму (свою роль), игрок присутствует, действует и самоидентифицируется. Сама игра становится рефлексией к осознанию ситуации через отождествление и нахождение своего места в ней, через принятие определенной формы.

В противовес субъективной трактовке игр И. Канта и Ф. Шиллера, мыслитель констатирует, что «игра имеет место там, и даже преимущественно и собственно там, где тематические горизонты не сужаются для себя – бытием субъективности и где нет субъекта, ведущего себя по-игровому. Игра играется сама по себе, субъект игры – это не игрок, субъект игры – ...сама игра» [24, с. 155]. Игра осмысливается как самопроизвольный процесс, в котором субъект не является в чистом виде ни автором, ни агентом. Философ подчеркивает субъективное

восприятие игры участниками: «То, что представляет только игру, не-серьезно... Важнее то, что в игре заложена ее собственная серьезность... сам играющий знает, что игра – это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели» [24, с. 147].

Гадамер, прежде всего, онтологизирует и объективирует игровое действие, рассматривая его как естественный процесс, основанный на «самоизображении». Для него игра – сущность бытия произведения искусства, имеющая природное и эстетическое начало. Мыслитель указывает, что «бытие игры осуществляется не в осознании или поведении играющих, напротив, игра вовлекает их в свою сферу и сообщает им свой дух. Играющий познает игру как превосходящую его действительность» [24, с. 154].

Но не все мыслители согласны проводить аналогии между игрой и каким-либо видом деятельности, и в какой-либо степени отождествлять ее с эстетической природой или деятельностью вообще. Так, российский философ М.М. Бахтин критикует идею об общности игры с какой-либо формой действительности. В своих работах автор отстаивает позицию, что для игры необязателен зритель, игровое начало не исчезнет, так как не нуждается в нем. Играющий не воспринимает ее целиком, как некий образ, он не изображает, а воображает некую ситуацию, или роль (путешественника, шофера, полицейского или врача и т.д.). Философ пишет: «...мальчик, играющий атамана разбойников, изнутри переживает свою жизнь разбойника, глазами разбойника смотрит на пробегающего мимо другого мальчика...; отношение каждого из них к тому событию жизни, которое они решили разыграть, нападению разбойников на путешественников, есть только желание принять в нем участие, пережить эту жизнь в качестве одного из участников ее: один хочет быть разбойником, другой – путешественником, третий – полицейским и проч., его отношение к жизни как желание ее пережить самому не есть эстетическое отношение к жизни...» [25, с. 67].

Бахтин указывает, что между игрой и искусством имеется общее, объединяющее начало: и то, и другое является искусственной, специально организованной формой действительности, но игра подражает, «фантазирует» жизнь, а искусство ее изображает. Безусловно, что и в игровой действительности, без изображения характерных свойств, качеств, подражающих реалиям жизни не обойтись. Как правило, воображение подсказывает вовлеченному в игру необходимые движения и действия, воображение с изображением хотя и присутствуют в ограниченном временном пространстве, но существуют не одновременно, а как бы чередуясь в своей последовательности.

Исследователь затрагивает игровой контекст обыденной повседневности. Не заостряя внимание на идентификационных способах жизнедеятельности, автор косвенно указывает на презентационные возможности человека в жизни через игровой контекст. «Бывает, что человек пытается жить так, будто разыгрывает выбранную роль», при этом примеряет на себя роль то «автора», то «героя» своих поступков [25, с. 41]. Цель данной игры – получить желаемое «...быть героем, быть любимым, испытать фабулизм жизни (прожить разнообразные жизненные сюжеты)» [25, с. 135]. «Герой» как бы выстраивает свою жизнь по определенным правилам, он следует установкам, сознательно обходя проблемы (жизненные препятствия), стремясь к счастливой концовке, финишу.

Автор подчеркивает бесконечность реальных практик, так как в них не бывает «завершенных сюжетов», окончательных итогов, эпилогов или финишей, в отличие реальности игры или художественного произведения. В реальной жизни человек никогда не бывает до конца удовлетворен, поэтому он всегда нацелен на следующий миг, событие жизни. А в художественном произведении или игре «уже есть» завершение, читатель, зритель или игрок владеет конечной целью, он зрит результат. «Если же человек "играет жизнь", для него жизнь выглядит в принципе уже завершенной и увенчанной (славой, любовью, героической кончиной, памятью потомков и т.п.). Подражание "героической" жизни "есть суррогат жизни – такова игра и в большой степени мечта..."» – писал М.М. Бахтин [25, с. 68]. Итак, в произведении искусства наличествует автор, необходим зритель, которому предъявлен некий эстетический образ. Игра не всегда ассоциируется с вышперечисленными атрибутами, а поддерживается, прежде всего, воображением, созданием некоего образа или действия.

Итак, игра наиболее полно имеет возможность реализоваться в искусстве вследствие того, что именно все искусства базируются на воображении, поддерживаются фантазией. «Искусство – это божественная игра, поскольку оно остается искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что, в конце концов, это лишь вымысел, что актеров на сцене не убивают, пока ужас и отвращение не мешает нам верить, что мы, читатели или зрители, участвуем в искусной и захватывающей игре; как только равновесие нарушается, мы видим, что на сцене начинается разворачиваться нелепая мелодрама» [26, с. 185].

Практика свидетельствует, что в искусстве игровое начало проявляется во всем: в смысловом контексте, загадке, неожиданных сюжетных построениях, в сочетании серьезного и шутовского, лирического и назидательного, фривольного и серьезного. Искусство, будучи

игрой, замещает материал действительности, существенно видоизменяя его определенным символическим смыслом. Субъективный процесс отображения окружающего мира и самовыражения творца выражается через фантазийный, воображаемый вымысел, который, «отдаляясь от реальности, изображает ее».

Российский философ, искусствовед, художник В.И. Жуковский в статье «Игровое свойство творческого диалога художника с материалом искусства» указывает, что искусственный мир – мир игры помогает творцу выйти за рамки бытового функционала. При создании произведения, в момент акта творения, чтобы понять, познать общую целостность произведения, необходимо «извлечение в чувственно доступной форме представления об абсолюте» [27, с. 7]. Игровой площадкой становится все рабочее пространство: мастерская, монтажный или писательский стол, мольберт, холст...

Любая игра предполагает партнера и в художественном мире «партнером по творчеству становится оживленный игровой энергией материал (краски, дерево, глина, камень, а также впечатления, исторические и прочие события)» [27, с. 9]. Жуковский акцентирует внимание, что творец и его материал в игровом диалоге «переодеваются», становятся отличными от своего первичного существования, «играя других существ, выражают инобытие и саму тайну игры».

Постнеклассическая философия обнаруживает ряд концепций характеризующихся нелинейной процессуальностью игрового действия. Так, французский структуралист и семиотик Р. Барт вводит понятие «игры письма» для понимания текста, который «не следует понимать как нечто исчислимое», поэтому его понимание объективно и принципиально «неразрешимо» [27]. Сам текст, согласно изложенной авторской концепции, служит своего рода удовольствием. Барт пишет, что получаемые эмоции сродни прогулке или близки с сексуальным удовлетворением («текст-наслаждение», «текст-удовольствие»). Осознание, трактовка материала определяются уровнем подготовленности читателя, его готовностью к интерпретации символов текстового материала (код эмпирии, личности, знания, истины и символа). В понимании Р. Барта и чтение, и игра строятся на временном, иллюзорном, символическом, познавательном плане, что и роднит их друг с другом.

Р. Барт, интересуясь проблемами языка и власти, рассматривает социальный аспект игрового начала, существующего в современном обществе. Автор убежден, что общество постоянно исполняет жизненные спектакли, разыгранные через «перфомансы, акционизмы,

организованные инвайронменты». Мифологема театральности, направленная на общественное сознание, через средства массовой информации реализуется как череда шоу, маскарадов, состязаний, соревнований, розыгрышей, викторин, тотализаторов, инверсий и развлечений. Общество пребывает в состоянии пуэрилизма, трансовой истерии как результата утраты духовности массового сознания.

Идея «языковых игр» Л. Витгенштейна занимает особое место, привнося в философию интерес к комплексу проблем логического анализа языка. По мнению автора, контекстное понимание значения слов требует наличия логического навыка, основанного на умении ориентироваться в действии, функциях языка, его прикладном использовании в реальной жизни. В повествовании, рассуждении, чтении, письме проявляются изменчивые, живые функциональные системы, названные языковыми играми. Последние становятся своеобразным аналитическим методом, совокупностью приемов, способствующих проявлению языка, выявлению его функционала. Философ считает, что язык – явление нестатичное. Он, «подобно исполнению музыки, сценическому действию, спортивным или иным играм – динамичен по самой своей природе, живет лишь в действии, деянии, в практике коммуникации [28, с. 5].

Игра – трудноопределимое понятие культуры, и Л. Витгенштейн именно на её примере сформулировал идею «семейного сходства» как шаткого, неустойчивого модуса логической дефиниции [28, с. 110–111].

Языковая игра выстроена по аналогии, проявляющейся в поведении людей в игровых практиках, с включением реального участия языка как элемента. Витгенштейн подчеркивает: что как в игре, так и в языковой практике правила выполняют уставное значение, так как определяют «логику игры, предусматривают вариации», вычленяют творческое начало. Для осознания идеи языковой игры исследователь сравнивает ее с театральным спектаклем, в котором объединены «сценическая площадка, акты, действия, роли, конкретные сцены, слова, жесты» [28, с. 5].

Затрагивая в своих вопросах понятие «точное – неточное», автор придерживается подвижной и относительно изменчивой концептуальной позиции. К понятиям, не имеющим и по своей сути не допускающим «точное определение», он относит и игру. Игра не обладает устойчивым набором типовых признаков, следовательно, она бесконечно многообразна во всех своих видах и разновидностях. Языковые игры становятся компонентами деятельности или формами жизни, так как «в разных ситуациях люди делают то или это, как правило, сочетая

предметные и другие действия с речевыми... им приходится отдавать приказы или выполнять их, оценивать внешний вид объекта или его размеры, изготавливать предмет по его размерам, информировать о событии, выдвигать и проверять гипотезу, представлять результаты эксперимента в таблицах и диаграммах, сочинять рассказ и читать его, играть в театре, распевать хороводные песни, разгадывать загадки, острить, рассказывать забавные истории, решать арифметические задачи, переводить с одного языка на другой, просить, благодарить, проклинать, приветствовать, молить» [28, с. 7].

Сторонники постмодернистских идей используют игру как смысловую нагрузку введения в содержание теории случайной флуктуации. Французский философ-постмодернист и теоретик литературы Жан-Франсуа Лиотар, описывая состояние и содержание времени постмодерна для убедительности своей трактовки о «скептицизме по отношению к мета-нарративам (великим повествованиям), также употребляет термин «языковые игры» для понимания несовместимости современных стремлений, верований и желаний с крупномасштабными доктринами и философиями мира, такими как исторический прогресс, познаваемость науки или толкование понятия абсолютной свободы. В работе «Лишь игры» (1979) автор, развивая теорию о современной справедливости, рассматривает языковую игру как форму действительности, сводимую к краху этики. Так, универсальность суждения «Не укради» не эквивалентна этическому суждению «Не укради у Маргарет», так как последнее оконкречено и требует дополнительных данных о Маргарет, а, значит, допускает этическую возможность проступка. Следовательно, утрачивается толкование универсальных понятий.

В работе «Состояние постмодерна» мыслитель пишет: «Существует много различных языковых игр – в силу разнородности их элементов... по мере вхождения общества в эпоху, называемую постиндустриальной, а культуры – в эпоху постмодерна, изменяется статус знания...» [29, с. 11]. В трактовке ученого термин «языковые игры» нарекается как «фразовый режим», имеющий множество областей значений, неисчислимых и несоизмеримых отдельных систем знаний, в которых производятся значения и правила. В словосочетание «игры науки» философ вкладывает смысл поиска истины, определяя ее как культурно-исторический нарратив, обоснованный интерпретацией.

Особое (специфичное) место в ряде имеющихся положений занимает концепция игровой структуры, предложенная Ж. Деррида, основанная на парадигмальном видении предмета, находящегося в

процессе самоорганизации. В основе данного понимания предметность предьявлена как нестабильная (неравновесная) среда, характеризующаяся в содержательном смысле неатрибутивными (неописательными) статусами. Критикуя работы Э. Гуссерля, М. Хайдеггера, автор указывает на то, что структура знака, символа обобщена. Понятие игровой структуры рассматривается как наиболее общая понятийная структура категориального плана, хранящая гештальтные характеристики. Деррида указывает, что «мы не можем претендовать на прочный и устойчивый логос, а то, что в рамках классической терминологии именовалось логосом, носит принципиально игровой характер» [30, с. 408]. Раскрывая сущность письменной речи, философ употребляет выражение «произвольная игра», раскрывающее наличие «внешнего» или «внутреннего», глубинного конструирования смысла.

Итак, философия постмодерна придает игре многофункциональное значение, поддерживаемое мировоззренческим основанием, способствующим индивидуальному и общественному самоопределению (М. Фуко, Ж. Деррида, Ф. Гватарри, Р. Рорти).

По мнению Ж. Делеза, современный мир – мир симулякров, в котором человек существует благодаря тождеству «игры различия и повторения», где реальность выступает как «единый бесконечный текст», охватывающий метафоры, аллюзии, цитаты, проигранные смыслы, дающие возможности новых интерпретаций, поливариативности, т.е. дальнейшей изменчивости. Беря за основу бытия игровой механизм процессуальности, автор акцентирует внимание на феномене случая. Философ подчеркивает, что в традиционных играх «случай фиксируется в определенных точках (расклад карт, выброс шарика в сектор рулетки, бросок кости и т.д.)». Автор противопоставляет игровую ситуацию и изменение судьбы человека, сопоставляет (соединяя) их в моменте (факте) случая, дающего успешность. Делез стоит на позиции, что любая случайность не только определяет «бросок кости», она еще и конституирует бесконечные варианты данного процесса. Игра приобретает универсальный статус в контексте неопределенности [31, с. 93].

Испанский философ Х. Ортега-и-Гассет убежден, что жизнедеятельность выдающихся людей сконцентрирована в сфере игровой деятельности. Именно там, противопоставляясь обыденности, скуке, утилитаризму и бесцельности человеческого бытия, привносятся новые нюансы: «от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни». Интересуясь судьбой современной культуры, философ раскрывает причины кризиса личности, происходящие в массовой культуре. Видя спасение современного мира в духовной сфере,

придавая огромное значение элитарному обществу, автор считает, что жизнедеятельность одаренных выдающихся людей так или иначе связана с игровой действительностью [32].

Р. Кайуа в своих статьях и эссе по социологии культуры, названные, как «Игры и люди», опираясь на философскую герменевтику М. Хайдеггера и П. Флоренского, анализирует семантическое значение французского слова «jeu» (игра) и выявляет глубинные представления, скрытые в знаковой сущности данного слова.

Следуя девизу, открывающему книгу «Secundum secundatum» (следуя второстепенному), автор рассматривает детские игры, забавы, с возрастом трансформирующиеся в «тайные союзы», политические фракции, основанные на стремлении самосоздания и выражения самости. Рассматривая природные инстинкты и связанные с ними проявления в человеческой деятельности, Кайуа сопоставляет игры взрослых с близкими к ним играми животных. Он не стремится дать точное определение игры, а, прежде всего, соединяя социальные и психологические аспекты, развивает идею типологий социальных ситуаций и режимов, сменяющих друг друга от преобладания того или иного разряда игр и игровых инстинктов.

Автор создает эмпирическую классификацию игр, подразделенную на агональные (соревновательные), азартные, миметические (подражательные) и головокружительные игры. В основе концепции лежит не сам тип игры, а, прежде всего, инстинкт (психический импульс), проявляющийся в социуме в форме игры. Анализ исторической практики позволяет сделать вывод, что инстинкт состязательности или азарта, формирует общество, ориентированное на позитивные изменения (прогресс) и успех, а для общества стагнационного, застойного, реализующегося в ритуальных действиях, характерно преобладание инстинкта подражания и головокружительных действий. Мыслитель считает, что в любом типе общества встречаются все разновидности игровых практик, но именно преобладание действий, связанное с состязательным (агональным) или выборным (азартным) моментом, меняет тип политической власти. В классификационном принципе автора «игры размещаются на шкале между буйно-хаотической, рефлекторно-неосмысленной подвижностью (у животных и маленьких детей) и упорядоченными играми по правилам, свидетельствующими о прогрессе культуры и воспитанности индивида» [33, с. 16].

Изучая взаимосвязь человеческих инстинктов и принципы развития общества, Роже Кайуа рассматривает, прежде всего, изменения

социальной формы, зависящие от типа игр, пространственно-временных рамок и открытости или изолированности индивидов. Объединение в некие сообщества, секты, свидетельствуют о стремлении упорядочить, упростить мир, потерю индивидуальности, отказ от личного «Я», с выделением значимости «Мы». Можно сделать вывод, что исторически родоплеменные общины, церковные братства, еретические или оргиастические секты, монашеские или рыцарские ордена, современные террористические организации, тайные политические союзы и т.д. появляются и свидетельствуют о сознательно выбранном понимании себя как целого, неделимого общественного целого, через самопрезентацию конкретных действий, разыгранных по заранее выбранной роли и соответствующим правилам. Отдельность, обособленность, принадлежность к некой группе наделяют огромной сакральностью, дающей силу индивиду, а ритуал посвящения (игра в нее) веру в самого себя. Так происходит понимание, осознание и презентация себя.

Ведь при инициации, ритуальном изображении тотемных духов предки недаром надевают маски и ведут себя сообразно роли уподобляемого объекта, что является фактом идентификации себя, презентации своей сущности, через уподобление конкретно выбранной вещественной и духовной ипостаси. Данные типы игры обладают структурированным действием и выводят игрока за рамки обыденного, наделяя рутинное бытование сокровенным смыслом. Тяга к сакральному через игровой акт противостоит профанному, бытовому, мирскому и поэтому так часто реализуется в обыденной действительности.

Современный человек привык играть, прятать себя за маской. Так, в древности – это маски-тотемы, устрашающие маски воинов, маски богов; сегодня на смену в обиход вошли маски стандартной униформы военных, маска грабителей и т.д. Пряча свое лицо за маской, шарфом или большими очками, человек стремится скрыть свою суть, обезличить себя, унифицировать сущность.

С середины XX века зарождаются теоретические положения, рассматривающие социальный и культурологический контексты игровой культуры. Появляется ряд фундаментальных работ (Х. Ортега-и-Гассет, Й. Хейзинга, Г. Гессе и др.), в которых эволюция культуры раскрывается через систему игровых действий, разворачивающихся в качестве сценария, сюжета, символа, языка, ценностей и права житейской повседневности.

В своем романе «Игра в бисер» швейцарский писатель Г. Гессе, размышляя о культурном бытии, ставит вопрос о сохранении духовности в

игровой жизни. Аллегорическая игра героев романа стеклянными бусами является симулякром (имитацией) современной жизни, со всем ее содержанием, ценностями, опытом, идеями, интеллектом. Сама игра демонстрируется как альтернатива упадку культуры и интеллектуальным возможностям. Автор обозначает игру как «символическую форму поиска совершенного» [34]. Увлеченный идеей поиска универсального языка культуры, приемлемого любому духовному источнику, будь то искусство, философия, религия и т.д., Г. Гессе, именно через игровую форму умственной деятельности стремится найти истину. Герои романа, живя в замкнутом государстве Касталии, до минимума сократили сношения с внешним миром. Ведь игра для них стала самой жизнью, смыслом бытия. Автор не стремится описать правила данной жизненной игры, выстроенной на взаимодействии разных наук и искусств. Он играет с читателем, давая шанс самостоятельно найти выход, глубинную связь между предметами, не имеющими на первый взгляд ничего общего. Соединив синергетику Р. Фуллера, язык Г. Лейбница, анализ К.Г. Юнга, Г. Гессе через разножанровость, интерактивность вовлекает читателя в самостоятельный поиск жизненно важных ответов. Ведь что, кто и как изменяет общество? Качество и количество информации, реализуемое людьми в своей практике. Расшифровка данного смысла и предполагается в романе, выстроенном как философское эссе: «Игра в бисер – это... игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры» [34, с. 80]. «Игра универсальна, она поднимается над специальностями» [34, с. 95] и поэтому правила игры в бисер базируются на законах природы, на конкретном их понимании людьми на определенный момент игры, что и является смыслоорганизующим началом конкретного общественного развития.

Американский психотерапевт и теоретик психоанализа Э. Берн в работе «Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы» через транзактный анализ раскрывает сущность игры в жизнедеятельности человека. По мнению автора, игра обладает огромным историческим наследием, передающим от поколения к поколению информацию из прошлого для прогнозирования будущего. Опираясь на практику, Берн свидетельствует, что в процессе воспитания используются разные варианты игр, принятые в той или иной культуре, благодаря чему и развивается специфическая социальная среда. Игра, допущенная в социум, служит компромиссом, на который идут люди, чтобы скрасить досуг и нивелировать опасность. Он рассматривает различные игровые действия: супружеские, сексуальные, преступные и др.

как стандартные цепочки транзакций (специально логически осмысленные последовательности действий), направленные на снятие напряжения и структурирование времени. Сознательно не занимаясь разработкой универсальной теории игр, опираясь в основном на психотерапевтическую практику, Берн обосновал психоаналитическую теорию деловой игры.

Сторонник феноменологического анализа Э. Финк интересуется игрой в силу ее атрибутивной отнесенности к миру реального. «Игра похищает нас из-под власти привычной и будничной серьезности жизни, проявляющейся прежде всего в суровости и тягости труда, в борьбе за власть. Это похищение возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие, словно в зеркале» [35, с. 357]. В своих работах исследователь ставит игру в один ряд с такими феноменами, как смерть, труд, любовь.

Автор обосновывает идею, что феномен игры раскрывается только через знания и опыт каждого. «Каждый знает игру, это совершенно знакомое явление. Но, по Гегелю, знакомое еще не есть познанное» [35, с. 360]. Рассуждая об игровых технологиях, используемых всеми в общении между полами, в сферах труда и политики, в обыденном пространстве философ выделяет будничность игры как привычность действий, известных с детства. Будничность игровых форм и есть феномен игры: «Игра: не просто калейдоскоп игровых актов, но прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» [35, с. 363].

Но все же как в трудовом, так и в игровой поле существует цель, достигая которую индивид получает некий конечный продукт, пусть не всегда материальный, но прежде всего опытный. Достижение не чего-то конкретного, а в первую очередь настрой, духовного подъема от нового приобретенного знания, полученного опыта, выигрыша окрыляет, расширяет рамки дальнейшего креатива. Игра порождает нововведения, помогает выйти из привычного круга, побуждает к действию. К ней прибегают все возрасты именно за тем, чтобы выйти за рамки времени, пространства, природы, социума. Каждый вовлеченный в игру понимает, что он играет, а не живет, но все происходящее воспринимается игроками по-настоящему. Конечно, взрослый человек может обойтись без иллюзорного мира игры, сознательно не принимать на себя правила действия, но практика свидетельствует, что без игры общество не может существовать. Она приобретает все большее значение через выразительность действия, креативный

потенциал, становится одной из функций современной культуры. Как сказал Е. Финк: «Если собрать все воедино: магическое созидание видимости игрового мира, самосозерцание человеческого бытия в игре как «зеркале жизни», дорациональную осмысленность игры, свободу времени ввиду обратимости всех решений в игре, охватываемость игрой всех других сфер человеческого существования, – то раскроется праздничный характер игры как общий ее настрой. Человек играет тогда, когда он празднует бытие» [35, с. 402].

Э. Финк рассматривает игру вместе с любовью, властью, трудом и смертью как суть бытия: «Человек в своей сущности есть работник, игрок, любовник, борец и смертный». Автор определяет игру, в силу ее атрибутивной отнесенности к миру возможного, в качестве механизма реализации себя, через возможность актуализации тех ролей и состояний, которые необходимы человеку. Оценивая возможности игровой среды, философ подчеркивает, что «напряженность игры отличается от тягот повседневной рутины», позволяя человеку «наслаждаться настоящим» моментом. В своей работе автор делает вывод, что культ, миф, религия, равно как и искусство, уходят своими корнями в «бытийный феномен игры».

Философ выделяет тренировочные, упражняющие свойства игры и прежде всего указывает, что педагогика правомерно использует в своем арсенале возможности игры для отработки необходимых навыков. «Именно в педагогике обнаруживается значительное число теорем, низводящих игру до предварительной пробы будущего серьезного действия, до маневренного поля для опытов над бытием» «мы играем, не потому, что в окружающем социуме имеются игры: игры наличны и возможны лишь потому, что мы играем в сущностной основе своей» [35, с. 366].

Знаменитый голландский мыслитель Й. Хейзинга в своей фундаментальной работе «*Homo ludens*» рассматривает игровое действие через историческую практику в рамках различных культурно-исторических типов. Он одним из первых выделяет специфику бытия игры в различных исторических и культурных образованиях и выдвигает тезис, что культура – продукт играющего человека. «Культура как игра, а не культура из игры». Опираясь на фольклорный материал (мифы, обряды, танцы, песни, поэтическое творчество и др.), автор выдвигает и обосновывает концепцию, что игра не только занимает важное место в культурной деятельности человека, но и является его основой. Причем культура, возникшая в виде игры, изначально разыгрывается, т.е. игра является двигателем, технологией становления жизнедеятельности человечества.

Автор утверждает, что накал, интенсивность игры никоим образом не вытекают из биологических свойств человека и являются тем самым атрибутом, феноменом, отличительным признаком любой игровой деятельности. Прослеживая ранние формы человеческой культуры, такие как миф и ритуальный культ, уже указывает на игровой характер данной деятельности. «С помощью мифа на ранней стадии пытаются объяснить все земное, найти первопричины человеческих деяний в божественном. В каждой из этих причудливых оболочек, в которые миф облакал все сущее, изобретательный дух играет на рубеже шутки и серьезности. Наконец, возьмем культ. Раннее общество отправляет свои священнодействия, которые служат ручательством благоденствия мира, освящения, жертвоприношения, мистерии, в игре, понимаемой в самом истинном смысле этого слова» [8, с. 14].

Раскрывая в дальнейшем эту мысль, Й. Хейзинга приводит доводы, что и последующие формы действительности, такие как право, порядок, общение, предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия и наука, также уходят в почву игрового действия. Начиная с архаических времен, игра трактуется мыслителем как побуждение к самопроявлению, способ самоидентификации. «Игровое состояние как общественный импульс, более старый, чем сама культура, издревле заполнял жизнь и, подобно дрожжам, побуждал расти формы архаической культуры. Культ разворачивался в священной игре. Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым формам. Музыка и танец были сплошь игрой. Мудрость и знание находили свое выражение в освященных состязаниях. Право выделилось из обычаев социальной игры. На игровых формах базировались улаживание споров с помощью оружия и условности аристократической жизни» [8, с. 277]. Автор проводит аналогии между поэтическим формообразованием и игровой сферой: «Тот, кто вслед за Полем Валери называет поэзию игрой, в которой играют словами и речью, не прибегает к метафоре, а схватывает глубочайший смысл самого слова “поэзия“ отмечает также игровую природу живописи, философии и др.» [8, с. 203].

В своем исследовании он проводит идею, что игра является сугубо серьезным делом, и восприятие ее как легкого, ничего не значащего действия, уподобление забаве неправомерно: «дети, футболисты, шахматисты играют со всей серьезностью, без малейшей склонности смеяться» [8, с. 15].

Ученый раскрывает механизм игрового действия и дает его основные характеристики. Автор подчеркивает, что, несмотря на биологическую предрасположенность к игре (животному миру тоже не

чужда игра), реализованную в «чисто физической деятельности», игровое начало всегда содержит в себе «свою сущность, свой дух». «Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное». Ученый говорит, что игровое действие не следует рассматривать как глупость или мудрость, что она находится вне противоположностей: мудрость и глупость, ложь и истина, добродетель и грех. Игра прежде всего трактуется философом как свободная деятельность: «игра по приказу уже больше не игра» [8, с. 17]. Получить удовлетворение от самого процесса, удовольствия от себя и мира – в этом и состоит главная цель и феноменальность игрового момента.

Указывая на то, что игра является не просто отдельной сферой культуры, а выступает ее основным свойством, Хейзинга подкрепляет данную мысль артефактами (из архаической культуры, пример потлача, культа, игровая театрализация барокко, искусство Ренессанса). По мнению автора, стихия игры трансформируется в определенный тип культуры. Развивая данную мысль, автор делает вывод, что Архаика строилась на игре-обмене (подношения, подарок, экономический товарообмен), эпоха первых цивилизаций, Средневековье – на игре-культе (следовании правилам, догмам), Античность – на игре-состязательности (через агональный принцип жизни), Ренессанс, барокко – на игре-театрализации (театрализация образа жизни через декоративность, наигранность, выбор той или иной роли в зависимости от ситуации).

Хейзинга заостряет внимание на том, что культура происходит из игры в результате процесса эволюции, в том смысле, что она первоначально была игрой, а затем переходит в нечто иное, игрой не являющееся. Для удовлетворения архаических жизненных потребностей древний человек разыгрывает каждый важный этап своей жизни, обеспечивающий ему существование. В качестве примера, приводя ритуал охоты, философ, описывая обрядовую подготовку к добыче пропитания, заостряет свое внимание на ритуальной пляске (имитация движений животных, выслеживания, гона и умерщвления зверя и т.д.) как подражанию будущей ситуации успешного действия. В подобных действиях, играх общество транслировало свое понимание жизни и мира. Мировая гармония поддерживается благодаря сакральным практикам и религиозным культам, которые представлены через игровой момент презентации некоего важного события, чередующегося во времени. Религия и игра объединяются в ритуал, чтобы спасти мир от хаоса. Опираясь на этнографические работы Л. Фробениуса,

Хейзинга пишет: «В стародавние времена сознание человечества сначала усвоило явления растительного и животного мира, а затем выработало и понятие порядка времени и пространства, чередование месяцев и времен года, круговорота солнца. Затем оно разыгрывает весь порядок в священной игре. И в этой игре, и через игру воплощает оно сызнова все усвоенные события, помогая тем самым поддержанию мирового порядка» [8, с. 27].

Проанализировав феномен игры, игровых практик, можно сделать вывод, что дать универсальное определение игры невозможно. Как указывает Е. Финк, игра – экзистенциальный феномен, который «отталкивает от себя понятия... Игра – это один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [35, с. 362].

Еще в детском возрасте именно игра раскрывает истинное, индивидуальное, личностное, через свободу действий, самоутверждение, самовыражение. Проявляя в данном действии физические возможности, интеллектуальные свойства, креативное начало, игра, создает условия для дальнейшего внутреннего роста индивида. Некий диагноз будущих предпочтений, последующих действий раскрывается в определенных предпочитаемых игровых моментах. Так проявляется прогнозирующая функция игры. Взрослый пробует, проживает в игре не «использованные, упущенные» возможности жизни, а ребенок «прилагивает» еще не реализованные, не испробованные возможности. Сочетание прошлого и настоящего с нацеленностью на будущее строится на принципе «инобытия» игры.

Только сравнивая, сопоставляя себя с другими, идентифицируя, выделяя себя из толпы, индивид проявляет свое истинное «я», свою самооценку, самодостаточность. И подчас в современном мире именно игровое действие помогает индивиду смоделировать, создать себя настоящего, идентифицировать себя через моделирующую возможность игры, связывающей прошлое, настоящее и будущее. В следующих главах работы будет проанализирован ряд аспектов, раскрывающих именно идентифицирующую сущность игровых практик.

ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ

Игровое действие в любой культуре – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего самый простой и доступный способ освоения окружающего пространства через изменение себя, прилаживание своей самости к нововведениям.

Все древнейшие виды деятельности, удовлетворяющие жизненные потребности в архаических обществах реализовывались в игровой форме, отражающей понимание жизни и мира. Воспроизведение мифов в обрядово-ритуальной форме, через жертвоприношения, молитвы, культовые действия, ритуальные пляски, помогали избавиться от страха перед природой и наделяли уверенностью человека, в возможности воздействия на стихийные силы, т.е. игра являлась частью культового действия, была сакральна и проявлялась в синкретизме слова, танца, музыки, жеста и т.д.

Основанная на подражании действиям из окружающей действительности, игра вооружает человека иррациональным осознанием самых глубинных, на уровне архетипических, оснований бытия своей души, приобщает к гендерным стереотипам, т.е. игра творит человека по образу и подобию существ своего времени. Большинство игр неизменны во времени, благодаря чему складывается ощущение глубинных исторических корней, рождается преемственность, традиционность и устойчивость социума. Именно в формате культовой игры складывается определенный порядок и правила жизни в родовой общине. Проводимые сакральные состязания способствовали успеху на практике. Ритуальные действия, имитирующие процесс охоты, прорабатывали технологические приемы выслеживания, преследования добычи; подражание тотемному животному в движении, действии, в организации жизнеобеспечения и т.д. гарантировали социальное благополучие рода.

Последующие упоминания об игровых бытийных практиках связаны с желанием заглянуть глубже, дальше в будущее, чтобы спрогнозировать, предвидеть исход, конечный результат некоего дела. Многочисленные архаические артефакты (выдолбленные в скалах Петры лунки для игры в манкала, известняковые плиты из Иордании, датированные VII–V вв. до н.э., вари, ади, бао в странах Африки, чатуранга в Индии, сенет в Египте и др.) свидетельствуют о популярности и массовости настольных игр.

Начиная с древности, на Востоке игре отводят значимое место. Так, в Индии древнейшая игра лила, появившаяся около двух тысяч лет назад, функционально использовалась как ключ к внутренним состояниям человека. Первоначальное название сакральной игры «Джняна-чаупада» переводится как «Игра знания». Семьдесят две клетки игрового поля – семьдесят два плана бытия. Попадая на ту или иную клетку, игрок получает определенную концепцию или идею, закрепленную за данным местом. Игральная кость символизирует взаимодействие космических сил с конкретным индивидом, а указанное число на ней определяет ход дальнейшего бытия игрока. Безусловно, появление данной игры свидетельствует о том, что так человек древнего мира выказывал уверенность, что существует невидимая сверхсила, управляющая природой и человеком. А ритуал бросания игральной кости ассоциировался с возможностью общения и взаимодействия с Абсолютом. Таким образом, древнейшие цивилизации пытались воздействовать через игру на силы, вершащие судьбы Вселенной.

Во всех древнейших культурах игровые практики не просто присутствуют в жизни людей, а демонстрируют сакральность, божественность воли высших сил, символизирующих цикличность бытия. Так, египетская культура содержит артефакты, изображающие возвращение умершего к жизни через игру (изображение покойного, играющего в кости на стенах погребальных камер, обрядовые праздники, связанные с Осирисом, Исидой и др. божествами). В древнейших культурах игровая доска часто олицетворяла не только игровое пространство, но и нередко использовалось как алтарь, место для священного действия. Неконтролируемая, непостижимая сила, регламентирующая ход игры, постепенно становится олицетворением божеств, управляющих Вселенной. Появляются сакральные игрища, во время которых древние пытаются воздействовать на судьбу, силы мироздания. Азартная игра становится способом получить ответ на жизненно важный запрос. Все древнейшие цивилизации использовали элементы азартных игр при принятии судьбоносных решений, где ставкой становилось благополучие племени и сама жизнь (миф о Зевсе и Афродите, использующих кости для решения будущего, Дельфийские пифии, лотерея олимпийских богов, определяющая героев сражения и т.д.). Нередко мифология рассказывает о своеобразной инициации молодого представителя рода, сознательно ушедшего из племени для игорной практики с духовным наставником. Обычно игрок должен выполнить «урок», овладеть бинарными ролями (добро – зло, сила – слабость, мир – агрессия и т.д.), отражающими суть мироздания. Считалось, что

освоение магических аспектов игры помогает повелевать сверхсилами и отвечать за порядок во Вселенной. Азартная игра является технологией, устанавливающей равновесие в пространстве, переходной стадией между смертью и возрождением. В мифологическом сознании игра становится атрибутивной частью мифа, реализованной через синкретичность танца, музыки, изобразительного художественного творчества и практичных прикладных действий, разыгранных в ритуальных действиях. Театрально-игровые формы становятся моделью мира, находящегося в гармонии со Вселенной.

Сакральная деятельность, представленная в виде игрового феномена, приравниваемого к мистическому священству, дарующего духовный рост и совершенство, рассматривалась как путь поиска причины всех вещей и явлений мира через культовые состязания, основанные на знаниях о происхождении мира и человека, тотема и Вселенной. Так зарождалась философия. Выстроенное в форме диалога состязание нацеливалось на нахождение достойного толкования на предъявленный вопрос о «знании первоначал» («Где край земли?», «Куда уходят полумесяцы, луны, соединяясь с годом?», «Куда уходят времена года?» и т.д.). Нередко победы базировались на нахождении ответов на загадки (Соломон и царица Савская, Заратустра и Ахура Мазда, Сфинкс и Эдип и т.д.). Так постепенно зарождалось диалектическое мировоззрение, до конца оформившееся в эллинистической культуре (Сократ, Платон, Аристотель). «Игра-состязание в остроумии с подзадориванием друг друга каверзными вопросами занимала ощутимое место в греческой манере вести беседу» [8, с. 145].

Древнегреческая культура трансформировала ритуальную игру в соответствии с действительностью. Ритуальные игры применялись при проведении земледельческих, поминальных, погребальных обрядов, в честь олимпийских богов, являющихся покровителями земледелия и ремесла (Афина): – прохаристерии для лучшего прорастания хлебов, принтерии – означали жатву, калинтерии – созревание плодов и т.д. В честь Афины Паллады устраивались Великие Панафинеи, ознаменовывающие силу и дух города и ареопага. Схожие типы игрищ проводили в честь Аполлона, Деметры, Диониса и др. Постепенно культовые игрища, обеспечивающие благополучие греков, проводимые в честь богов, образовали первые в истории человечества Панэллинские игры – общенациональные празднества, символизирующие единство и согласованность древнегреческих полисов и достоинство свободно-рожденных эллинов.

Правила честной борьбы, возможность показать себя и заработать достойную награду стали стимулом для участия в общегреческих играх – Олимпийских, Пифийских, Истмийских, Немейских и Делийских. Они были изучены и описаны И. Хейзинга, Я. Буркхардом, Г. Берве, О.М. Фрейденбергом, А.И. Зайцевым и др. Их работы отмечают огромное значение игр для развития античной культуры в целом, ведь во время их проведения прекращались военные конфликты, процветала торговля, и иноземным гостям выказывалось гостеприимство. К участию в данных мероприятиях допускались только мужчины, коренные жители Эллады, а женщины не имели права не только участвовать, но и присутствовать на данных состязаниях. Позднее для женщин были учреждены Герайи – игры, проводимые в честь Геры, покровительницы брака и семьи. Игра как элемент состязательности, соперничества, агональности все больше внедряется в бытовую практику греческого полиса, основанного на духе соревнования, предопределяющем «равенство и уподобление Богам». Игра становится той технологией, тем способом бытия, благодаря которому, человек самосовершенствуется, стремится доказать свою уникальность, самобытность и самодостаточность. Игра с самим собой (я равный Богу), игра с миром (стремление к самоизменению), игры социума (полисный уклад), создают особую бытийность, реализованную через повседневную действительность и космологическую мифологию.

Игра как священный ритуал проникает в бытие, обыденность человека, становясь их важным атрибутом. Так, из древних игрищ и зрелищ рождается драма. Ведь само слово «дромена» подразумевает церемонии с разыгрыванием сцен из жизни божеств (Дионисии). Данные греческие праздники были всенародными, ведь даже в театральных представлениях грань между актерами и зрителями отсутствовала, актеры обращались к окружающим, и зрители включались в игру артистов.

Победа в театральных состязаниях (комосах) считалась очень почетной и отражалась в дидаскалиях и похвальных надписях. Хорег (победитель) награждался венком и оставлял свою подпись на камне агоры. Удачное выступление повышало авторитет гражданина полиса и нередко давало политические и материальные преимущества.

Повседневность, выстроенная на агональности, стремление к превосходству над другими, желание чувства удовлетворенности заставляют человека жить играючи. Беря на себя определенные роли, соблюдая или нарушая те или иные правила, индивид одновременно как бы проживает разные жизни. Агонистика не просто тяготеет к

соперничеству, а негласно предусматривает состязание между людьми, сообществами, греческими полисами. Формирование свободного гражданина проходило в гимнасии или палестре. Тренировка тела и души подстегивалась идеей стать лучше и достойнее, чем сосед, быть равным Богу через совершенство душевное или телесное, реализованное в идее калокагатии.

Стремление стать лучшим среди равных базировалось на частнособственнической экономике, конкурентная борьба корректировалась правилами, принятыми определенным полисом. Игровые состязания стали формой социализации и интеграции людей конкретного культурного сообщества. Интересна публичная сторона игровых действий Древней Греции, ведь именно через нее житель полиса получает возможность представить себя в качестве отдельного, уникального, самобытного и самостоятельного индивида.

Агон реализовывался на агоре (сакральной площади для народного собрания) или театроне. Состязание ораторов оценивалось гражданами полиса, выбирающими будущего политика. Там же проходили судебные, философские диспуты, пиры песнопений, выбирались лучшие для дальнейшего участия в играх. На данных площадках провозглашались декреты, граждане полиса поощрялись венками и наградами, представлялись народу сироты убитых на войне защитников государства, выступали хореги, философы и поэты, вершилось правосудие, удивляли дрессировщики, фокусники и гладиаторы. Игровые соревнования становятся «местом сильнейшего и жесточайшего спора, в котором каждый должен был убедительно отличить себя от всех других выдающимся деянием, словом или достижением, доказав, что именно он живет как один из лучших» [36, с. 55].

Постепенно места игрищ (театрон или агора) идентифицируются с идеей демократии (народовластия). Игровое и состязательное начало проникло даже в судопроизводство. Достаточно вспомнить суд над Софоклом, обвиненном в слабоумии собственным сыном. Защищая себя, столетний драматург разыграл судьям фрагменты из только что написанной им трагедии «Эдип в Колоне» и был оправдан. Стихотворные вирши вызвали восторг, принесли триумф автору, судьи приветствовали стоя овациями осужденного, восхищаясь его остроумием и красноречием.

Игровой формат способствует эволюции научного знания, развившегося из словесной и числовой игры. Так, математика развивается в калейдоскопе аксиом, теоретических положений, противоборстве теорем и доказательств. «В игре состоялось определение окружности

Земли, сделанное перипатетиком Дикеархом и пифагорейские космогонии, изобретенная Эратосфеном система меридианов и параллелей, родились такие разнообразные науки: геология, география, зоология, ботаника, медицина, физика, химия, механика, гидростатика, акустика и мн. др.» [37].

Игровой элемент римской культуры, с одной стороны, имеет близкое основание с греческой традицией, с другой стороны, покоится несколько на иных идеях. Агональность также является приоритетной в деятельности римлянина, но стремление быть лучше и достойнее поддерживается не столько желанием изменить себя, чтобы стать подобным, равным богу, а базируется на трезвости мышления, желании престижа и стремлении к власти. Римлянин играет богами, собрав в своем пантеоне их большое количество. Он легко принимает чужих божков и легко расстается с теми из них, кто не соответствует предъявленным требованиям. Считает, что богам нужны не чувства людей, а жертвы (кровь, вино, мясо животных и т.д.). Обрядовость, ритуальность пронизывала жизнь древних, базируясь на договорном начале. Принося жертву, этруск произносил слова «do ut des» («Я даю при том условии, что и ты мне дашь»). Позднее данное словосочетание ляжет в основу формулы римского права.

Большинство жителей той эпохи предпочитали простые, неприятательные праздники и зрелища, вышедшие из земледельческих обрядов. Более пятидесяти праздников годового цикла устраивались аристократами для плебеев ради популярности и возможности избрания на государственный пост. Праздники богов Януса, Пана, Анны Перенны, Либералли, Цереалии, Флораллии, Весталлии, Сатурналии – это неполный перечень любимых дат, во время которых устраивались луди, скачки, игрища с переодеваниями, песнями и танцами. Провозглашая физическую силу наивысшей добродетелью первые луди (латинские игры), являясь частью религиозных церемоний, сопровождались физическим воздействием. Так, на Луперкалии (в честь божества Луперка – покровителя пастухов и овец) жрецы ремнями из шкур жертвенных животных, избивали участников действия.

Особенно была популярна магия как средство управления человеком божественной силой. Заговоры, ритуальные действия в виде ворожбы (наблюдение за полетом птиц, знамение по случайно услышанному слову, трактовки по поведению священных цыплят, предсказание события по неблагоприятным предзнаменованиям: писк мыши, звуки со двора, горение огня и т.д., пророчество по «Сивиллинной книге» и др.) имели распространение повсеместно.

В отличие от Греции, где к практике гадания допускались лишь подготовленные, специально избранные люди, в Риме заниматься гаданием мог любой гражданин. Каждый хотел и мог сыграть с судьбой, хотя и были специально подготовленные гадатели-жрецы: авгуры и гаруспики, предсказывающие будущее по внутренностям животных и полету птиц.

Следует отметить, что культура Римской империи была представлена зрелищами: цирки, театры для игрищ, термы, луди, гладиаторские бои и травля диких животных, – все подчеркивало величие, роскошество и изобилие Римской империи. «Хлеба и зрелищ» – вот выражение того, что требовал плебос от государства. В большинстве городов империи были построены амфитеатры, где гладиаторы сражались для развлечения народа. Возникший из погребального культа этрусков гладиаторский бой демонстрировал силу духа и тела, символизировал мощь вечного Рима. Это были яркие и зрелищные празднества, соединяющие в себе красочное помпезное шествие знатных римлян, выступления предсказателей, жрецов, акробатов, жонглеров и танцовщиц, бои стравленных диких животных и воинов-гладиаторов. Это был способ каждому поиграть с судьбой, жизнью, где зритель решал судьбу побежденного бойца взмахом руки.

Культивируя физическую силу, римляне с удовольствием в часы досуга занимались бегом, метанием копья, борьбой и т.д. Не меньшей популярностью пользовались азартные игры (в кости, «голова или корабль», гонка на колесницах и т.д.), сопровождаемые ставками, тотализатором.

Древнеримский театр изначально профессионален, лишен сакральности и прежде всего был местом развлечения и приятного времяпрепровождения. В отличие от Греции, где актеры почитались и пользовались большим уважением, римские участники представлений презирались и за плохо сыгранную роль могли быть избиты. Зрелищность, декоративность, эффектность – эти качества предъявлялись к представлениям, основное назначение которых – удивлять и развлекать (яркий грим, помпезные парики, большое количество статистов в костюмах, украшенных натуральными драгоценными камнями, использование настоящего оружия, военного снаряжения, животных и т.д.). Именно римский театр ввел карикатурные маски, отражающие определенный типаж: дурака Макка, Хвастуна Буккона, ученого-шарлатана Доссенна и др. Многие комедии предъявлялись в виде нарочито грубых шуток, пародий, низводящих значимое в ранг обыденного (комедии Плавта, ямбы Катулла о власти имущих, любовные поэмы и элегии Овидия, сатира Сенеки, Петрония и др.).

Ученые мужи и римская аристократия увлекаются центонами (словесными играми) – «лоскутными стихами», скомпилированными из известных строк других поэтических творений. До наших дней дошли центоны Цицерона, Апулея, Авзония, собранные из цитат Вергилия.

Азарт, риск, действие или вера в фортуна, определенную планиду – и та, и другая трактовка жизни типична для античного мира, который воспринимает игру как технологию противостояния судьбе, борьбу с роком или самой жизнью. Так, азартная игра становится метафорой равновесия в пространстве, символом смерти и возрождения, ей отводится роль идентификатора человека в бытии. Недаром Платон изрек: «Человек – это какая-то выдуманная игрушка бога, и, по существу, это стало лучшим его назначением. Этому и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекрасные игры, устраивая жертвоприношения, распевая и танцуя, дабы расположить к себе богов и отбить врагов, победив их в бою» [38, с. 342].

Культура Средневековья, сформированная на трех составляющих – античной (греко-римской) культуре, христианстве и самобытном народном творчестве – породила иной смысл и образ жизни. Покоящаяся на теологическом сознании, она объявляет игры, зрелища бесовскими проявлениями, запрещенными для верующего человека. Так, Аврелий Августин в своей работе «О Граде Божьем» указывает на игру как недопустимую деятельность, отторгающую нравственность, духовность, путь, приведший к гибели римлян.

Данная эпоха наполнена религиозной впечатлительностью, оказывающей влияние на бытие человека, формирует двойственность мышления. Человек предьявляется через два противоположных начала: брeнная плоть, темница души и душа-христианка, которую можно или погубить, или спасти. Бытие распадается на земное и небесное. Отвергая игру, человек продолжает играть с собой и миром через соблюдение религиозного культа, заданной модели поведения. Зная, что все в мире создано Богом, человек изначально существует в рамках заданных стандартов и норм, регламентированных заповедями. Познать Бога, значит уверовать в него, а мудрость достигается созерцанием как главной жизненной задачей.

Бинарное сознание, противоположные эмоции правила повседневной жизнью средневекового человека, реализуясь через соблюдение религиозного долженствования с одновременным презрением к духовному сану при внешнем почтении. Из учения о дуализме вытекает символистическое восприятие мира, производное на уровне слова,

где наименование вещи означало ее объяснение. Все мыслилось как вещественное, а каждый отдельный грех приравнивался к некой вещи и имел свое место. На практике была разработана целая методика отработки грехов, достаточно вспомнить индульгенцию как способ их отпущения.

Вера играет наиважнейшую роль, регламентируя определенные жизненные обстоятельства, необходимые принять не разумом, а интуицией и чувством. Провиденциализм – бытие по заранее предусмотренному плану, Божьему промыслу в сочетании с креационизмом и традиционализмом сформировали специфический мир символов, отождествляющих все живое и значимое.

Порицая игрища и праздники, церковь выстраивала все ритуальные действия на игровом моменте. Литургия, таинство причастия, евхаристия наполнены театрализацией, игровым действием, в акте обращения с молитвой верующего, песнопениям Богу и принесением бескровной жертвы за спасение людей в виде облатки, просвиры и вина. Священные действия предстают через чередование символических форм: зажженная свеча идентифицирует самого Христа, где фитиль, воск и огонь обозначают душу, плоть и божественность Иисуса, причем фитиль дополнительно отражает смирение, воск – целомудрие, а огонь – любовь. Черты языческой обрядовости сохранились и применялись во время службы. Соль, вкладываемая в уста принимающему таинство крещения, символизирует мудрость, а помазание ему ноздрей и ушей слюной, дополнительно придает силы и укрепляет в вере. Значимо все, сам храм, любой предмет в нем, звук, действие наполняются сакральным смыслом. Так, чаша подразумевает образ могилы Христа, колокольный звон есть глас святых (Павла, Варнавы и др. апостолов), куколь монаха подобен детскому чепчику, отображающему доброту, доверчивость инока, пояс – готовность к подвигу, с демонстрацией умерщвления плоти.

Игровые действия, несмотря на запрет, имеют широкое распространение в культуре простонародья. Античный зодиакальный год лег в основу христианской концепции мира. В летописях сохранились сведения о праздниках врумалии (с 24 ноября по 17 декабря) – карнавальных игрищах, имитирующих действия при уборке урожая и виноделия, новогодних календах (1–5 января), где ряженые в песнях, танцевальных пантомимах и шутках высмеивали служителей церкви. Праздничная жизнь была тесно переплетена с религиозной, ведь карнавалы проводились перед началом или окончанием поста. Праздник трех королей, Праздник дураков, Праздник осла, Вальпургиева ночь –

вот неполный перечень праздничных дат, чьи сюжеты построены на евангельских легендах или религиозных символах. Но в народной среде данные сакральные образы получают иной смысл, подразумевают иные надежды и желания.

Если духовная жизнь и связанные с нею праздники олицетворяли стабильность, неизменность мироздания, то карнавальная культура тяготела к изменчивости и зыбкости окружающей действительности. Духовенство призывало к аскетизму, гарантирующему рай после смерти, карнавалы провозглашали «рай при жизни». Праздник, который отбрасывал все запреты, нормы, правила, табу, стирал иерархичность, позволяя людям разных сословий на время принять личину другого, попробовать на краткий миг прожить иную жизнь, судьбу, долю. На карнавале нет гостей и зрителей, все вовлечены в уличное действие, через массовые театрализованные игрища, состязания, костюм и маску, с одной стороны, обезличивающих, с другой стороны, идентифицирующих определенные выбранные статус и роль.

Карнавальное действие сопровождало все сельскохозяйственные праздники, многие бытовые посиделки. Большой популярностью пользовались выборы «короля и королевы» во время массовых гуляний, дающие возможность любому из присутствующих попробовать себя на месте сюзерена (господина, властителя).

Нередко выстроенный как пародия на культовые действия, карнавал дал толчок для развития миракля, мистерии, фарса – театральных представлений, сюжетом которых были истории из Библии, сочетающиеся с бытовыми комическими сценками. Итак, жизнь просто-народа осуществлялась в языческих повседневных практиках, народных игрищах, вошедших в моду маскарадах и карнавалах и т.д.

Средневековые игровую деятельность предьявляет в рыцарской среде в виде турниров, куртуазности, сложившихся правил кодекса рыцарской чести, понимания себя то в качестве вассала, то сюзерена. Сама жизнь рыцаря требовала соблюдения огромного количества ритуалов, выстроенных на игровом материале. Ритуал посвящения в рыцари сродни обряду архаической инициации, во время которой претендент приобщался к рыцарскому сословию и принимал моральный долг. Ночное бдение, церемония переодевания в разные одежды в зависимости от этапов посвящения, этап вручения сакральных знаков (меч, копье, герб и т.д.), затем сам ритуальный обряд, принесение клятвы (оммажа) – вот череда действий, составляющих игроизированный ритуал. Сама геральдика, вступление в рыцарский орден, многочисленные обеты – все сопровождалось элементами игры, установленными рыцарской средой.

Рыцарская жизнь вся была проникнута духом игры и способствовала идентификации себя именно в данной социальной структуре с осознанием конкретной, определенной роли (вассал или сюзерен). Рыцарский турнир – это битва по правилам, игра в бой, военные действия, где жестко прописаны правила (вызов на бой, церемония приветствия), ход поединка контролировался кодексом, победа посвящалась «даме сердца» и т.д. Показать себя, свою силу, доблесть, выделить свои возможности в пределах турнирной арены через борьбу, поединок. Рыцарский турнир – своего рода спектакль, пьеса, где у участников и зрителей изначально расписаны роли, регламентированы действия. Нелишне вспомнить роль дамы, которая, соблюдая традицию, выражала свою благосклонность победителю турнира через элемент своей одежды (платок, перчатку, рукав платья, украшение и т.д.). Это было дополнительным зрелищем, куртуазной игрой, способом идентификации, презентации женского начала, когда дама сердца демонстративно отрывала от своего платья рукав или ленту (сознательно данные элементы костюма пришивались не намертво, а лишь наматывались), чтобы продемонстрировать себя и свою приязнь герою турнира.

Игровой элемент рыцарских орденов проявлялся в самой структуре ордена, подразделенного на рыцарей и служащих: канцлера, казначея, секретаря, герольдмейстера, герольдов и т.д. Каждый из членов ордена знал свое место и выполнял определенную роль в соответствии с кодексом и правилами объединения. Рыцарский обет строился на служении высшему идеалу и по сути своей являлся частью развлечения, проведения досуга.

Куртуазность в рыцарской среде касалась прежде всего системы правил по отношению к женщине, ведь по правилам рыцарь выбирал даму сердца, чаще всего жену своего сюзерена, выполняя при ней роль ее вассала (слуги). Он играл роль возлюбленного, пылкого поклонника, сохраняя для окружающих ее имя в тайне. Ради ее благосклонности совершал странствия, стремился к подвигам, сражался на турнирах. Оруженосец был третьим членом данной игры, ему доверялась тайна имени, он следил за поступками «влюбленных» и по его навету рыцарь подвергался суду любви, где заправляли дамы.

Культ прекрасной дамы, получившей распространение с XI века, воспевал собирательный образ современниц той эпохи. Дама сердца обязательно красива, ее воспитывали в строгости, глубокой религиозности. Она должна быть замужем, чтобы непреодолимая преграда не давала возможности рыцарю подумать о совместной реальной жизни.

Данная безнадежность облекалась чертами романтики и чувственной идеализации, полным отказом от плотского наслаждения. Ведь это была только игра в любовь, привязанность и верность.

Рыцарские турниры, победы в сражениях, образ прекрасной дамы воспевались трубадурами в стихотворных жанрах: альбе, пасторали, тредиаке. Победы на турнирах также были чаще всего разыграны, ведь напряжение поединка держалось на искусном великолепии, перегруженном декоративностью и роскошеством (сидеть в седле, величественно выехать на ринг, поддерживая романически-эротический образ). Турнир, как главный праздник рыцарской элиты, имел особый ритуал, «включающий в себя церемонию торжественного представления участников, проверку и демонстрацию оружия, разнообразную программу боев, оглашение победителей, вручение подарков» [39, с. 212]. В самой сути рыцарского турнира заложены три функции игровой деятельности: демонстративная (смотреть качеств претендента), тренировочная (поддержка необходимых боевых навыков), обучающая (возможность молодежи перенять опыт, овладеть боевыми техниками).

Многие рыцари отправлялись в странствия за приключениями ради славы, о которой сочинялись саги, романы, подчас расцвеченные фантазией и выдумкой. Жизнь рыцаря – это игра, достаточно вспомнить интересную деталь. Имея скудный доход, рыцарь весь год вел скромный образ жизни, чтобы раз в году достойно принять товарищей в гостях на пиру.

Итак, христианские ритуальные действия сменяют языческие, которые постепенно вытесняются светским этикетным началом, идентифицирующим человека как индивидуума в его деятельности.

Эпоха Возрождения увлекается античной культурой, идеализированные формы которой пронизывают повседневность, стремящуюся возродить иллюзорный уклад быта Античности. Возрождение играет в античность, через «желание прекрасной жизни» (Хейзинга), стремящееся превратить обыденную жизнь в праздник. Культ индивидуальности, личностной неповторимости, стремление облагородить человека, найти его взаимосвязь с природой и окружающей действительностью реализуется в раскрепощении индивида, стремлении отойти от рамок, норм, традиций и правил. Э. Фукс писал: «Для эпохи Возрождения характерны культ физической красоты, прекрасной телесности; акцентирование чувственности, жажда физической любви. Эпоха любит обнаженное тело. Прямая, открытая и бесстыдная в своих чувствах и желаниях эпоха наслаждается человеческим естеством» [40, с. 98].

В мировоззрении преобладало утверждение, что человек создан по образу и подобию Божьему, но в противовес Средневековью индивид Ренессанса преклонялся перед физическим совершенством, поэтому нередко в своем облике через мимику, жесты, одежду стремился подчеркнуть близость с античной божественностью. Культ обнаженного тела реализуется в художественном творчестве, когда аристократия заказывает портреты своих возлюбленных, стилизованно изображенных в роли мифических или библейских персонажей. Вошло в моду встречать высоких гостей обнаженными женщинами, разыгрывающими мифологические истории.

Вещественный мир, атрибутика создавала иной мир, мир зрелищ, праздника, демонстрировали вкус и достаток знати. Жизнь знати предстает как постоянный придворный спектакль. Постепенно теряя ведущую роль в жизни социума, аристократия внешним лоском и небывалым зрелищем поддерживает свою силу и значимость. Достаточно вспомнить, что многие технические новинки данной эпохи появились в реальности как средство организации праздничного досуга дворян (технические изобретения Леонардо да Винчи для фейерверков, ожившие декорации, живые машины и т.д.). Для праздничных мероприятий изготавливались имитации дворцов, городов, соборов, кораблей, создавались реконструкции древних событий (сцены из жизни и пиршества богов-олимпийцев, стилизация праздников Древнего Рима и т.д.). Праздники, стилизованные под рыцарские турниры, наполнялись романтикой и фантазией, овеянные библейскими, мифологическими и аллегорическими сюжетами. Декоративно-прикладное творчество нередко проявлялось через настоящие произведения искусства, используемые, как декорации к играм. Леонардо да Винчи, Клаус Слютер, Мельхиор Брудерлам, Ян ван Эйк и другие творцы эпохи создавали декорации для необходимого окружающего мира, не только расписывая алтари, дворцовые покои, но и утварь, седла, кареты, придумывали образы и костюмы для действия. Стремление жить по образцу Античности заставляло осмыслить ценность и значимость вещи и предмета. Скульптуры, картины, керамика, архитектура, одежда воспринимаются как средство демонстрации положения и могущества знати.

Широко распространяется игра в ученость. В трактате Б. Кастильоне «О придворном» дан идеальный образ дворянина, некая модель для подражания. Так, по мнению автора, дворянин должен изъясняться на латыни и греческом, знать поэмы Гомера и Горация, уметь слагать стихи и играть на музыкальных инструментах. Но приветствуется

только напуск учености, так как знания необходимы для разнообразия досуга, нескудной деятельности. «Итак, я хочу, чтобы Придворный, помимо благородного происхождения, имел бы от природы не только ум, красивую осанку и лицо, но и некую грацию, и, как говорят, породу, что с первого взгляда делало бы его приятным и любезным всякому. Пусть это будет и украшением, которым исполнены и пронизаны все его действия, и очевидным признаком того, что человек сей достоин общества и милости любого великого государя» [39, с. 252]. Обобщая практику придворной жизни, Б. Кастильоне подчеркивает, что воспитанность и образованность дворянина должны быть направлены не на самого себя, а служат одной цели – доставлять удовольствие государю и его близким.

Увлечение античной философией также носило показной характер, и сводилось к интеллектуальным спорам по заранее выстроенному плану. Именно в этот период большой интерес вызывают оккультные науки. Астрология, некромантия, спиритизм и алхимия становятся излюбленными занятиями, скрашивающими досуг, помогающими осмыслить сущность бытия. Обрамленные ореолом таинственности и секретности, данные формы деятельности объединяли индивидов в группы посвященных, формировали самобытный язык, символический код, оставляя не последнюю роль жребия, фортуне, случаю, как и любое другое гадание.

О картах Таро сложено немало легенд, что они появились еще во времена Вселенского потопа, но дошедшие до нас документальные свидетельства о практике соотнесения судьбы человека и положения определенной карты датированы лишь XVI веком. Объединенные герменевтической, гностической и каббалистической символикой карты становятся способом расшифровки как ближайшего, так и отдаленного будущего.

Идея, возрожденная из Античности, о единстве человека, природы и космоса, объединенных единой энергией, находит применение в магических практиках, в частности, в талисманах, изготавливаемых из металлов, камней, частей растений и животных, чья энергия помогает организму восстановить утраченное равновесие. Отсюда вера в силу кольца, ожерелья или подвески, коим присваивались не только защитные, но и исцеляющие, дающие силу или власть способности. Известно, что Джовани Пико делла Мирандола, Парацельс нередко прибегали к таким предметам при проведении своей врачебной практики. Огромной популярностью пользовался средневековый текст «Ключ Соломона», содержащий изображение и описание пенкталей,

которые необходимо изготовить и носить с собой до полного исполнения желания. Считалось, что за каждым пенкталем скрывается сила, способная вылечить, оградить от напасти, дать власть, богатство или бессмертную душу.

Особое место уделялось этикету. Этикет правит жизнью, воскрешая античную агональность, реализованную в споре, соревнованиях на учтивость. Этикетная форма превращается в спектакль, сознательно разыгрываемое действие напоказ, зрелище для посторонних (уступить дорогу, более комфортное место в таверне, уговоры погостить подольше, откусать побольше, хвалебная речь собеседнику и т.д.). Но любое состязание есть спор, желание выиграть и поэтому нередко словесные баталии заканчивались перепалками и рукоприкладством. Этикет сакрализуется, и его нарушение воспринимается как смертельное оскорбление. Ритуальность этикета вменяет людям разного ранга определенный стиль приветствия и общения. Создаются сценарии на все случаи жизни: приемы, турниры, балы, маскарады, пиры, дни рождения знатных домочадцев, погребение, – все регламентирует бурное выражение чувств на показ. Даже тема смерти приобретает публичность, становясь спектаклем, заранее спланированным действием, держащим зрителя в напряжении, получении удовлетворения (катарсисе). Ведь казнь простолюдина отличалась от лишения жизни человека более знатного ранга. Нередко представителю аристократии в последний путь на казнь расстилали цветной ковер, подкладывали под ноги подушечку из алого бархата, исполняли последнюю просьбу и т.д.

Страх перед смертью и в то же время желание узнать о ней больше идентифицируется в культе суетности, где человек стремится окружить себя вещами и предметами, символизирующими быстротечность жизни, превосходство смерти. Человек помещает в своем жилище символ смерти – часть скелета (череп, кости), изображает их на посуде, одежде, носит драгоценности (перстни) с изображениями песочных часов, лопатой могильщика или ржавыми доспехами.

«Жить и умереть – это одно и то же» [41, с. 147]. Несмотря на смену мировоззрения, страх перед смертью усиливается и порождает новые обычаи похорон и траура, напоминающие настоящий спектакль. Ведь скорбь, сожаление об утрате близкого выражались не эмоцией, а великолепием и пышностью траурной процессии. Складывается традиция при жизни планировать и как бы оставлять сценарий своего погребения в завещании (количество сопровождаемых повозок, число зажженных факелов и свечей, наличие плакальщиц и музыкантов, милостыня, розданная беднякам, и т.д.).

Новую форму приобретают городские праздники, еще приуроченные к религиозным датам, но уже настроенные на социальную идентификацию, так как прежде разношерстная толпа, участвующая в действии и шествии, в данный период строго регламентировалась по сословиям, гильдиям и принадлежностью к цеховому производству. Шествие возглавляли представители религиозных орденов, основанных еще в Средневековье для борьбы с исламом. Но постепенно значение, идеи и цели организаций утрачиваются, и данная групповая система приобретает статус некоего избранного, фешенебельного объединения, преследующего определенные цели. Так, принадлежность к Ордену Золотого руна становится символом монаршей милости, как и орден английской Подвязки, французский орден Дикобраза и т.д. Представители каждого ордена выполняли определенные ритуалы и идентифицировали себя символически, через атрибуты (Орден меча отмечался золотой цепью, звенья которой образовывали букву «М» – молчание, орден Благовещенья выделялся шейной цепью, сочетающей савойские узлы, розы и надпись «F.E.R.T», символизирующих девство Марии и т.д.). Члены ордена получали звания канцлера, казначея, герольда и т.д.; идентифицировали себя именами «Красный дракон», «Холодное сердце», «Святой единорог» и носили особые костюмы.

Следующими в праздничных шествиях были золотых дел мастера, кузнецы, швеи, каменщики, скульпторы и т.д. Ремесленники, занимая определенное место в гильдии, выполняли по жизни данные роли, соответствующие их специализации. Каждая гильдия стремилась поразить окружающих великолепием своих рядов, для чего заранее изготавливались огромные ростовые куклы, символизирующие святых или героев библейских преданий, украшались платформы красочными драпировками сдвигающимися механизмами, цветами и гирляндами. Красочное действие сопровождалось музыкой, песнями, танцевальными и акробатическими номерами. Нередко та или иная гильдия представляла героев «Вечного Рима», переодевшись в тоги, лавровые венки. Большую популярность имели аллегии: «Три возраста человека», «Вера и Идолопоклонство», противостояние «Добродетели и Порока». Нередко на городских праздниках устраивали аллегорические свадьбы. Так, в Венеции долгое время существовал обряд венчания города с морем, осуществляемый действием, во время которого большую баржу «Буцентавр», символ Венеции, выводили в открытое море и дож бросал в море перстень, объединяя корабль со стихией.

Именно в Венеции (XVI в.) во время карнавала возникает традиция театра масок дель арте – разыгрываемые шуточные представления с вкраплениями акробатики. Герои комедии вычленяют и презентуют определенный образ, характер, неповторимый стиль, легко узнаваемый по внешним атрибутам. Первоначально персонажи будущего театра использовались с рекламной целью в торговых рядах для привлечения покупателей. В коммерческих целях торговцы специально нанимали талантливых молодых людей для проведения смешных реприз, заставляющих останавливаться у прилавков. Обычно собиралась большая толпа, и для того, чтобы зрителям было лучше видно и понятны эмоция и передаваемый образ, стали использовать маску. Так появился первый герой дель арте – Дзанни, нерадивый слуга, с которым вечно случались неприятности. Но истории с сюжетным продолжением редко случаются с одним героем. Так добавляются Бригелла, Арлекин, Панталоне и др. Постепенно выдуманные образы перебрались на площади, для развлечения горожан по праздникам и выходным, а затем в театры (специализированные места для представлений, построенные меркантильными, понимающими выгоды негоциантами, распространившими данное явление и за пределами Италии). Эпоха Возрождения в театральном искусстве сумела соединить традиционный принцип народных игрищ, карнавал и буффонаду, трагедийность и комичность античной поэзии.

Постепенно формируется барочный тип культуры, сомневающийся в ценности жизни, воспринимающий ее как театр. К человеку приходит понимание и осознание себя, по словам Паскаля, «чем-то средним между всем и ничем», «тем, кто улавливает лишь видимость явлений, но не способен понять ни их начала, ни их конца» [42].

Стремление к пышности и величию, контрастности и преувеличению, соединение фантазии и реальности ознаменует барокко, введшего в обиход новые формы досуга: променады (прогулка в парке), «карусели» (прогулки на лошадях), карточные игры, театр, маскарад, фейерверки, дуэли, флирт и т.д.

Современницы осознанно, отрицая естественность, предпочитают вычурные прически, применяют декоративную косметику для подчеркивания бледности кожи и яркости губ. Вводят корсет, каблуки и неестественно расширенную книзу юбку, предпочитают множество украшений в отделке платья и как самостоятельный элемент. Мужчины носят напудренные парики, одежду, обильно покрытую рюшами, бантами и украшениями, пользуются парфюмом, стремясь прослыть изысканным джентльменом.

Формируется идея деизма – спящего бога, как великого архитектора, создавшего, подобно часовщику, мировой механизм. Механизм задает стандарт нового человека – ученого-естественника, который сам учится и познает мир, так как Бог отошел от дел.

Итак, эпоха Возрождения начинает восстанавливать утраченное понимание человеком себя как действующего существа, творца бытия, чье достоинство подкрепляется конкретными делами.

Новое время меняет не только мировоззрение человека, но и сам смысл его бытования, на первый план выходит его частность, экономический интерес, и на смену человеку космологическому, затем религиозному приходит человек расчетливый, рационально мыслящий, чьи планы и действия гарантируют выгоду. Если предыдущие эпохи Средневековья и Возрождения идеализировали аристократию с ее демонстративной праздностью и расточительностью, то Новое время провозглашает трудолюбие и бережливость. Игра как бесцельное времяпрепровождение противостоит трудолюбию, трезвости, потребности учета и контроля, недопустимости досуга сверх времени, необходимого для восстановления физических сил. Авантюризм, вера в фортуна, судьбу уходят, сменяясь гарантированной трудовой прибылью. Хотя эпоха Просвещения дает человеку веру в себя, но социальная действительность (Тридцатилетняя война, эпидемия чумы и др. несовершенства общества) противодействует этому. Тем не менее, такие мыслители этого периода, как Т. Гоббс, Ж.-Ж. Руссо, Дж. Локк указывают на социальную значимость игровой практики как основы реализации заданных в обществе ролей.

Игра становится образом действия и воздействия на людей, но основные формы проявления игровых элементов, кроме тренинговых игр, подготавливающих к жизни, проявляются в творчестве человека и закрепляются в искусственных формах. Традиционно детская игра, основанная на подражании действиям взрослых, способствует скорейшей социализации, скорректированному взрослению, принятию жизненного пути. В данный период общество обращает внимание на воспитание и образование подрастающего поколения через создание образовательных технологий, гарантирующих формирование определенной индивидуальности.

Вера в возможность изменять человека в лучшую сторону через внешнее воздействие обстоятельств и среду осуществлялось в садах и парках, символизирующих «лучший мир». Искусственный природный ландшафт становится идеализированным местом для самосовершенствования и образования. Возвращение к природному началу, по

мнению идеологов Просвещения, должно было культивировать разум и воспитывать возвышенные чувства. Стало модным даже представителям аристократии трудиться на земле, создавая «свой собственный мир», свою Вселенную. Нетронутый природный ландшафт сочетался с искусственными гротами, утилитарными фермами, картинными галереями, библиотеками, музеями, храмами и театрами. Человек искусственно создавал себе совершенный мир, где «естественный человек» познает счастье как «естественное состояние».

Все свое творческое начало индивид реализует в архитектурных стилях: рококо, романтизм, сентиментализм. Рококо продолжает традиции барокко, но в более изысканных, филигранных, мелких формах. Как легкий игривый стиль праздности, он стремится вызвать чувство беззаботности, расслабленности, непритязательности. Декоративно-прикладные предметы быта помогают индивиду на время скрыться от жесткой рациональности социума в своем беззаботном мире, навеянном пасторальными и любовно-эротическими сюжетами. Комфорт и изящество архитектуры, живописи, музыки и театрального творчества нацелены на создание иллюзии чувственного «играющего пространства», организующего приятный досуг. Недаром Вольтер в предисловии к пьесе «Блудный сын» провозгласил: «Все жанры хороши, кроме скучного».

Все жанры искусства стремятся через повествовательность, занимательность, поучительность, иносказательность сюжета привлечь зрителя, читателя. Театр становится глашатаем свободы, веры, выразителем чаяний современников. Театральные герои сатирически изображают современников в просветительских комедиях (У. Конгрив, Дж. Фаркер, П. Бомарше). Мещанская драма (Дж. Лилло, Э. Мур) стремится нивелировать сословную иерархию, и на подмостках остается человек из народа, чья простая и обычная жизнь идеализируется и является предостережением от дурных мыслей и действий. Высмеивая человеческие пороки, Джонатан Свифт вводит современников в вымышленный мир великанов и лилипутов, где в фантазийно-игровой форме дает возможность самому читателю сделать моральный вывод.

В самом театральном действии на смену декламации, показной наигранности приходит естественность и вживание в роль (Чарльз Маквин, Д. Гаррик и др.).

Тяга к фантастичному, иному, авантюрному выразилась в стремлении к путешествиям, приключениям, открытиям иных культурных миров. Апофеозом становится публикация романа Даниэля Дэфо «Робинзон Крузо», в котором сочетаются романтика неизведанного, сила

и стойкость человека, его возможность выстоять и выжить даже в одиночку на необитаемом острове.

Не только на практике, но и на театральных подмостках, особенно в операх, так популярна тема превращений, путешествий по волшебным краям и странам, встречи с необычными сказочными существами. «Волшебная флейта» В.А. Моцарта в яркой, броской и изысканной форме передает стремление любого человека к личному росту и совершенству через поиск собственного пути, своего места в обществе.

Индустриальному обществу нужен «новый» человек, с необходимыми нравственно-моральными качествами. Так появляется в литературе социально-бытовой нравоучительный роман, где главные герои, несмотря на многочисленные ошибки и неверный жизненный выбор, в конце повествования делают шаг в сторону добра и справедливости (романы Г. Филдинга, С. Ричардсона, Ч. Диккенса и др.).

Увлечения сентиментализмом в искусстве (литературе, живописи, музыке) выказывает интерес к человеку как феномену, самостоятельной единице, вне его социального положения и статуса. Подчеркивая субъективное отношение к миру, культивируя собственные чувства и эмоции, провозглашая нравственность и непорочность, сентиментализм демонстрирует богатство душевного мира простого человека, с его обычными чувствами и желаниями (Дж. Томсон, Э. Юнг, Т. Грей, Л. Стерн, Ж.-Ж. Руссо и др.).

Желание почувствовать иное, «приятное ощущение ужаса передается в готических романах, где проза жизни сочетается с мистикой, приключениями, раскрытиями тайн «недозволенного». Практика свидетельствует, что на протяжении века (с 1765 по 1850 гг.) данный литературный жанр был самым распространенным во всей Европе [43]. Тайна, постижение мистического, взгляд на человека как неизведанную величину, которую необходимо раскрыть, проявляется в таком стилевом направлении, как романтизм.

Общество придумывает новые способы воссоединения людей по интересам, новые игровые практики – салоны – литературные, художественные или политические объединения избранных, встречающихся в частном доме. Как правило, возглавляемые хозяйкой дома, высокообразованной, остроумной, талантливой современницей (госпожа, Ролан, мадам де Сталь, маркиза де Ламбер, Луиза д'Эпине, мадам Рекамье и др.). На данных светских раутах не только делились впечатлениями о новых произведениях искусства, но и сообщали в диспутах формировали основы стилевых решений, новых направлений в искусстве и жизни.

Огромное распространение приобретает масонство, объединяющее в себе реальные политические притязания с философско-религиозным смыслом, реализованное через игровой церемониальный культ. Использование символики, жестов, атрибутов, выполнение роли (ученика, подмастерья, мастера), мышление аллегориями иллюстрируемое символами, соблюдение масонской тайны, все вышеперечисленные признаки указывают на масонство как форму социальной игры, оказывающей влияние на бытие человека.

Последующие изменения модернизированного общества связаны с индустриализацией и урбанизацией, изменившими социальную структуру Европы. Общество в своей самости распадается на два антагонистических класса: буржуазию (владеющую средствами производства) и пролетариат (рабочую силу). Но технические открытия (двигатель внутреннего сгорания, изобретение автомобиля, парохода, аэроплана, применение газа, электричества и др.) позволили увеличить время на досуг, на самосовершенствование.

Все последующие творчество человека связано с созданием особого «детского мира», специально организованной среды, способствующей формированию подрастающего поколения определенного типа. Появляются детские комнаты, складывается мода на детскую одежду, появляются развивающие игры, книги для детского чтения, игрушки, учитывающие гендерные особенности. Формирование педагогики как самостоятельной науки выстроено на применении принципов и методик обучения, взятых из игры (подражание, упражнение, соревнование, поиск нового и т.д.).

Большое внимание уделяется физическому развитию, в фаворе велосипед, соревнования по бегу, теннис, катание на повозках, санях, лыжах, коньках. В моду входят походы на природу, пешие прогулки по лесным опушкам и горным тропам. Любители активного отдыха объединяются в группы по интересам, кружкам, организациям.

Современник данной эпохи (XIX век) надеется только на себя, чтобы достичь лучшего и большего, поэтому ищет новые пути и способы самореализации и самопрезентации. Человек индустриального общества уже не может помыслить себя в единстве со Вселенной, как в предшествующий XVIII век, он осознает всю свою сложность и многогранность и стремится через внешние атрибуты, модные элементы одежды идентифицировать, презентовать себя миру. Но индустриальное производство тяготеет к изготовлению массового продукта. Стремление к индивидуализму способствует возникновению феномена «высокой моды» (моды от-кутюр), изначально нацеленная на

шитье одежды для знати, отличающейся отличным кроем и художественной ценностью. Но постепенно мода от-кутюр становится рекламой имиджа, театральной зарисовкой, шоу, зрелищем, игрой между мастером-кутюрье, куском ткани и моделью.

Принятые социальные нормы жизни регламентируют современнику демонстрировать светскую и деловую жизнь, в сочетании с нежеланием допускать даже близких и родных в свой внутренний мир. Для этого используется внешняя атрибутика. Так, мужчины столетия предпочитают носить усы, бакенбарды, соединенные виски с усами, в моду входит борода, как символ мужественности. Дама не может выйти в свет (на улицу) без шляпки, вуали, веера, зонта, которыми в случае необходимости легко отгородиться, скрыть нахлынувшую эмоцию, тайную улыбку или слезу. Социальные игры вменяют девушке систему запретов: не кушать в гостях, мало говорить, не демонстрировать окружающим, что лучше осведомлена в каком-либо вопросе, особенно если собеседник мужчина, оставаться наедине с последним даже на минуту. Девушку обучали искусству «краснеть», падать в обморок, следить за своими манерами и речью в общественном месте, т.е. девушка играла заданную обществом роль. Мужчина, подчеркивая привилегированное положение и уважение к даме, при ее появлении должен встать, снять шляпу, пропустить вперед, придержать двери, поднять перчатки, нести ее сумочку и т.д. Этикет вводит правила приема гостей, застольные манеры, тематику бесед, приличествующую одежду для определенных случаев. Он разрабатывает и усложняет правила нанесения взаимных визитов, включающих сложную форму заполнения визитной карточки, соблюдение времени и цели заранее обговоренной встречи. Соблюдение и выполнение заданных правил гарантировало современнику быть принятым в определенном социальном круге и возводило человека в ранг respectable, т.е. уважаемого полноправного члена общества.

Средний класс ориентируется на денди – мужчину, неукошительно следящего за внешним видом, своим поведением, речью и манерами. Он стремится подражать манерам аристократа, всячески демонстрируя свое превосходство над обществом через моду. Простота и подчеркнутая элегантность облика была результатом долгих и тщательно скрываемых ухищрений и больших денежных вложений (сухно высокого качества, безупречный крой, галстук, жилет, булавка для галстука, часы, цилиндр и т.д.).

Дурным тоном считалось облачаться в новый костюм, поэтому его вначале отдавали поносить несколько дней слуге, или обрабатывали

наждачной шкуркой или стеклом. Но главное для денди – безупречная внешность: идеально белыми должны быть рубашки и перчатки. Вот как граф Герман Пюклер-Мускау описывает гардероб современника на неделю: «...двадцать рубашек, двадцать четыре носовых платка, десять видов брюк, тридцать шейных платков, дюжину жилетов и носков» [44, с. 256].

Не менее популярным типажом становится подражание байроническому герою. Следуя идеальному образу, реализованному при жизни Джорджем Байроном, последователи разыгрывали недовольство и пресыщенность от жизни, эгоцентризм, независимость от общества с одновременным выказыванием одиночества. Он жаждет страстной любви, но очень быстро в ней разочаровывается и дальше устремляется на ее поиски.

Бинарный образ заложен в типе делового расчетливого дельца, «бизнесмена», имеющего одну страсть и цель – богатство и власть, наделенные расчетливостью, смекалкой и бесстрашием, они рискуют, чтобы быть в выигрыше, подавляя в себе любое сострадание, имея талант делать карьеру и материальные капиталы.

«Революционер» – новый типаж европейского человека, стремящегося реорганизовать общество на правах свободы, равенства, братства. Он практичный мечтатель, осуществляющий утопию в действии на примере коммуны (Р. Оуэн, Нью Леонарк, С. Боливар, Дж. Гарибальди и др.).

Человек из народа также имеет свой облик, описанный и растиражированный в произведениях (О. Бальзак, Г. Флобер, Ч. Диккенс, Г. Курбе, О. Домье). Доброта, душевная щедрость, стремление к образованности, довольство малым, высокая нравственность, ответственность, верность долгу.

Предметом сатиры становится образ «филистера», так именовали индивида с узкими взглядами, самодовольного, невежественного обывателя, живущего рутинной, не имеющего духовных потребностей, не желающего познавать искусство и все многообразие мира.

Социальные игры распространяются не только на ролевую идентификацию человека, но и на вещи. Желание уйти от реальности политических невзгод, погружение в семью, желание довольствоваться маленькими радостями приводит к эклектике, выразившейся в бидермейере – новом направлении в искусстве, нацеленном на комфорт, использующим возможности технических новинок, изогнутые формы, проявившиеся в бытовых вещах, выражающие практицизм, стремление к комфорту, простоте с одновременным изяществом (венские

стулья, зеркала, фарфор и т.д.), сочетает в себе черты ампира и классицизма, сбалансированные пропорции. Все предметы интерьера функциональны и практичны (в декоре стен и оконных проемов предпочтительны светлые тона, обивка мебели и шторы идентичны). Простая мебель компенсируется обилием цветочных орнаментов, применяемых в обивке, коврах, обоях, украшениях комнат вазами с живыми цветами или гербариями. Вещи, изготавливаемые своими руками (вышивка, вязания, акварель), выставляются на всеобщее обозрение, как и красивая посуда, помещенная в специальный открытый стеклянный шкаф. Там же выставлялись фарфоровые статуэтки, необычные предметы быта (бинокль, оружие и т.д.). Появляется «чистая комната», жилое помещение, не используемое повседневно, а рассчитанное на прием гостей, проведение досуга семьей в выходные.

Наука с ее рациональностью, логичностью и четко выверенной структурой становится базой и применяется не только в прикладной сфере, но и в искусстве. Поиск нового смысла, эстетика жизни определялись изменением восприятия масс, способных самостоятельно оценивать жизнь в разных ее проявлениях. Постепенно в бытие человека входит реклама, демонстрирующая преимущества того или иного продукта и сознательно навязывающая определенный образ и стиль жизни. Газеты и журналы тиражируют литературные произведения, печатая из номера в номер длинные романы с занимательными сюжетами.

Вошедший в моду реализм стремиться не только во всей многогранности и богатстве продемонстрировать настоящее, но главное – сделать его узнаваемым, объективным, типичным, существующим при реальных обстоятельствах. Одновременно искусство развивается на основах символизма и импрессионизма, стремящихся субъективно акцентировать внимание зрителя.

Символизм предчувствует и предупреждает о грядущих социальных переменам через стремление к духовной свободе, эксперимент, недосказанность, таинственность и загадочность.

Французские поэты (Ш. Бодлер, П. Верлен, А. Рембо, С. Малларме и др.) ищут новые выразительные формы, сочетающие игру слов и звуков. Понимая искусство как ключ к тайне, символисты соединяют два мира – вещей и идей. Ж. Мореас в «Манифесте символистов» определяет основной путь символизма как облачение идеи в чувственную форму, служащую выражению идеи при сохранении своей индивидуальности. Тайна символов раскрывается через игру смысловых контекстов. Это была попытка презентовать человека как сверхсущества,

бросающего вызов своим возможностям. В художественном творчестве подобную цель преследует импрессионизм, создавая новые методы и приемы, позволяющие зарисовывать реальный мир в его постоянной изменчивости, а главное – донести до зрителей свое сиюминутное впечатление в чувственной, непосредственной форме. Игра цвета, мазка, световоздушной среды преобразует простой будничныи мотив, привносит ощущение праздника, ирреальности вибрирующего и оживающего пространства. Таков взгляд на мир и его отображение в работах К. Моне, О. Ренуара, Э. Дега, К. Писсарро, А. Сислея, Б. Моризо и др. Данные приемы стали толчком для развития новых авангардных направлений (абстракционизм, кубизм, дадаизм, клуазонизм, кубофутуризм, ориентализм, примитивизм, сюрреализм и т.д.), сближенных с игрой тем, что важен не конечный результат (произведение, вещественный продукт), а сам процесс, в результате которого индивид получает радость самореализации и самоудовлетворения.

Эпоха играет с продуктами, придумывая все новые типы, виды и способы не только удовлетворить потребность в насыщении пищей, сколько дать вкусовое разнообразие и удовольствие. Появляются конфеты, желе, жевательная резинка, картофельные чипсы (середина XIX века), гамбургер (1885 г.). Распространяется увлечение вегетарианством, сыроедением, диетами.

Самым излюбленным развлечением публики становится бал, имеющий свой регламент. Приглашение, приезд на бал с небольшим опозданием, встреча и приветствие гостей хозяином дома, определенное чередование танцев: вальс, полька, кадрили, мазурка, полонез, многочасовой котильон, карточная игра, фанты, обед в середине бала, запись в бальную записную книжку, отъезд под утро и т.д. Нередко современник умудрялся побывать за один вечер на двух-трех балах, что требовало немалых физических и эмоциональных усилий.

Уже упоминалось, что карточная игра получает свое распространение и признание с началом крестовых походов, но мода на азартные игры продолжается и в дальнейшей культурной жизнедеятельности. Не только среди простонародья, но и в среде аристократов карты занимают значимое место. Потребность испытать острые ощущения, желание проверить благосклонность фортуны, легкой наживы приводит игрока за ломберный стол. Несмотря на запрет в европейских странах (1873 г.) всех игорных домов, кроме Монако, карточная игра популярна и способствует распространению шулерства.

Последующая промышленная революция приводит к новым социальным играм. Экономика все больше оказывает влияние на жизнь

и быт людей, сплачивая их по степени и сфере занятости (профсоюзы, корпоративные объединения). Огромное количество людей мигрирует в поисках лучшей доли из стран Восточной и Южной Европы в США и Латинскую Америку. Путеводной звездой, помощницей и надеждой становится идея пробиться, обеспечив материально себя и свою семью.

«Американская мечта» тесно связана с идеей о человеке, самостоятельным трудом добившегося успеха в жизни. Она выстроена на принципах, изложенных в Декларации независимости (все люди равны, и наделены творцом неотчуждаемыми правами), реализована через культ почитания символов (флаг, гимн, философия свободы и предпринимательства и т.д.), являлась двигателем к успеху. В эпоху капитализма данный образ вырисовывает коммерческие возможности, дает шанс человеку из низов достичь вершин. Свобода самовыражения, творческий поиск и предпринимательский авантюризм роднит данный образ и стиль жизни с игрой. Он создает возможность не только определенному субъекту, а целой нации создать бытие, основанное на представлении о национальном идеале, в котором любая этническая группа может свободно жить, думать, действовать и творить соответственно своим возможностям и желаниям.

Социальные игры проявляются в XX столетии в противостоянии и соперничестве двух миров, мировоззрений, образов и стилей жизни: капитализма и социализма. Две противоположные доктрины, разные социокультурные, экономические и политические реалии строились на одном начале: вере в светлое будущее, выстраивании жизни по определенным правилам, закрытости и ограниченности пространства, стремлении к новому, неизведанному, идеализированному. Общественная реальность все больше тяготеет к игровым практикам, проникающим фактически во все сферы человеческого бытия.

ГЛАВА 3. ИГРА КАК СПОСОБ КОНСТРУИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

В условиях экономической нестабильности и экологической напряженности, на фоне снижения уровня жизни и распада института семьи наблюдается ухудшение психофизического состояния человека. В современной реальности данный феномен ассоциируется с трудностями личностной идентификации, предполагающей четкие ответы на вопросы «Кто я?» и «Каково мое место в мире?».

Сегодня социализация трактуется как процесс формирования представлений о себе, реализованных в коммуникативных и поведенческих формах, отражающих понимание принадлежности к какой-либо общности, группе, с выделением своего места и роли в данном социальном пространстве. В. Хесли указывает, что: «для того, чтобы выжить в мире и удовлетворить законные запросы своего разума, человек должен достичь состояния соответствия» [45, с. 114]. Автор придерживается идеи, что личностная идентичность выражается в осознании отражения внешнего мира, в котором особое место отводится телу человека; пониманию других субъектов, которые всецело не подчиняются внешнему миру, а готовы противостоять ему, а главное – в понимании собственного личностного «я».

Идентичность в той или иной степени связана с различными мнимыми конструкциями как отдельной личности, так и общества в целом. По мнению Э. Эриксона, интегрируя жизненный опыт, идентичность подготавливает индивида к жизненным проблемам и неурядицам, предвидит внешние опасности. Понятие «идентификация» в работах Э. Эриксона предьявлено в исторически сложившихся коллективных формах: ритуале, табу, чередности церемоний и регламентов, сохранении традиций. Ученый, исследуя природу игры, прежде всего указывает на значимость социальной среды, в которой «появляющаяся идентичность наводит мосты между стадиями детства, когда телесному Я и родительским образам придаются их культурные коннотации» [46, с. 346].

В то же время конструирование личностной идентичности ни при каких условиях нельзя переложить на чужие плечи. Оно осуществляется в процессе взаимодействия с миром в многообразных проявлениях отношения «Я – Другой», благодаря чему индивид осуществляет самопознание и самоопределение, реализуемые в коммуникативных и поведенческих формах, отражающих понимание принадлежности к какой-либо общности, группе, с выделением своего места и роли в данном социокультурном пространстве.

Жизнедеятельность индивида, подразумевает способ его существования, реализованный через повседневную активность и досуг. В повседневности человек либо растворяется во всеобщей массе, либо всеми правдами и неправдами стремится идентифицировать себя как личность. Безусловно, процесс идентификации как феномен «выделения» человека из толпы осуществляется не сразу, а является фактом антропо- и социогенеза.

Смысловое значение идентификационного процесса заключается в обнаружении себя, нахождение своего субъективно значимого места в группе, коллективе, обществе, реализованные через деятельность, демонстрирующую самотождественность и самопрезентативность. Несмотря на то, что интерес к понятию идентичности возник сравнительно недавно, но проблема соответствия самому себе поднималась в работах многих мыслителей, занимающихся вопросами антропологии, психологии, истории, медицины, политологии, философии, этологии и др. Тем не менее, активный научный поиск в области проблемы персональной и групповой идентичности начинается с 50-х годов XX века, когда появляются работы З. Фрейда, Ч. Кули, Дж. Мида, П. Рикера, Э. Гоффмана, Э. Эриксона и др.

Среди современных авторов в рамках рассматриваемой темы интересны работы М.В. Заковоротной, акцентирующей внимание на проблеме идентичности в современном социуме, а также на проблеме эволюционного изменения понятия идентичности в различные культурно-исторические периоды [47].

В работах Ю. Хабермаса Я-идентичность раскрывается через баланс личностной и социальной идентичности: личностная идентичность обеспечивает связность истории жизни человека, а социальная идентичность отвечает за все социальные роли, проживаемые в ходе бытия. С позиций теории коммуникативного действия, автор обосновывает положение о том, что благодаря коммуникации индивид проясняет свою идентичность, стремясь соответствовать нормативным ожиданиям партнера, и в то же время выражает свою неповторимость [95]. При этом самоидентификация по конфессиональному признаку перекрывает все «рекорды» идентичности [49].

Современный мир массовой культуры есть следствие перехода индивидуальной идентичности к глобальной. В. Хесли отмечает, что для того, чтобы «выжить в мире и удовлетворить законные запросы своего разума, человек должен достичь состояния соответствия». [45, с. 114]. Поэтому процесс идентификации происходит через формирование поведенческих стереотипов, основанных на ценностных ориентациях,

позволяющих индивиду занять определенную позицию, иметь свою точку зрения и оценивания. «Ведь человек, лишенный идентичности, способен, подобно мифическому Прометею, принять любой облик, но, в отличие от своего мифического прототипа, ни один из них не становится подлинным для него» [50, с. 38]. Поэтому, он просто всякий раз надевает на себя нужную «личину» и разыгрывает некий сложившийся традиционно приемлемый образ.

Процесс идентификации протекает в виде символического акта объединения с одними и дистанцирования с другими, т.е. индивид соотносит себя только с тем, что близко его сущности.

Особую роль в конструировании личностной идентичности, особенно в современных условиях, на наш взгляд, играет такой феномен культуры, как игра. Она охватывает всю жизнь человека, проходит через все стороны, грани, качества человеческого бытия; «пронизывает все основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними» [35, с. 402].

Каждый интуитивно знает, что есть игра, но трактует ее по-своему, особо, с учетом личного восприятия, собственного опыта, опираясь на реалии именно своей жизни. Рассматривая в процессе социализации индивида роль игрового феномена, следует отметить, что через игру человек выражает свое отношение к бытию.

Игровая деятельность, основанная на подражании действиям взрослых, вооружает ребенка иррациональным осознанием самых глубинных, на уровне архетипических оснований бытия, приобщает к гендерным стереотипам (мальчики редко играют в куклы и в игре имитируют хлопоты по хозяйству, а девочки меньше возятся с моделями, конструкторами, техническими прототипами), т.е. игра творит человека по образу и подобию сущностей своего времени.

Выдающийся польский педагог, писатель, врач и общественный деятель Януш Корчак отмечал, что многие детские игры – подражание деятельности взрослых. В детстве игра – способ существования, процесс приобщения, освоения действительности, который занимает достаточно много времени и не всегда требует партнеров и зрителей. Именно играя ребенок получает удовольствие, положительные эмоции от встречи с игровой реальностью, испытывает чувства радости от самого процесса игры, сопричастности с происходящим действием. В игровой деятельности не обязателен компаньон, собеседник, партнер, так как в самом акте игры заложен диалоговый статус. В игре ребенок, находясь один на один со своими мыслями, как бы сам ведет беседу, ставит вопросы и находит ответы на них [51].

Первоначальное вхождение маленького человека в игровую среду настолько естественно, что не требует практически никакой подготовки. Она органична и приемлема, отличается бескорыстностью, импровизационностью, стремлением воссоздать мир взрослых через подражательное действие в игре: в маму, шофера, врача, милиционера и т.д., имитируя определенные действия, основанные на стереотипных представлениях (ухаживать за куклой-ребенком, как мама, крутить руль мнимой машины, как папа, и т.д.). В самом процессе игры ребенок видит себя другого, примеряет на себя новые статусы, пробует будущие социальные роли (родителя, профессионала и т.д.). Данный вид игры – игра-упражнение. Ее главное назначение – воспроизведение предметных действий и освоение социальных ролей.

Особую значимость игре как способу конструирования личностной идентичности придает ее творческий характер. Она предполагает реализацию либо собственного замысла, либо замысла автора. Как осуществление собственного замысла игра означает свободное проявление сил и способностей, развертывание творческих потенций личности. Если в игре реализуется авторский замысел, то играющий выступает как интерпретатор и соавтор, осуществляющий творческое воспроизведение произведения автора. Как форма креативности, игра обладает способностью к неисчерпаемости смыслов и, следовательно, расширяет ценностно-смысловые горизонты личности, являясь не только средством развития ее творческих способностей, но и средством ненасильственного воспитания, самовыражения и самопознания, средством экспериментирования с собственной идентичностью. Более того, наблюдая за особенностями игровой деятельности ребенка, можно спрогнозировать его будущие предпочтения и жизненные притязания. Например, традиционная кукла Маша развивает у девочек материнские инстинкты. Совсем другие чувства и эмоции формируются благодаря Барби или другой кукле-красавице. Такой идеал женской красоты, созданный множеством аксессуаров, осознанной работой над собственным телом, огромной страстью к покупкам – типичный образ современной девочки-подростка. Отсюда уже возможны социальные проблемы: нежелание традиционной домашней работы, уменьшение числа детей в семьях, да и изменение понимания роли женщины в семейном укладе. Конечно, даже на тех же новомодных куклах-красавицах можно воспитывать необходимые качества для привычной социализации девочки. Сшитые вместе с мамой наряды для Барби прививают навык рукоделия, придуманная и сделанная самостоятельно сложная прическа на длинных кукольных волосах увеличит личностный креатив и будет способствовать формированию собственного стиля.

Модели-конструкторы различных предметов не только дают представление о форме и пространстве предметов, но и используются аккуратнее в обращении, так как вещь, собранная своими руками, становится для ребенка более ценной, нежели купленная.

Фантазия, смелость, умение постоять за себя развиваются благодаря играм в пиратов, фантастических героев. Пазлы, головоломки прививают усидчивость, терпеливость, скрупулезность, развивают логическое мышление.

Игра восполняет недостающие чувства, эмоции, жизненный опыт. Хотя она в отличие от жизни более однообразна в экзистенциальном смысле, сама становится тем событием, в котором изменяются личностные качества. Каждый игрок играя, прежде всего, манипулирует самим собой, перестраивается, изменяется в соответствии с новыми реалиями и правилами. Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, что играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Раз за разом, проигрывая одну и ту же игровую ситуацию, индивид закрепляет не только свои знания, но и совершенствует свои навыки. Он живет игрой не ради приобретения подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, что способствует более глубокому самопознанию, самопониманию и самоутверждению.

Так, Р. Кайуа указывает, что основным мотивом к игровой деятельности является «потребность в самоутверждении, желание показать себя самым лучшим». И действительно, понимание, что жизнь является борьбой, противостоянием, заставляет человека стремиться не просто победить, но главное доказать, как самому себе, так и окружению, что он более достоин, приспособлен и лучше адаптирован к тем или иным социальным условиям. Дух агона, стремление к достижению и поддержанию определенного статуса являются доминирующей потребностью самоопределения.

В основе любой игры лежит акт общения или с партнером, или с самим собой. Зачастую именно игровые практики благодаря своим возможностям (компенсаторный характер, приятное времяпрепровождение, сочетание реальности и иллюзии) и способствуют нахождению общего в межличностной коммуникации, того, что имеет и представляет человек в себе и о себе. Даже в индивидуальной игровой деятельности индивид находится в диалоге или с самим собой, или с иллюзорным партнером, являющимся частью игрового пространства.

Так индивид преодолевает свое одиночество. «Личность существует только в своем устремлении к “другому“, познает себя только через другого и обретает себя только в “другом“. Первичный опыт личности – это опыт «другой» личности» [52, с. 134]. Поэтому «когда коммуникация ослабляет свою напряженность или принимает извращенные формы, я теряю свое глубинное “Я“. Ведь известно, что все душевные расстройства связаны с потерей контактов с “другими“, здесь alter становится alienus» [52, с. 134].

Человек есть то, с чем он себя отождествляет. «Подобно воде, не имеющей собственной формы, он приобретает ее в зависимости от того, с чем себя отождествляет» [50, с. 39]. Игра помогает постичь свои истоки, понять и интерпретировать свое «Я». Так, не понимая еще своей роли и назначения в мире, существуя на адаптивных возможностях, подмеченных в природе и окружающем пространстве, индивид, соотнося себя с выбранным тотемом, носит маску – образ природного праотца, через двигательный акт имитирует движения, повадки и особенности данного живого мира.

Маска как сакральный атрибут отображения себя и своей основной сути надолго останется в истории человечества как технология вхождения в другой образ, идентификация с тотемным объектом или божеством.

Маска, разработанные церемонии, принятые устои и каноны – форма идентификации себя, своего рода, этноса и группы. Первоначальные культовые игрища воспринимались как уподобление жизни сакрального, дающего возможность поместить себя на место святого и почитаемого. Религиозная церемония становится своего рода игровой технологией вхождения в иной, недостижимый иллюзорный мир, позволяющий прочувствовать в нем одновременно и себя, и священное.

Стремление понять себя, свое истинное предназначение, а, следовательно, и свое самоопределение, реализуется в играх-гаданиях, где индивид, полагаясь на высший суд и благодать, определяет свою самость по жребию выпавшей кости, внутренностям животных или расположению звезд. Так человек играет с миром, он изначально соглашается, что выпавший ему предначертанный жребий отныне будет определяться, фиксироваться и выражаться через его действие (презентативность), освоение определенных навыков, свойственных данному образу.

Древний индивид принимает правила игры-жизни (через ритуальность), наделяет их нравственными и этическими смыслами. Процесс жизни, представленный в виде игрищ, способствует идентификации

как «высшей форме социализации, способу связи человека с коллективными сущностями своей истории, акту отождествления себя с главными ценностями и святынями ядра своей культуры» [50, с. 40]. Так индивидуальная сущность человека через разыгранные обряды, мистерии, ритуалы и социальные игры, сливалась с коллективной сущностью, демонстрируя ее базовые ценности и смысл бытия.

Выбирая тот или иной социальный и профессиональный путь, индивид осваивает необходимый «ролевой набор»: сленг, форма, навыки; приобретает, «разыгрывает» те психологические черты, которые по стереотипу свойственны данному делу. Каждый индивид, чтобы стать профессионалом, своим в некоей среде, изначально вынужден входить в определенную роль (строгого, но справедливого учителя, понимающего и сострадающего врача, рационального и активного бизнесмена и т.д.), он как бы надевает определенную маску, прилагается к некому стандарту, стереотипу, свойственному той или иной профессии или социуму. Так закрепляются традиция, устой, происходит усвоение социокультурных норм, через личную значимость, естественную, непосредственную приобретаемость и интериоризацию.

Таким образом, идентифицируя себя посредством игровых практик в профессиональном, конфессиональном, этническом или иных планах, индивид приобретает духовный статус, преодолевает свое одиночество, перестает ощущать бессмысленность своего существования, обогащает свой мир ценностями и святынями, которые определяют его личностную идентичность.

Первичная идентификация себя в мире начинается с осознания своей гендерной роли, которая приобретается через наблюдение за миром взрослых и усваивается на основе подражания. Согласно К. Роджерсу (Rogers), уже в младенческом возрасте наличествует процесс «прямого оценивания на уровне организма», формирующего представление, что нравится, а что нет, переходящего в оценку переживания своего эмоционального плана, создающего представление – Я [80]. Дети имитируют мир взрослых через игровое подражание любой регулярной деятельности. Мальчики играют в пап, взрослых мужчин (в игре превращаются в офицера, моряка, летчика, ковбоя и т.д.), а девочки именно через игру в мам (хлопоты на кукольной кухне, уход за любимой куклой и т.д.), приходят к осознанию своего места и роли как женщины, хозяйки, хранительницы очага или очаровательной кокетки.

Среди компонентов личностной идентичности важным аспектом является выбранный образ «героя»: исторические персонажи-победители, которыми гордится эпоха, «жертвы», отдавшие свои силы и жизнь за светлое будущее, харизматичные лидеры или успешные в какой-либо деятельности индивиды, – все эти фигуры становятся прототипами подражания.

С точки зрения герменевтики, суть ролевой игры состоит в создании версии своего «я». Новое ролевое «я» заимствуется из среды искусства (литература, кинематограф, миф и т.д.). Выбираемый образ, персонаж близок, симпатичен игроку, который, перевоплощаясь в новый образ, всячески соперничает перипетиям судьбы, стремится уподобиться, занять место, решает некие проблемы или наслаждается успехом вместо избранного героя. Данный процесс осуществляется не только в мыслительных актах и фантазиях индивида, он прежде всего реализуется в стремлении активно вписаться внешне и измениться внутренне под выбранного персонажа для того, чтобы совершать поступки и действия, соответствующие данному типу. Достаточно вспомнить о таком часто распространенном феномене, как подражание кумиру: искусственные клоны Элвиса Пресли, Мэрилин Монро и других «идолов» наполнили современную реальность. Каждый персонаж обладает своим характером, как правило, неординарной биографией и, с одной стороны, игрок воспринимает персонаж как альтернативного самого себя (реагирует на события, исходя из логики, особенностей героя), а с другой, являясь иной сущностью, позволяет поступать себе так, как несвойственно герою.

Ролевое «я» существует лишь в рамках определенного набора правил, диктуемых игрой. Если игрок нарушает правила, лежащие в основе его ролевого «я», это может привести к полному его исчезновению... Многие опытные игроки часто жалуются на возникающую порой потерю идентификации («Это я так думаю или мой персонаж?») [54, с. 101]. Как правило, данный тип ролевой игры свойственен индивиду, стремящемуся уйти от бытовых проблем и рутинной повседневности.

У ролевой игры есть и позитивный функционал – обучение. Осваивая новые роли, индивид прорабатывает и проживает различные жизненные обстоятельства, которые могут произойти с ним и в реальной жизни. Проживание чужой жизни способствует выработке терпимости, принятие чужого мнения, толерантности не только к себе, но и к другому, формирование разных точек зрения на объект и мир в целом. Так, формируется нарративное понимание своего «я», через

призму жизненной истории персонажа, рассказанной от лица героя, но с учетом опыта и аксиологии последнего.

Понимание Я-иной, Я-другой, основано на коммуникации, дающей право воспринимать себя как целостного, самодостаточного, автономно уникального, активно действующего субъекта, чья ответственность временна и зависит от протяженности данного действия (игры). Важно подчеркнуть, что в игре достигается двойное понимание, так как в ней всегда осуществляется воспроизводство, с одной стороны, разнообразных социокультурных практик, а с другой – собственного опыта субъекта. В результате индивид овладевает сразу двумя пониманиями: пониманием воспроизводимого в игре социокультурного содержания, например, той или иной роли в игре, и пониманием себя в этой роли [55].

Каждый из нас является частью некой группы, клуба, сообщества, формирующих общность интересов, ценностей и качеств. Независимо от цели и статуса ассимилированного социального образования (секта, политическая партия, клуб по интересам и т.д.) сопричастность к групповому взаимодействию всегда сопровождается неким ритуальным обособленным действием, с наличием своего сленга, атрибутов и специфических свойств, т.е. происходит формирование своей коллективной игры, ограниченной во времени и пространстве.

Игры формируют привычки, рефлексy, а предпочтение тех или иных игровых форм позволяет спрогнозировать реакции определенного типа, что способствует уже групповой идентичности. Сама идея принадлежности к той или иной группе подчас вызывает у индивида чувство удовольствия, удовлетворения, основанное на феноменах групповой референции (соотнесение собственного мнения и мнения другого при принятии решения и своей самооценки), совпадения ценностных позиций, понимания самотождественности, рефлексивного самоопределения вкупе с внерациональным постижением другого через личностное самоотношение. Но, с другой стороны, игровое соперничество, регламентированное упорядоченными, специализированными правилами, создает этически крепкое основание, актуализирующее благородство, честность и взаимоуважение. Все вышеперечисленные факторы и допускают игру в любую из сфер человеческой действительности, способствуя изменению окружающего социума.

Сегодня идеология, ценности, культура и, как следствие, стиль жизни, меняются так быстро, что человек подчас не успевает не только реализовать, но и запланировать что-то в своей последующей жизнедеятельности. Концепция «*Projet de la vie*» («Проект жизни»), высказанная Ж.-П. Сартром, сегодня неактуальна, так как современник

ограничен быстро меняющимися условиями бытования, вправе в раннем возрасте выбирать жизненный путь и следование ему.

В современном социальном пространстве правила жизни (игры) меняются по ходу действия. В моде чередование кратковременных событий, технологически сплоченных в одной всеобъемлющей игре, именуемой жизнью. Правила коротких игр основаны на требовании избегать долгосрочных взаимодействий, фиксаций, не быть привязанным к конкретному месту, профессии, ценностям, не планировать будущее и не опираться на прошлое. Современному человеку приходится идентифицировать себя во многих плоскостях: когнитивной (конкретное знание о себе как члене социальной общности и осознание отличия своих от чужих), ценностной (различные ценностные представления о себе и своих общностях, разрешениях и запретах, нормах и требованиях), аффективной (оценка значимости своего членства в общности, определения позитивных и негативных установок по отношению к своим и чужим), защитной (упорядочивание социального опыта как реакция на дестабилизирующую социальную среду).

Формирование современных реалий на игровых технологиях способствует созданию жизненных стратегий, с одной стороны выделяющих индивидуальность, а с другой – нивелирующих ее. Распространенные фрагментарные и непостоянные личностные контакты без взаимных обязательств формируют антипривязанность, независимость друг от друга, индивидуальную автономию. Молодое поколение склонно к формированию негативной идентичности, стремясь быть полностью противоположными тому, какими их хочет видеть социум. Негативная идентичность является следствием попытки овладеть жизненной ситуацией, когда позитивная идентичность не может быть установлена, и, как правило, реализуется через опасные и нежелательные роли, в которых человек демонстрирует себя. Человек стремится построить искусственные, альтернативные версии собственного «я» через технологии ролевой игры, способствующей уходу в другой, виртуальный мир, основанный на эскапизме.

Согласно теории ролей, предложенной Э. Гоффманом, индивид приобретает не одну, а несколько идентичностей в ходе жизнедеятельности, реализованных в социальном взаимодействии. Психолог Ж. Лакан придерживается версии, что субъективность не может быть сведена к единому «я». Он считает, что «человек никогда не тождественен своему атрибуту», и его «я» никогда не может быть определено, «поскольку всегда находится в поисках самого себя» [56, с. 78].

В условиях трансформации общества «выживает» тот тип идентичности, который социально мобилен, т.е. смог быстро перестроиться и приспособиться к новым нормам и ценностям.

В практику бытия прочно вошла виртуальная реальность, которая в сознании людей ассоциируется, прежде всего, с компьютерной деятельностью и реализуется не только в рамках специализированных сфер, но и в социальной и индивидуальной жизни, выступающей как виртуальные сущности. Еще в римской литературе, рассматриваемой в трудах А.Ф. Лосева по античной эстетике, латинское «virtus» используется для описания боевых доблестей, духа, снизошедшего экстаза, полученного в минуты борьбы. Дальнейшее развитие данного определения уходит своими корнями в средневековую схоластику и обозначает жизненную активную силу, имеющую связь с всеобщей абсолютной сущностью, предьявленной через активность единичных предметов [57, с. 848–849].

Современный интерес к данному явлению возник в 70-х гг. XX в. и проявился в виде понимания: «Виртуальный – возможный; такой, который может или должен появиться при определенных условиях». В качестве понятия массовой культуры и феномена компьютерного продукта термин был введен Жароном Ланье (Jaron Lanier) в начале 80-х годов.

В современном социокультурном пространстве виртуальная среда имманентна самой структуре бытия, реализованная через творческое начало активной деятельности. Это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека. Непосредственное переживание в виртуальной игровой среде мнимой реальности, восприятие ее как подлинной и делает сетевые коммуникации актуализированной реальностью и несет угрозу замещения реального мира экранным.

Излюбленное времяпрепровождение современников – компьютерная игра. Она притягательна именно тем, что позволяет моментально оказаться в разных реалиях в одно и то же время. Яркие образы, притягательные сюжеты знакомят с иными мирами, уносят игрока из реальности, наделяют сверхвозможностями, дают новые контакты. Ведь Интернет и видеоигры – своеобразная возможность реализации скрытых желаний. Слабый от природы в виртуальной игре наделяется сверхвозможностями; тихий, неприметный превращается в супергероя. В данном игровом пространстве человек начинает существовать в другом измерении и в ином образе: виртуально изменяется пол, возраст, корректируется психическое состояние, сознательно нивелируются отрицательные черты индивида и оптимизируются положительные качества.

Как свидетельствует ряд ученых, главным мотивом компьютерной игровой деятельности является желание примерить иную идентичность (как правило, близкую к идеальному образу себя). Отмечается, что после игрового сеанса игроки чаще всего настроены принимать и оценивать себя более позитивно (И.В. Бурмистров, А.Г. Шмелев, Ю.В. Фомичева, Э. Прзибилски и др.).

В исследовании М. Гриффитса [58], проведенного в 1998 г., выделено два типа мотивационного поведения, привлекающего людей к компьютерной игре, виртуальному миру. Первый тип игрока получает удовольствие от самого процесса игры, он мотивирован на соперничество, его удовлетворяет борьба за конечный победный результат. Индивид не отказывается от повседневности, активно участвует в других формах реальности. Игра – досуг, развлечение, приятное времяпрепровождение, способствующее самопознанию, самовыражению, саморазвитию и тренингу определенных умений.

Второй тип игрока ориентирован на эскапизм. Его мировоззрение, стиль жизни базируется на воображаемом, подменяющем реальность мире. Чаще данный тип имеет проблемы коммуникативного плана (замкнутость, минимальность контактов, боязнь общения, непонимание и неприятие со стороны других людей и т.д.). Новейшие программные и сетевые ресурсы уже сейчас предлагают сделать пребывание в виртуальном пространстве простым и притягательным, в противовес реальному миру, наполненному тревогами, волнениями и проблемами. Информационное общество сознательно трансформируется в тотальную симуляцию с целью исполнения самых фантастических, иррациональных желаний индивидов, особенно детей, обладающих в силу возраста повышенной иллюзорностью. Но и в этом случае компьютерная игра, весь виртуальный мир имеет некоторые позитивные моменты для личностной идентификации, становясь формой выхода из стресса. Приспосабливаясь через игровое взаимодействие к определенным условиям, человек вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, корректирует свои поведенческие реакции в сопоставлении с поведением другого человека, правилами игры и т.д. Игра восполняет недостающие чувства, эмоции, жизненный опыт. Хотя она в противовес жизни и более однообразна, в экзистенциальном смысле сама становится тем событием, в котором изменяются личностные качества.

Каждый игрок, играя, прежде всего, манипулирует самим собой, перестраивается, изменяется в соответствии с новыми реалиями и правилами. Инновационное в человеческой жизнедеятельности

происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, что играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Легкость овладения новым виртуальным миром, выполнение всех сложных информационных операций простым кликом компьютерной мыши, развертывание виртуальных событий по данным технологиям вызывают восторг у человека. Особенно подвержены данной зависимости дети, для которых освоение многих новых форм действительности, получение и закрепление знаний о мире и окружающем пространстве подчас связано с тяжелейшими умственными и физическими затратами. Образовательная практика свидетельствует, что дети любят учиться чему-то новому и получают удовольствие от демонстрации своих способностей, особенно если новые навыки приобретаются быстро и без видимого напряжения. Раз за разом, проигрывая одну и ту же игровую ситуацию, индивид закрепляет не только свои знания, но и совершенствует свои навыки. А в виртуальной среде это происходит быстрее, легче и проще.

Мир массовой игровой культуры, базирующийся на воспитании потребителя, строится на бесконечности... Заканчивается одна сессия, один тур, уровень, начинается следующий, еще интереснее, захватывающей, сложней и интригующей. Индивид живет игрой не ради приобретения подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, способствующие более глубокому самопознанию и самопониманию. Разработчики игр стремятся сделать игровой портал бескрайним, чтобы в нем можно было «существовать» снова и снова.

Современные возможности информационных технологий обладают гипнотическим эффектом, они притягивают, приковывают, концентрируют внимание, развивают креативность и нестандартность мышления, заинтересовывают и полностью захватывают разум, мысли и чувства индивида, так время летит незаметно, и бытие сужается до рамок экрана монитора.

В виртуальном мире изменяются правила жизни, они устанавливаются самим игроком, как правило, с учетом желаний человека. Иллюзия управления своей жизнью, вымышленной реальностью, служит главным мотивом «существования» в виртуальной среде. Приспосабливаясь через игровое взаимодействие к определенным условиям, индивид вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, корректирует свои поведенческие реакции в сопоставлении с поведением другого человека, правилами игры и т.д.

Именно виртуальная игра, благодаря своим временным и пространственным возможностям, позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий мир, через уподобление предметам, вещам, объектам окружающего мира. В данном случае законы практической жизни заменяются временными, произвольно установленными, обеспечивающими нужное действие игры. Несогласный с правилами, принятыми нормами в данной игровой ситуации, автоматически выходит из игрового поля. Действие в пределах установленных правил заставляет игроков находить выход из ситуаций в рамках установленных границ. С одной стороны, подражание, а с другой – интерпретация и способствуют вовлечению и реальному проживанию субъектом конкретной игровой роли.

Обычно в виртуальном игровом пространстве персонажи игр обладают привлекательностью, благодаря своей узнаваемости (герои сказок, любимых мультфильмов, детских комиксов и т.д.). С ними приятно идентифицироваться, им легко подражать, за ними интересно следовать, так почти всегда данный персонаж нацелен на победу. Ребенок, в силу возраста, еще не имея устойчивых социальных ориентиров, тяготеет к необходимости личностных взаимодействий, выстроенных на шаблонах, заготовленных клише, история выбранного героя как бы разыгрывается по сценарию, заранее спланированному сюжету.

Этика игры дает внешнюю и внутреннюю свободу, как от самого себя, так и от социального и природного факторов. Этим и объясняется огромная зависимость от виртуальных игр молодых людей, не имеющих еще должного практического опыта. Меняя материалы, игровые ориентиры, замещая смыслы и значения, индивид получает мнимую сиюминутную независимость от условностей и канонов повседневности. Именно на этих факторах и основан огромный интерес людей к социальным сетям: «Одноклассники», «В контакте», «Facebook», «Мой мир» и др. В них пользователи не только общаются с друзьями юности, но и объединяются в группы по интересам, целям, ценностным основаниям. Создать свою группу, ограниченную формально рамками конкретной темы или интереса может любой желающий, ведь единственное условие – регистрация на сайте. Войдя в виртуальную среду, индивид уже попадает в определенную историю, выстроенную на неких взаимоотношениях, он может сочинять или изменять созданные не им истории, структурировать их, но до конца управлять этим процессом ему не дано, так как субъективная история

в виртуальном мире корректируется и координируется всеми иными участниками – так появляются метасюжеты.

Современный мир массовой культуры есть следствие перехода от индивидуальной идентичности к глобальной. Через метасюжеты социальные сети легко вписывают человека в современный ритм жизни, ведь онлайн-сообщество обеспечивает возможность контакта и общения.

Каждая партия есть начало, но в то же время и продолжение предшествующего опыта. Игра формирует и воспитывает самообладание, практикует его почти во всех отношениях, т.е. способствует развитию понимания я такой или я иной и я могу или я не могу. Игра как бы включает в действие программные механизмы жизни индивида и дает возможность понять, что упорство и осмотрительность, дерзкий риск и надежда на удачу, дают разный конечный результат, она способствует выработке определенной модели поведения и формирует свой способ презентации себя миру.

Так, популярность сайта «Одноклассники», прежде всего, объясняется привлечением в пользователи достаточно зрелой аудитории, интерес которой поддерживается сантиментами ушедшего детства, первой любви, студенческого братства, ностальгией юности. Ведь мотив регистрации в данных контактных формах строится не только на желании восстановить когда-то утраченные коммуникативные связи детства и юности, а главное на «жажде» – «на других посмотреть и себя показать», сравнить свои реальные жизненные заслуги с достижениями товарищей, знакомых, друзей «прошлого». Социальная сеть становится заменой реальным связям юности, компенсирует тягу к «простому человеческому общению», она поддерживает и развивает социальные контакты: реально встретиться со знакомым подчас не позволяют временные или пространственные границы. Сетевое общение при минимуме затрат временных и вне зависимости от места положения, санкционирует черкнуть пару строк старому другу, справиться о его здоровье, поздравить со знаменательной датой и т.д., т.е. фактически обеспечивает главную функцию общения – выражение внимания.

Интернет становится «суррогатом гражданского общества», благодаря простоте регистрации и возможностям как открытого, так и анонимного общения. Даже очень застенчивый индивид в социальных сетях имеет возможность высказывать свое мнение, скрывшись за личиной выдуманного ника или виртуальной аватарки.

Виртуализация личности воплощается в жизненной стратегии с чередующейся игрой масок, за которой индивид прячется от самого себя, от окружающей действительности. Принятая в обществе анонимность и вседозволенность в сетевых коммуникациях дает ощущение свободы, как правило, реализованной в игровом контексте.

Американский исследователь Й. Солер определяет: «Сеть – это место безопасной пробы разных ролей, позиций и возможных идентичностей; это своего рода тренажер для “Я”, которое человек собирается предъявить миру» [22].

Возможность игры с ролями, технология выстраивания множественного «Я» как в виртуальной среде, так и в прикладной действительности требует от индивида постоянного переключения с одной социальной ситуации на другую. Так формируется клиповое мышление, создающее прерывность повседневности. Сегодня современник, как правило, готов использовать только вторичную информацию, он не стремится к ее созиданию, а прежде всего перерабатывает то, что уже открыто, известно. Имея доступ к огромному информационному пласту, индивид перестает ее ценить, так как мало думает над содержанием, а стремится к компилированию. Обычно, мозаичные знания не подкрепляются опытом и не прорабатываются эмоционально в сознании. Отсюда и «неуловимая» идентичность: «сегодня Я» как регулирующая и смыслообразующая структура становится избыточной, ... нужна только инсценировка своей индивидуальности, в результате личность проявляет себя лишь как «фасад Я» [59, с. 69].

Например, программа «Microsoft chat» предназначена для знакомства и общения в Интернете, и, следовательно, отражает такие параметры персональной идентификации, как «Я-концепция», дает самообраз, презентует «“Я” для других», хотя инструкцией и оговаривается, что пользователю регламентируется выбрать прозвище (nik) как единственный параметр для идентификации. Для любителей визуализировать свой образ предложен выбор из одиннадцати персонажей комиксов, демонстрирующих наглядно одну базовую человеческую эмоцию. Программа дает возможность форматировать, моделировать и создавать в доступной выгодной форме реальное общение – шептаться, думать, говорить, демонстрировать партнеру холодный прием и т.д.

Самоидентификация и самопрезентация в сети реализуется по ключевым фразам, статусам, «тегам», по собственным интересам и потребностям (включенности в ту или иную группу), теоретическим и лексическим штампам. «И-нет – мир недостоверных идентичностей.

Это мир, где люди вступают в общение не просто с людьми, а с их ярко выраженными в определенном формате проекциями: сексуальными, ментальными, аффективными» [102, с. 50].

Идентичность в сетевых коммуникациях представлена собирательной мозаичностью, неустойчивой, фрагментарной, вычлняющей множество граней «Я» индивида. Виртуальная реальность – это стратегия Я-играющего, в которой трудно определить, где Я-реальный, а где Я-виртуальный. Здесь невозможно вычлнить истинное «Я», так как самоопределение реализуется в виде бесконечных стратегий самоопределения.

Тяга к чужому миру, подглядывание за жизнью другого, пусть даже виртуале, также являются отражением личностной идентификации на уровне сравнения себя с другим. Просматривая фото, посещая, инкогнито и открыто, страницы другого пользователя, читая мнения в блогах, статусах, погружаясь в мысли других людей, индивид прорабатывает личностные установки и в какой-то мере формирует самость.

Современная идентичность программируется в комплексе кодов доступа к разным реальностям, где человек представлен в наборе чисел, которые позволяют участвовать в жизни (ИНН, страховое свидетельство, номер паспорта, номер банковского счета и т.д.), т.е. индивид является частью большой игры, координирующей разнообразные блага и возможности.

В сети меняется не только личина, но и имя, возраст, пол, автобиография. Потеря реальной ценности идентификационного поля проявляется через обесценивание имени, замена его на ник, пин-код, РС-адрес. Человек в виртуальном мире через цифровой формат нивелирует свою субъективность, отказываясь от имени данном при рождении. Достаточно вспомнить, что в традиционных практиках имя аксиологически связывалось не только с индивидом, но и со всем родом, служило сакральным атрибутом и отражало не только личностные, но и социальные смыслы.

Создание личного профиля (с указанием сведений о себе) уже допускает не реальное, а некое «игровое» демонстрирование себя через аватар, профиль и организацию своей страницы. Термин «аватар», на санскрите означающий «воплощение Бога в физической форме», изначально предполагает и дает возможность через небольшую картинку сублимированно преобразить сущность каждого. Созданный профиль, как правило, содержит информацию, в выгодном свете демонстрирующую владельца (допускаются недомолвки, информация о

себе часто приукрашена, сознательно опускаются сведения о качествах и характеристиках индивида отрицательного свойства).

Процесс идентичности прозрачен, лишен приватности, человек сознательно выделяет (демонстрирует) свои интимные стороны в разговорах в общественном транспорте по телефону, в размещенных на сайтах фото и видеозаписях (значки, скрины, виртуальные подарки). Полная открытость жизни приводит к тому, что нивелируется сокровенное, интимное содержание человеческой личности, исчезает тайна его бытия и его уникальность. Еще Ж. Бодрийяр указывал на проблему потери границы собственного бытия в случае, когда «приватное» приобретает оттенок всеобщности: «... когда исчезает “другой” – потаенный в себе, вместе с ним исчезает и самостоятельность» [60, с. 106]. Все вышеперечисленные факты свидетельствуют о деинтимизации личной жизни, которая становится симулякром чьей-то другой жизни.

Таким образом, специфика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что понимание себя и другого происходит через собственное делание, проживание, бытие в определенной социокультурной ситуации. Благодаря этому в игре осуществляется преодоление собственной ограниченности, формируются ценностно-смысловые и содержательные горизонты личности. Игра способствует деятельностному выявлению возможностей личности, так как благодаря перемещению в другое «Я», играющий как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность саморазвития.

Кроме того, важнейшая характеристика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что она является моделью взаимопонимания, так как игра в одиночку не бывает. «Чтобы игра состоялась, – отмечает Г. Гадамер, – “другой” не обязательно должен в ней действительно участвовать, но всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру, и что отвечает на встречный ход игрока» [24, с. 151]. Поэтому игра в своей глубинной основе разворачивается как движение навстречу, требующее ответного хода, что соответствует структуре диалога: вопрос – ответ. При этом ни вопрос, ни последующий ответ не известны заранее. Они являются результатом выбора играющего, который осуществляется в ситуации игры.

Итак, игра, обладая универсальностью и феноменальностью, является формой свободного самовыражения человека, позволяет активизировать творческое мышление, вырабатывать навыки самостоятельного принятия решений. Являясь моделью понимания собственного «я» и взаимопонимания Другого, игра служит эффективным и непринужденным способом конструирования личностной идентичности.

ГЛАВА 4. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В ФОРМИРОВАНИИ ЭТНОКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ РУССКОГО ЭТНОСА

Понятие жизненной стратегии традиционно является одним из сложных и интересных явлений бытия человека, которое характеризуется целостностью окружающего мира, нацеленностью на будущее, а главное проявляется в виде способности изменять собственную жизнь ради конкретной цели или задачи. Невозможность предугадать наперед жизненные реалии (непредсказуемая русская природа не давала гарантий хорошего результата, несмотря на напряженный труд или социальную ситуацию), запланировать конкретный план действий и следовать ему формировали мышление великоросса. Не рациональное, а интуитивное начало доминирует в логике поступков русского человека. Реальное проникновение индивидом в существующие культурные формы осуществляется в контексте включенности его в социально принятые организованные виды деятельности. В самом процессе активной включенности и происходит интериоризация нормативных сторон жизни, включая освоение образцов, определяющих культурную норму.

Игра – это не просто отдельная сфера культуры, а прежде всего приоритетное свойство жизнедеятельности в целом (А.Б. Демидов, Й. Хейзинга, Э. Финк и др.). «Человеческая культура возникает и развертывается в игре, как игра» [8, с. 7]. Игровое действие в любой культуре – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего самый простой и доступный способ освоения окружающего пространства через изменение себя, прилаживание своей самости к нововведениям.

Игровая деятельность, основанная на подражании действиям взрослых, вооружает человека иррациональным осознанием самых глубинных, на уровне архетипических, оснований бытия своей души, приобщает к гендерным сущностям, т.е. игра творит человека по образу и подобию сущностей своего времени. Большинство игр неизменны во времени, благодаря чему складывается ощущение глубинных исторических корней, рождается преемственность, традиционность и устойчивость социума.

Г.В. Флоровский – религиозный мыслитель, философ, историк и богослов, определяя феномен своеобразия русского человека, указывает на особое присутствие в нем игровой стихии. «Слишком привыкли русские люди празднично томиться на роковых перекрестках, у перепутных крестов. И есть в русской душе даже какая-то особенная

страсть и притяжение к таким перепутьям и перекресткам. Нет решимости сделать выбор. Нет воли принять ответственность. Есть что-то артистическое в русской душе, слишком много игры» [61, с. 501].

Традиционные игры, прежде всего, связаны с культурой конкретного народа, ведь свое содержание, особые характеристики игра берет из трудовой деятельности и бытовых качеств окружающей среды. Исторически социоцентричное русское общество поглощало индивида, формировало личное стремление «быть как все» и формировало осознание ценности как коллектива, так и личности, осознающей себя частью данного социума, предъявленные через результаты коллективных действий с индивидуальным проявлением. Например, почти все игры и забавы в Древней Руси имеют коллективный характер. Игра в пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства и т.д. формировали общинное сознание, круговую поруку, чувство единства и сопричастности. В процессе игры воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодоление себя, своих страхов и слабостей, взаимовыручка и т.д. Излюбленными потехами «Сам на сам», «Стенка на стенку» выковывались стойкость, боевой дух, взаимовыручку. Интересен тот факт, что традиционная русская пляска создавалась не как развлечение, а как уникальная система игровой тренировки воинов, способных из пахарей превратиться в защитников. Ведь «Барыня», «Казачок», «Хоровод» и другие русские народные танцы содержат в себе элементы пешего боя и стратегического маневрирования (например, сложные хороводные закрутки – прообраз кольцевого захвата). Излюбленное катание на санках формировало стремление в неизведанное, свободолюбие и даже некую бесшабашность. Вера в социум, судьбу, некую помощь свыше, «авось» и удачу позволяли россиянину действовать без оглядки, интуитивно, полагаясь больше на фортуна и положительное стечение обстоятельств. В традиционной русской игре нет выверенной расчетливости и строгости, она архаична, импульсивна и аффективна, базируется на повышенной эмоциональности, открытости и коллективной воле. Традиционные игры «Взапуски» (наперегонки), «Невода» (перетягивание каната), «Снежки» служили средством воспитания таких качеств, как сила, сноровка, чувство локтя. Все вышеперечисленные приемы игрового воспитания способствовали самоопределению и самосознанию «делать как все», но в то же время формировали стремления помочь и сострадать тем, кто «ниже», кто проиграл, что порождало стремление индивида подняться до уровня «не хуже другого»,

«каждый как все». Данный феномен морально-психологической установки поведения, побуждающий к мобилизации личного индивидуального потенциала в сочетании с коллективным архетипом, и формирует дуализм, бинарность русского самосознания.

Ярким примером самоопределения и способом презентации конкретной личности и эпохи является феномен юродства. Расцвет данного явления приходится на середину XV – первую половину XVII столетия, когда данный феномен получил широчайшее распространение. В исторической практике восточных и западных цивилизаций данный факт отсутствует, о чем свидетельствуют многочисленные исторические хроники.

Понятие «юродивый» пришло на Русь вместе с принятием православия и в переводе с греческого трактовалось как «глупый, безумный». На Руси юродивыми или блаженными считали людей, симулирующих безумство, эпатажирующих своим поведением окружающих: нагие или одетые в лохмотья, с тяжелыми веригами на теле, в шутовских колпаках и т.д. Юродивый – это тот, кто, добровольно принимая на себя личину безумия (играет в него), скрывая от окружающих свое совершенство (интеллектуальное, нравственное, физическое), желает избежать суетной мирской славы, через «самоизвольное мученичество», маску, скрывающую добродетели. Как и православное монашество, юродивые добровольно отказывались от благ мирской жизни, отвергая социальную статусность, имущество, кровное родство, но не отрекались от жизни в миру. Стремясь своим примером, делом, словом отвратить общину от греха, юродивые всегда были в гуще событий, в центре мира, общины, действий.

В феномене юродства уживаются два мира (реальный и горний), воплощенные в реальных и фантазмагорийных действиях. «Юродивый – это тот, кто следует иной логике, имеющей точку отсчета в абсолюте. На место законов этого мира он ставит законы мира небесного, на место я – Бога, на место ума – веру, на место сна – бодрствование, на место слова – образ, на место внешнего – внутреннее, на место культуры – культ» [62, с. 106].

Бинарность проявления себя, эпатаж поведения, сочетаемый с нарочитой святостью, аскетизм самоуничужения и обличение пороков и грехов других, отрицание общественных норм приличия и неукоснительное выполнение избранной роли – типичная форма проявления юродства.

Занимая срединное положение между смеховым миром и церковным укладом, играя роль «не от мира сего», человек совмещал в себе

черты мистичности и святости, парадоксальности и разумности, иллюзии и реальности, игры и конкретного действия. В обыденном сознании юродивый ассоциируется с обыкновенным дурачком, имеющим душевное или телесное убожество. Но в то же время общество именно блаженным разрешало «ругаться миру», не почитая места и времени. Так, Дмитрий Ростовский в «Четьи-минеи» регламентирует данную привилегию. Презрение к общественным приличиям и является привилегией и непременным признаком юродства. Добровольное принятие на себя тягот и жизненных лишений, готовность к постоянным издевкам, пинкам и поношениям юродивым дает право обличать всех и каждого.

Нередко сознательно выбранное пародийное действие, разыгрываемое юродивым, является способом образумить общество, акцентируя внимание на неблагоприятности поступка или события (затеянная драка, выкрики непристойностей в толпу, глумление над святынями, соблазняющие действия).

Юродство – игра с обществом, актерство, принятие временной «чуждой личины», так как наедине с собой юродство теряет свою ценность. В толпе оправдано «глумление», безумство поступков, безудержность эмоций. Толпа, зритель выполняет свою отведенную роль, народ становится ведомым персонажем, реагирующим и действующим по заранее спланированному действию, сценарию. Речь, поступки, костюм блаженного (нагота) ставят перед обществом проблему выбора. Нагота в мороз символизирует, с одной стороны, чистоту и непритязательность, презрение к тленной плоти (праведный путь бытования), а с другой имеет смысл безнравственности, прелюбодеяния, дьявольского начала. Без зрителя юродство теряет свою значимость, важность и самооценку. В толпе юродивый реализует свою цель, он режиссер, устанавливающий правила, он ведущий своей игры, как жизненной стратегии, превращающей толпу в марионетку.

Юродивый обычно презирает ум, и, следуя сакральной доктрине, презентует идею: всё, что считается мудростью в мире, оказывается безумием с точки зрения Творца. Жизнь по закону Божьему, праведнический путь предстает через антиэстетизм жизни. Опровержение общепринятого идеала красоты, возведение безобразного в разряд положительного, нивелирование прекрасного ради этического – цель юродства. Презентация себя через лохмотья одежды, довольствование всяким углом для жизни (подчас в собачьей конуре или канаве), пренебрежение к пище, комфорту и самой жизни – технология жизненной игры, именуемой юродством, которая держится на зрелище и имеет, прежде всего, показательный характер.

Выполняемые действия, выступление с определенной ролью, с одной стороны, должны рассмешить публику, но, как правило, отражаются не столько в релаксации зрителя, его расслаблении и довольствовании, сколько заставляют посмотреть на некую проблему, грань бытия через сокровенное, «душеспасительное». «Рыдать над смешным – вот благой эффект, к которому стремится юродивый» [63, с. 92].

Амбивалентное начало в поведенческой игре юродивого сочетает бессознательное лицемерие с открытым отрицанием принятых основ, страдание с комической самокритикой, сакральность с гротескной клоунадой. Толпа, оказавшись вовлеченной опосредованно в действие, через мимику, жесты, выкрики, парадоксальные фразы как бы оказывается в другом измерении, окружающем пространстве, в царстве абсолюта. Юродивый вбирает в себя и высказывает не частную, субъективную точку зрения, определенную мысль, а некий целый пласт общих дум, чаяний и надежд толпы, он собой «олицетворяет душу народа». «Лишая центр своей личности “я“ и ставя на его место Бога, юродивый отказывается от индивидуальной, субъективной точки зрения и, выходя за рамки психологизма, встраивает свой взгляд в пространство мистерии, имеющей дело с целым, а не частностью, с “мы“, а не с “я“ [64, с. 332]. Устанавливая противоречивые игровые связи с толпой, юродивый совмещает в себе две роли: персонифицированность личного спасения и общественного служения на благо общества.

Эпатируя, юродивый несет на себе бремя укора через постижение и выражение духовной свободы, сознательное отрицание эстетически прекрасного, цельного и гармоничного. Играя роль героя-обличителя реальности, акцентируя мнимые ценности, юродивый своей самопрезентацией стремится к самораскрытию в человеке апофатичных категорий.

Этический потенциал любого игрового действия строится на соблюдении правил, и в то же время любая игра поддерживается нестандартными решениями, т.е. отходом от установленных законов. Избирая путь юродства, человек получает стереотип действия, сценарий жизни: «ругаться суетному и горделивому миру». Он стремится возбудить толпу через гротеск действия, слова, балансирует на грани комического и трагического, поучая через смех и издевки. Толпа реагирует быстро и непосредственно эмоционально. Дидактический принцип юродивого через крайности открыть истину, презентовать несовершенство мира и человека, величие и силу Господа.

Сознательное уподобления себя Спасителю, безропотное принятие побоев, упреков и насмешек – принятые правила жизни-игры под названием «юрродство». Нагие или в рубище, просящие милостыню, а затем ее тут же раздающие, «немые» или навязчиво повторяющие слово, фразу со смыслом и без, бесцельно блуждающие по городу или своими действиями пророчащие беду – типичные проявления юрродства.

Юродивый мистичен в своих действиях: поливая водой дом, одежду окружающих, предваряя пожар, следующий ночью, заранее предрекая болезнь, беду или несчастье окружающим, предостерегающий прохожего-зеваку от кражи, обмана. Он существует одновременно в двух мирах: реальном и условном (иллюзорно-мистическом). Реальность действия предстает в виде выполнения конкретных действий, совершаемых в реальном времени, но для решения поставленных задач в действительности используется некая степень условности, иррациональности, приходящей из мира фантазий и иллюзий.

Жизнь юродивого предьявлена игровым действием, которое и расслабляет, и держит в тонусе, забавляет, учит, в ней нет стеснения, и за нее, как правило, не нужно отвечать в реальной жизни. Она противостоит серьезности, но достаточно вспомнить сюжеты из жизни Василия Блаженного, Прокопия Устюжского, Прокопия Вятского, Ивана Корейши и др., где рационально и целенаправленно разыгрывается каждый ход, т.е. представляются свои поступки не как забава, а как солидное занятие.

Нередко в публикациях (К. де Труа, В.В. Зеньковский, П.А. Флоренский, Б.А. Успенский, Д.С. Лихачев, А.М. Панченко) юрродство противопоставляется европейскому шутовству, ведь данные явления роднят неприкосновенность со стороны закона и провокация толпы на смех. Шут – особа коронованная, шутовской колпак, как корона, вывернутая наизнанку, олицетворяет внутреннюю сторону власти, ведь нередки исторические случаи наставничества, советничества, выполняемые шутами при европейских дворах. Будучи мудрым прагматиком, сочетая живость ума с аллегорией остроумия, шут озвучивает правду. Выступая в роли дурака, критикуя сильных мира сего, он наставляет и поучает житейской мудрости через гротескность действий и образность произносимых слов. Шут, как правило, неплохо образован, ценит ум, высмеивает глупость и пороки, он «лечит пороки смехом». Юродивый обычно презирает ум, руководствуясь религиозным тезисом: «Ибо мудрость мира сего есть безумие пред Богом, как написано: уловляет мудрых в лукавстве их» [65, 1Кор. 3:19].

Но юродивый, как и шут, имеет право говорить с сильными мира сего. Образы Василия Блаженного, Иоанна Московского (Большой Колпак), Николы Псковского и др., зафиксированные Н.М. Карамзиным в «Истории государства Российского», указывают на факт, что юродивые не только пользовались неприкосновенностью знати, но и их советы нередко принимались к сведению [66, с. 224]

Сознательно уподобляясь в своих действиях любимым в народе скоморошьими глумами, юродивый целенаправленно учит через увеселение, смеховой мир. Совмещая в своих действиях черты народной скоморошьей культуры и культа святости, он, балансируя на грани комического и трагического, благочестивого и релаксационного, смехового и официального, поучает, разыгрывает оппозиционные и свободололюбивые настроения в народе. Исторически сочетая в себе черты православной духовности и языческой мистерии, юродство обнажало проблемы и в то же время нивелировало их, превращало в фарс, помогало перетерпеть тяготы и невзгоды существования.

Таким образом, юродство – осознанно выбранный образ, реализация устоявшейся поведенческой идентификации, выполнение регламента правил, игра на узнавание в толпе, нивелирование своего я, полное самоотречение через эпатажное действие, притворное безумие, желание скрыть свое совершенство под «маской», способ отречься от себя и приблизиться к Богу.

Игровая культура в дворянской среде. Интуиция, вера в сверхвозможность, сверхопределенность как исторической судьбы России, так и жизни конкретного человека – характерная особенность российской ментальности XVIII-XIX вв. А. Мень, характеризуя данный исторический период, пишет: «Человек обладает не только ощущениями и разумом, но и как бы особым “органом“ внутреннего постижения, который раскрывает перед ним сущность бытия» [67, с. 54]. Восприятие и реализация жизни через игровое действие наполняет повседневность мистичностью. «Игра становилась столкновением с силой мощной и иррациональной, зачастую осмысляемой как демоническая» [68, с. 272].

Сходная мысль встречается у Н. Бердяева: «В русской стихии, всегда сохранялся и сохраняется и донныне дионисический, экстатический элемент. Один поляк сказал мне в разгаре русской революции: Дионизос прошел по русской земле. С этим связана огромная сила русской хороводной песни и пляски. Русские люди склонны к оргиям с хороводами» [69, с. 48].

Русская игровая культура прежде всего просматривается в жизнедеятельности дворянской среды. Жизненная стратегия, которая представлена выстраиванием модели удовлетворенностью окружающим миром и стремлением к счастью, которое проявлялось через веру в непредсказуемость, удачный случай. Типичный русский дворянин состоял на царской службе, но через ряд ухищрений стремился избежать деятельности, предпочитая праздный образ жизни. Скачки, балы, бескрайнее гостеприимство с обильным угощением на пирах, безоглядное расточительство служат своеобразным потlachем (древним ритуалом, дающим уважение и авторитет). Дух соперничества, желание выглядеть не хуже, чем другой, заставляет соревноваться дворянские семьи в организации праздничных мероприятий с преднамеренной демонстрацией уничтожения материальных ценностей. Игровое действие становится механизмом, двигателем, активатором человеческой жизни. В реальной жизнедеятельности игру организуют, ждут, радуются или огорчаются, но никогда не удивляются. Все бытие воспринимается как непредсказуемая случайность, сознательно организованная кем-то или чем-то успешность, в сочетании с пассивно-созерцательным, фаталистическим отношением к миру, принятием как данности своей судьбы.

«Жизнь – игра, жизнь – театр, жизнь – сон, а искусство – реальность сна» [70, с. 243]. Придворный церемониал и установленные светские условности задают определенное ролевое поведение всем участникам придворной жизни. Театрализация, игра становятся нормой этикета, а декорации и костюмы дополняют образ ежедневного лицедейства. Эпоха правления Елизаветы Петровны характеризуется появлением большого количества предметов-«обманок». Достаточно вспомнить художественные полотна П. Ротари, на которых девушки кажутся живыми, благодаря мастерству и убедительности изображения человеческой плоти и одежды (Кабинет мод и граций в Петергофе). В моду входят натюрморты, написанные на дубовых досках, вмонтированных в стену, имитирующие стеллажи с книгами, писчими предметами. Исторические хроники свидетельствуют, что ручки, перья, чернильницы, листы бумаги казались реальными, настоящими, и нередко незнающий гость протягивал руку с целью взять предмет или нарисованную книгу. Не только бутафорные предметы, но и имитация людей – типичный факт культурных особенностей данного времени. В усадьбе Кусково гостей развлекают фигурами-обманками. В знаменитом Шереметьевском театре на заднем плане нередко располагались нарисованные фигуры персонажей, имитирующие толпу.

Но известен факт иного использования бутафорных героев. Так, изображение прекрасной дамы, нарисованное на плотном картоне, выставлялось в затемненной алее парка или на водной глади пруда на специальные полозья. Гости «навеселе» устремлялись к прекрасным «нимфам» с целью знакомства, но героини исчезали из виду при приближении оных (слуга, приводил обманку в движение с помощью веревки и несложного механизма).

Реальность и театральность наиболее полно переплетались в маскарадах, которыми также славился Елизаветинский двор. Требования к маскараднему платью даже регламентируются в законодательных документах: «...в публичный маскарад иметь приезд всему дворянству с фамилиями в приличных масках..., а кто не дворянин, тот бы в оный маскарад быть не дерзал» [71].

Весь имперский период русской культуры отмечен феноменом «случая» и его ролью в истории конкретного человека и нации в целом. Специфика достижения личной успешной карьеры (в условиях «женского правления»), самоутверждение через театрализацию образа, выбор особой роли и соответствие ей (гусар – мот, игрок, любитель женщин; дворянин – денди, вежлив, учтив, меланхоличен и т.д.) – вот чаяния данной эпохи.

Азарт игры вытекает из общей атмосферы романтизма данного времени с его культом непредсказуемости, отхода, противостояния норме, противопоставления упорядочиванию империи. Идеал данной эпохи нацелен на уникальность и таинственность, проявляющиеся в исключительных обстоятельствах. Противодействие внешнему через борьбу внутреннюю с чередованием добра и зла, добродетели и порочности, спокойствия и буйства. Герой данного времени весь соткан из контраста: он и венец творения, повелитель мира, и безвольная игрушка в руках судьбы. Человек XIX века является жертвой собственных страстей. Отсутствие видимой свободы в имперском масштабе компенсируется свободой карточного действия. Ведь это целая церемония с установленными правилами и обязательствами: наличие модного сюртука, владение специфической терминологией, готовность радоваться жизни при выигрыше и без сожаления расстаться с ней при проигрыше. Сама ситуация запала игры эквивалентна ситуации поединка, конфликтного противостояния, противодействия двух и более противников – прототип дуэлянтства. Карточная игра становится жизненной стратегией, ведущей к счастью, гарантирующей или отнимающей успех в обществе, признание и уважение товарищей, любовь женщин; путь самореализации и самопрезентации без лишних

хлопот, усилий, выстроенный на вере в удачу, «авось». Случай, ситуация становятся синонимом удачливости, так как «милость Божья» подразумевается не как соблюдение установленных правил, а именно их нарушение. В исторической практике карты и карточная игра в XVIII – начале XIX вв. приобретают черты мифообразования эпохи. Как сказал М.Ю. Лермонтов:

Что ни толкуй Вольтер – или Декарт –
Мир для меня – колода карт,
Жизнь – банк; рок мечет, я играю,
И правила игры я к людям применяю [72, с. 262].

Феноменальный интерес и любовь к карточной игре объясняются ее двойственной природой: игра как она есть и игра как рок, жребий, через трактовку выпавшей карты, определяющая будущее игрока, имеющая прогнозирующее и программирующее значение. Как указывает Ю.М. Лотман (1992): «В рамках карточной игры каждая отдельная карта получает свой смысл по тому месту, которая она занимает в системе карт. Так, например, дама ниже короля и выше валета, валет, в свою очередь, также расположен между дамой и десяткой и так далее» [68, с. 272]. Русский человек более склонен обсуждать пройденный путь, чем соображать дальнейший, больше оглядываться назад, чем действовать, а перед делом – заглядывать вперед. Карты становятся планом действия, жизненным ориентиром, стратегической реализацией конкретно выпавшей роли. Самоутверждение, игра личности не с другим человеком, а с обстоятельствами, случаем, самой жизнью определяют приоритет игрового начала.

Карточные игры привлекают современников не только надеждой на выигрыш, но и участием в данном действии, определяют модель общественной жизни, так как участник расценивается как «добрый, хороший малый», или «вертопрах, мот». Так формируется имидж успешного «героя своего времени», достаточно вспомнить образы главных литературных героев, воспетых в творчестве М.Ю. Лермонтова, А.С. Пушкина, Н.В. Гоголя и др. А.С. Пушкин как-то сказал:

Там позволяется вчерашнему слуге
С хозяином своим на равной быть ноге.
И тот, кто был судьбой обижен в час рожденья,
Находит иногда в игре вознагражденье.

Счастье, удача и действие связывались не через соблюдение принятых законов, устоявшихся норм, а через непредсказуемое нарушение

правил. Риск, стремление к выигрышу служат отдушиной, являются оборотной стороной имперской эпохи, исключая случайность, сознательно подчиняющую свободу личности. Неожиданность становилась атрибутом повседневности, ее предчувствуют, к ней постоянно стремятся. Образ государственности ассоциируется с игрой покер.

Взгляните-ка, из стариков
Как многие игрой достигли до чинов
Из грязи,
Вошли со знатью в связи,
А все ведь отчего? – умели сохранять
Приличие во всем, блюсти свои законы,
Держались правил... глядь!
При них и честь, и миллионы! [72, с. 274].

Парадная мундирность и муштра, всеобщая видимая подчиненность сосуществует со свободным выбором, приключенческим началом, символом страсти, вожделения и мечты. Сознательный самообман, вера в «точный расчет» (волшебная карта, вещь-фетиш) – иррациональный характер повседневности русского быта XIX столетия.

Бинарность русского сознания проявляется в способности не терять головы в трудных обстоятельствах и сохранять честь и достоинство при гибельных ситуациях. Азартная игра – серьезное действие, шуткам и вольностям в ней нет места: игра совершается в полном молчании, игроки обмениваются информацией через условную, специфическую терминологию, что в свою очередь способствует расцвету словесной игры. Язык картежников обрастает синонимами, приобретает аллегорическую форму (маз – ставка, удача, дела на мази и т.д.). Постепенно карточная игра проникает в мир семейной идиллии, помогающей интересно провести досуг. В своих виршах «Евгению. Жизнь Званская» Г. Р. Державин восклицает:

И где до ужина, чтобы прогнать как сон,
В задоре иногда, в игры зело горячи,
Играем в карты мы, в ерошки, в фараон,
По грошу в долг и без отдачи...

Не азарт, а отдых, приятное времяпрепровождение или «коротание времени» с родными и друзьями все больше наполняют жизнь провинциальной России. Время, проведенное за карточной игрой, постепенно становится воплощением нежданной удачи, сбывшихся надежд, удавшейся жизни. Выигрыш в игре интерпретируется как

универсальная модель реализации желаемого, некий канонический принцип бытования. Внешняя парадная закономерность мундирности противопоставляется непредсказуемости случая, государственное начало соседствует с личными желаниями. В. Шубарт пишет: «По сути, русский играет с миром. Ему неведома западная земная серьезность. Иначе русские эмигранты, в большинстве своем низвергнутые со своих жизненных высот, не выдержали бы постигшей их участи» [73, с. 81].

ГЛАВА 5. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В ФОРМИРОВАНИИ ЖИЗНЕННЫХ СТРАТЕГИЙ ПОКОЛЕНИЙ

Проведенное исследование показывает, что в настоящее время выдвинуто и доказано немало положений о значении игры в становлении человеческой культуры, ее роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностей и т.д. Однако с изменением социокультурной ситуации меняется не только сама игра, но и жизненные стратегии играющих, так как через игровое действие, как правило, проявляются жизненно важные цели человека. Выбираемые и предпочитаемые игры указывают на социокультурный тип личности, возможности ее духовного и нравственного развития.

Изначально игровое познание мира не только помогает с легкостью принять социальность, адаптироваться к определенным условиям, усвоить нормы и правила конкретного исторического этапа, но, главное, без видимых усилий изменяет как саму личность, способствуя ее личностной идентификации, так и окружающее пространство.

Как было уже показано, игра является одной из форм социокультурного бытия личности, служащей удовлетворению ее потребностей. Так, в известной типологии игр Ю. Громько, основанной на деятельностном подходе, игра дифференцируется через триаду: play–game–performance. По стратегическому принципу классифицирует игру известный французский философ, социолог Р. Кайуа: игра–mimicry, игра–agon, игра–alee, игра–ilinx.

Й. Хейзинга на основе своей знаменитой культурологической триады: «paidia» – «agon» – «diagoge», выстраивает всю эволюцию человеческой культуры. В целом, можно сказать, что игровые практики позволяют выразить наиболее значимые желания и цели личности, транслируют через свое содержание новые установки, адаптирующие индивида к жизни в обществе. Так закладывается некая модель бытия, матрица жизненных стратегий не только отдельных личностей, но и целых поколений, сформированных идентичностью приобретаемого жизненного опыта в детстве, в том числе на основе игровых практик, и проявляющегося в дальнейшем через самоидентификацию и схожие способы самопрезентации. Еще в XIII веке средневековый арабский мыслитель Абдурахман ибн Хальдун (1332–1406), развертывая историю различных государств и династий в циклах, утверждает о последовательном чередовании четырех поколений – основатели, продолжатели (сыны основателя), имитаторы (внуки) и разрушители (правнуки). Схожая концепция разработана итальянским историком

Дж. Феррари (1874). Его трактовка поколений условно распадается на: «предшественников», «революционеров», «реакционеров» и «завершателей» [74].

Более современная постановка данного вопроса американскими исследователями Н. Хоув и В. Штраус (1991) на основе анализа истории США содержит идею того, что история развивается циклами, продолжительность которых равна среднестатистической жизни человека (80–90 лет) и подразумевает смену «идеалистов» на «реагирующих», «гражданских» на «приспосабливающихся». В 1997 г. данная терминология обновляется на «пророки – кочевники – герои и художники» [75, с. 106–116]. В сущности, поколения, сформированные благодаря одинаковому опыту жизни в раннем возрасте, имеют идентичные коллективные характеристики и следуют схожим жизненным траекториям. Авторы подчеркивают, что каждое пятое поколение повторяет приверженность к ценностям и идеалам первого поколения, и цикличность аксиологического развития равна восьмидесяти годам.

Повседневные практики свидетельствуют, что люди одного поколения обладают сходным типом мышления и восприятия окружающего мира, близкими аксиологическими координатами и идентичными способами деятельности и самопрезентации. Родители, пройдя свой путь становления в социализации, воспитывают детей иначе, с учетом временных приоритетных ценностей. Для воспитания и образования детей, как правило, применяется определенный тип игрового материала, социализирующего ребенка в данном социокультурном контексте, включающего его в мир взрослых, благодаря чему и формируется определенный дальнейший алгоритм действий индивида, проявляющийся при определении жизненных задач, целей и ценностей.

Опираясь на теоретические представления американских ученых, проанализируем игровые предпочтения XX–XXI веков и типичные формы самореализации и самоидентификации проявляющиеся в русской культуре на данном этапе.

Итак, поколение «гражданские», или *герои* (1901–1922), их формирование происходило под влиянием революций 1905 и 1917 гг., Гражданской войны, стахановского движения, коллективизации, электрификации, расцвета НЭПа и т.д. Данное поколение формируется еще на традиционных играх. «Пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства отражали и формировали коллективное сознание, круговую поруку, чувство единства и сопричастности» [76, с. 77].

Сочетание реальных и сверхреальных смыслов жизни реализовались в художественном творчестве, где метафора, иносказательность и символичность демонстрировали поиск иного смысла жизни,

некую модель идеальной социальности. Огромную популярность приобретает политический плакат, выполненный в традициях народных лубочных картинок, сочетающих в себе сатирические черты с мобильной агитацией. Условность изображения, лаконизм, символично-аллегорический сюжет: дракон как образ капитализма, всадник, воин как воплощение свободы, новых веяний, в сочетании с небольшими стихотворными строфами играют значимую роль в формировании нового сознания. Не только плакат, но и вещи повседневного потребления (фарфоровая посуда, шкатулки, декоративные элементы одежды) пропагандируют новый образ жизни, тяготеющий к труду, учебе, коллективному отдыху.

Игровые элементы проникают в художественный мир творческих союзов («Бубновый валет», «Голубая роза», «Бытие», «Нож» и др.), стремящихся через элементы примитивизма, русского лубка изобразить рождающийся новый мир.

Народность, идейность и конкретность становятся смыслом существования и формой досуговой деятельности молодежи данного времени. Огромную популярность приобретают агитбригады, как правило, самодеятельные театральные коллективы, действующие на постоянной или временной основе. Художественные монтажи, хоры, декламации, спортивные танцы, атлетические этюды и мини-спектакли в сжатой форме демонстрировали достижения и просчеты политических и хозяйственных нововведений, через цифры сводок, выступления политинформаторов, речевки, рифмующиеся лозунги дня.

Приспосабливающиеся (художники), или молчаливое поколение (1920–1940), взрослевшее на установке, что и «у стен есть уши», чье предпочтение в деятельности отдается не развитию индивидуального начала, креативной стороне бытия, а направлено на конкретное прикладное действие, дающее возможность приспособиться к имеющимся условиям. Их социализация приходится на время сталинских репрессий, участие в воссоздании новой страны – страны Советов – единого многонационального социалистического государства, стремившегося стать крепкой независимой державой. Энтузиазм, желание создать новую реальность базировались на агональном настрое, ведь повсеместно организовывались социалистические соревнования, способствующие созданию отраслей промышленности: авиационной, автомобильной, станкостроительной, химической и других. Формируется идеал нового человека, готового принять данные идеалы, совершенствуя и преодолевая себя. Делать как все, не отличаться и не выделяться не только действиями, но и мыслями – принятый стандарт

жизни, позволяющий адаптироваться к исторической ситуации, сохранить жизнь. Уважение к закону, должности, социальному статусу есть правила жизни, соблюдаемые данным поколением. Организация досуга связана с пополнением материальных запасов, самостоятельным изготовлением предметов быта и одежды (вязание, шитье, столярное дело и т.д.). Именно данное поколение с огромным желанием возделывает свои шесть соток на приусадебном участке, даче, ведь уверенность и самооценность жизни выражается в количестве домашних заготовках на зиму (соленья, варенья, консервирование и т.д.). Чтобы выстоять и выжить данному поколению приходится руководствоваться бинарным сознанием, сочетающим в себе веру в светлое будущее, где народ становится хозяином, управителем страны, с постоянным неверием окружению, поиску классового врага в близком окружении.

Принятые в данный период игровые технологии выстроены на принципах подражания – самом древнем механизме, с помощью которого происходит элементарное знаковое общение и усвоение нового. Правила игровой имитации просты: показ движения, жеста, слова – ответная демонстрация соответствующего знакового символа. Несмотря на примитивность действий, данный тип игры связан непосредственно с умственной деятельностью и игрой воображения, так как в них проецируются и моделируются дальнейшие социальные коммуникации. Игра воспроизводит стабильное в жизненной повседневности и является деятельностью, через которую правила и условия игры превращаются в устойчивые традиции и нормы. Повторяемость правил игры и создает тренинговую основу развития личности. Игровые предпочтения данного периода вводили игрока в свой иллюзорный мир реальной ирреальности, демонстрирующий счастье и гармонию через соблюдение выполнения обычного рутинного действия, вершителем которого является сам человек.

Унификация жизни, отрицание сословных различий, игра во всеобщее равенство способствовали появлению «основного творческого метода» – социалистического реализма. Данный метод стремился с опорой на классические формы мирового наследия, учитывая современную действительность, творить новый мир. «Задачи метода социалистического реализма требуют от каждого художника истинного смысла совершающихся в стране событий, умения оценивать явления общественной жизни в их развитии, в сложном диалектическом взаимодействии» [77, с. 322].

Союз героического (реализма) и романтического (светлого, идеального будущего) реализовался в советском кинематографе, тематически нацеленном на демонстрацию фильмов о революционной классовой борьбе, видных деятелях революции («Ленин в Октябре» «Чапаев», «Встречный»), созидании нового быта, построении счастливого, идеального общества («Трактористы», «Веселые ребята», «Волга-Волга», «Весна», «Цирк» и др.).

Поколение «идеалистов» (пророков, беби-бумеров) (1946–1963) социализируется в послевоенный период, формирующий установки, новый уклад и качества жизни. Представители данного времени покорили космос, создали крепкую супердержаву (СССР), сформировали некий единый стандарт жизни и обучения. Победа в Великой Отечественной войне, с одной стороны, отождествлялась с подтверждением верности избранного направления на строительство коммунизма и социализма, но триумф был пропитан горечью потерь в каждой семье, разрушенным бытом и социальностью, утратой веры в справедливость. Однако оптимизм, нацеленность на преодоление преград, трудностей ради великой цели, дружная работа в команде, активность и любознательность – все это идентифицирует представителей данного поколения. Открывшиеся в конце 50-х гг. специализированные магазины «Радио», «Сапожок», «Охотник-рыболов», «Рукодельница» свидетельствуют о большом количестве увлечений, хобби, занятий по интересам.

Ценностные ориентиры поколения приобретались в детстве не только через активную подвижную игру, но и через средства массовой информации (детскую литературу, театральные и идеалистически ориентированные, патриотические выстроенные массово-развлекательные мероприятия). Литературное творчество, песни тех лет, живопись, скульптура, театр и кинематограф тематически формировали парадигму военно-политической доктрины, направленной на защиту границ, интересов и ценностей государства. «Кипучая, могучая, никем непобедимая, страна моя, Москва моя – ты самая любимая», все виды искусства целенаправленно создавали эталонный образ страны. Публицистические очерки, опубликованные в газетах и журналах, ежедневно рассказывали о стойкости, храбрости простого русского человека, отдавшего свою жизнь за Родину, формируют так называемый русский характер (И. Эренбург, А. Толстой, В. Гроссман, рассказы К. Симонова, М. Шолохова, Н. Соболева и др.).

Идеология времени контролировала всяческое свободомыслие и творческое начало интеллигенции, борьба с космополитизмом, западным

влиянием приводит к культурной изоляции страны, феномену «железного занавеса». Политическая изоляция разбивает мир на два фланга, блока, противника, играющих каждый по своим правилам. Сознательное восхваление достижений своего политического строя, нивелировка просчетов, ошибок негативных факторов, демонстрация чужих явлений жизни как пагубного, вредного, недопустимого явления. Так формировались мифы и легенды о жизни в иной стране, функционирующей по чуждым правилам. Два мира (коммунистический и капиталистический), противоположные культуры (социалистическая и буржуазная) соревнуются друг с другом.

С конца 1940-х годов в советском обществе возникает оппозиционная субкультура (стиляги), противопоставляющая себя общепризнанным стандартам (довольствование малым, нивелировка внешнего вида, подчеркнутое негативное отношение к одежде, косметике, украшениям и т.д.). Стиляги, используя несвойственную атрибутику, акцентирующую внимание на гедонизме, тяге к потребительским настроениям. Через эпатаж внешнего образа «золотая молодежь» (брюки-дудочки, длинные разноцветные двубортные пиджаки, воротник-жабо или галстук с необычным рисунком, темные очки, гавайские рубахи, остроносые ботинки на толстой подошве, взбитые прически-кок, бабетта, пестрое платье-футляр, украшенное множеством украшений, воланов и бантиков) выражала стихийный протест против узаконенного стереотипного поведения, разыгрывая иной стиль жизни (приветствия, сленг, музыка и т.д.).

Для борьбы с «иным образом жизни в 1961 году на XXII Съезде КПСС была выдвинута задача воспитания «нового человека», реализованная в программе строительства и функционирования клубов, домов культуры, кинотеатров, танцплощадок, библиотек, досуговых центров. Тотальное включение молодого поколения в молодежное движение становится формой преодоления девиантного поведения. Октябрятская, пионерская, комсомольская организации являются формой сплочения, опирающейся на традиционный игровой формат, где участникам приходится доказывать свою достойность быть членом группы. Данные молодежные организации появились еще в двадцатых годах XX века, но наибольшую фактичность приобретают с шестидесятых годов данного столетия.

День принятия, посвящения в октябрята, пионеры, комсомол содержит элементы ритуальных практик, становится праздничной датой, значимой для дальнейшей социализации индивида (дача клятвы, получение символического знака: значка, галстука и т.д.). Участники

данных союзов воспринимают и признают друг друга, ощущая свою некую уникальность, обособленность, основанную на чувстве увлеченности данным действием, осознанием значимости посвященности в тонкости и нюансы процесса, установленного принятыми правилами, с последующим переходом с одного уровня игрового формата на другой (октябренок – пионер – комсомолец – коммунист).

Полученные в детстве навыки через игры, выстроенные на агональном начале, будоражат фантазию, «безграничную веру в инобытие», позволяют ориентироваться оптимистично и в дальнейшем считать себя вершителями судеб, правителями мира. Игровые установки детства через большое количество подвижных, развивающих игр («казаки-разбойники», «прятки», «догонялки», «вышибалы») сформировали поколение победителей, уверенных в себе людей, коллективно настроенных, с осознанным чувством локтя, активных и любознательных, верящих в свои силы и возможности. Оптимистично настроенное поколение реализуется в личностном росте и коллективном самосознании, командном духе и культуре молодости. Игра как соревнование, соперничество сильнейших сформировало уверенность в собственных силах, понимание, что от воли любого зависит судьба мира и человечества. Представители данного поколения сейчас доминируют во всех сферах бытия: политике, экономике, праве, культуре и вершат историю мира.

«Реагирующие» (кочевники, дети с ключом на шее) (1960–80), поколение X – самостоятельно формирующееся поколение, где старшие опекают младших, объединяясь в разновозрастные группы (пионерские, комсомольские отряды). Постоянная занятость родителей, увеличение числа разводов, социализация в неполной семье формировали более раннюю ответственность за себя, самостоятельность, готовность к переменам, расчет на собственные силы и опыт.

Самостоятельно организуется досуг, придумываются дворовые игры, посещаются кружки, досуговые центры (театральная студия, музыкальная или художественная школы, танцевальные, рукодельные кружки, спортивные секции). Это время расцвета спортивных подвижных игр, но, как правило, одиночных, индивидуальных (мальчики интересуются борьбой, боксом, девочки увлекаются гимнастикой, фигурным катанием), настольно-развивающих (лото, шашки, шахматы, карты и т.д.), интерес к глубокому анализу и моделированию, кодированию полученной информации в символах и знаках. Данный игровой формат вырабатывает креативный потенциал, развивает индивидуальность, нестандартность мышления, возможность эксперимента, самостоятельно выбранного пути, тягу к тайнам и неизведанному.

Нередко современник поколения X идентифицирует себя через зрелищность, художественную гротескность, увлечением среди молодежи запретными субкультурами (хиппи, рокеры, панки, байкеры и т.д.). Данная форма игровой театрализации позволяет защититься от окружающего мира, авторитарности и запрограммированности, освобождает от излишней опеки и идентифицирует человека среди единомышленников. Это был способ не только продемонстрировать свою избранность (все субкультурные нововведения всегда зарождались в среде детей номенклатурных работников, элиты), но и иллюзия ухода от неустроенности советского быта. Сознательное нарушение правил, устойчивых норм, желание привлечь к себе внимание через внешнюю атрибутику, гротескность поведенческих действий, выбранный жизненный стандарт: нацеленность на отдых, получение удовольствия, катарсическое начало в литературных и музыкальных пристрастиях, употребление запрещенных препаратов. Изменились поведенческие реалии (поцелуи, объятия в публичных местах), нивелирование половых различий (брюки у девушек, длинные волосы у молодых людей).

Принятая в 1977 г. новая Конституция СССР еще раз провозгласила следование демократическим свободам (совести, слова, собраний, демонстраций и т.д.), но на деле всячески преследовала инакомыслие (запрет на публикацию конкретных авторов, притеснения ученых-гуманитариев, вынужденная эмиграция видных деятелей отечественной культуры и т.д.). Но творческая интеллигенция, находит способ предъявить миру свое видение времени, представить свою реальность через экранизации и театральные постановки русской классической литературы. Главные персонажи драматических постановок предъявлялись как взяточники, бюрократы, карьеристы, что на индустриальном уровне разыгрывало образ социальных реалий современного советского общества. Спектакли советских режиссеров Г.А. Товстоногова, А.В. Эфроса, М.А. Захарова, Ю.П. Любимова, О.Н. Ефремова и др. в завуалированной форме разыгрывали образы бездушной советской бюрократии, поднимали проблему некомпетентного чиновника, взяточника и карьериста.

Интрига, манипуляция и азарт ориентируют индивида в пространстве, через приоритет личного над общественным, самоидентификацию на эмоциональном и прагматическом уровне, тягу к экспериментам, служащими формой претворения в жизнь невостремленных личностных талантов, реализацией ожиданий, креативным началом бытия. Данный игровой формат формировал будущих предпринимателей, людей, ищущих по жизни нестандартные решения,

постоянные эксперименты, новаторство в технологических практиках. Это поколение современных экономистов, банкиров и владельцев частной собственности, базирующихся на индивидуализме, личностных амбициях, высокой самооценке, масштабной информированности и готовности к разным «пробам жизни» как способу осуществления нереализованных талантов.

Поколение X сначала оканчивало школу, закрепляло знания на практике по распределению и медленно начинало свой карьерный рост. Социальность предъявила на тот момент глобальную информированность, возможность самостоятельно находить выход из трудной ситуации, готовность к обучению в течение всей жизни, неформальный подход к известному и прагматизм с надеждой на себя. Ориентированные по жизни на профессиональный и личностный рост, они не чужаются новых знаний и навыков. Предпочитают технологии, избегая лично ориентированное обучение, воспринимая его как эмоциональное, непрагматичное. Верят, что, только постоянно совершенствуя свое знание, владея большим количеством техник и технологий, можно «овладеть миром».

Гражданские (герои) (1980–2000) – поколение Y, живущее по правилам «выполнения своего долга», некоей вселенской миссии, следование идеализированному образу – создателя, спасителя человечества, поп-идола или кумира. Время взросления данного поколения приходится на распад СССР, первые военные террористические конфликты, социальную дестабилизацию, что формировало представление о хрупкости и эфемерности мира.

Этот тип сформировался на играх-подобиях в героев, полубогов, суперменов, обладающих уникальными скрытыми способностями при внешней обычности. Время глобальных социальных и технологических трансформаций формировало убеждение, что нет ничего невозможного, фантастика становится реальностью, каждый может получить задуманное, если будет действовать. Разделение мира и жизни на реальное и виртуальное для них условно, так как данное поколение живет в мире виртуальной реальности.

Игра как возможность померяться силами, стать призером жизни задает жизненный эталон, направленный на получение расширенных знаний, идентификацию себя во многих сферах, дающих разнообразный эмоциональный опыт. Жизненное кредо данного времени – заниматься лишь тем, что интересно, что приносит выгоду здесь и сейчас. Они уверены в своей самоценности и уникальности, желают получать награду за проделанную работу здесь и сейчас, не верят в отсроченную перспективу.

Дети поколения Y конкретны, ценят время, надеются на себя и стремятся получить от жизни максимум удовольствия. Для них нет тайн и секретов, так как информация становится естественной средой обитания, дающей возможность не только развиваться, но и менять социальное пространство. Адаптивность, высокая мобильность сформировались благодаря игровому пространству, индустрии развлечений. Всевозможные компьютерные игры, увлеченность книгами в жанре фэнтези формируют более спокойный сидячий образ жизни, именно с этим поколением нивелируются дворовые игры, групповые посиделки на скамейке, изменяется стиль коммуникации, с постепенным предпочтением опосредованного контакта (виртуального).

Ценить данный момент, не загадывать на будущее, жить здесь и сейчас, так как завтра эфемерно, нестабильно – это цель бытования. Следование моде, неким быстро меняющимся тенденциям в одежде, лексике, занятиях, увлечениях, вся жизнь направлена на получение удовольствия. Даже занятия спортом интересуют не как преодоление себя, физическое и духовное развитие, а расцениваются как получение дополнительных положительных эмоций (байк, скейт, ролики, йога, фитнес и др.).

Флеш-мобы, интернет-мемы, замещение реальной жизни через коммуникационное пространство в социальных сетях, работа и учеба в стиле fan – презентация себя и желание глобального признания через виртуальную самопрезентативность. Желание выделиться из толпы, массы задает стандарт неформального образа жизни и мышления, представители данного поколения политически и социально активны, но, как правило, радикально настроены по отношению к правящей партии.

Понимание и презентация себя «вечными детьми», устоявшееся желание продлить время отрочества реализуется в продолжительном образовании (многие получают несколько профессий, имеют несколько высших образований). Налаженный быт родительского дома отодвигает время создания семьи, рождение собственных детей, их нередко именуют поколением Питера Пена. Поиск себя в разных сферах, профессиях и видах работ, стремление подстроить условия работы под свой образ, стиль жизни, эмоциональное удовольствие и удовлетворение материальное от профессиональной деятельности делает жизнь индивида по своей сути игровой. Меняя профессиональные ситуации, играя смыслами и значениями, индивид получает мнимую сиюминутную свободу от условностей и канонов повседневности. Не прилагая максимальных усилий, представители поколения Y верят в

чудо, так как постоянно ожидают от жизни больших даров, чем заслуживают. При получении образовательных навыков представители Y-поколения нацелены на реализацию краткосрочных задач, предпочитают заниматься только тем, что интересно, больше доверяют знаниям, полученным по информационным каналам, предпочитают неформальный стиль общения и как правило, любят покритиковать то, что непонятно и не является их приоритетом. Соединяя в себе рациональное и иррациональное, необходимое и случайное, правила и свободу выбора, игровой подход бытования преобразует хаотичные начала в природе индивида, подчеркивая уникальность и самобытность.

Современное поколение Z (2002–...) – поколение эпохи глобализации и постмодерна, исходя из научной логики, должно активно предъявлять миру аксиологическую практику, сходную с поколением «молчаливых» (1920–1940). Это поколение возвращается в технологизированной среде, расширенном виртуальном пространстве, дающем возможность уйти от реальности опасного мира. Улица, двор для большинства из них под запретом: гуляют под присмотром родителей, гувернеров, тренеров или воспитателей. Редко бывают на улице, если досуг не организован взрослыми. Малоподвижны, не любят физический труд, зато интеллектуально опережают предшествующие поколения по наличию знаний и навыков. Практика свидетельствует, что к 9–10 годам ребята уже определяют с жизненными целями и, исходя из логики выбранного пути, создают или свой мир в виртуальной среде, либо предпочитают игры-сражения с нескончаемыми врагами (прототипами реальной жизни), знания о которых получают из средств массовой информации.

Специфика жизни и учебы, все большая зависимость от виртуальной среды формируют поколение, менее зависимое от родителей; постепенно стирается преемственность, авторитетность родственников, так как не родительская среда, а Интернет и виртуальное пространство открывает все тайны мироздания и социальности.

Конфликт отцов и детей существовал всегда, но противоречивость современности состоит в том, что, пренебрегая советом и мудростью родителей, молодое поколение возлагает на старшее поколение моральную ответственность за собственные неудачи. Инфантильно-эгоцентричный взгляд на жизнь формируется и благодаря тому, что семья как институт предъявляется в своих суррогатных формах, так как все больше в семье не живут, а «играют в нее» (гражданский, гостевой брак и т.д.).

Возможность выстраивания множественного «Я» как в виртуальной среде, так и в действительности, требует от играющего постоянного переключения с одной социальной ситуации на другую – так формируется клиповое мышление, создающее прерывность повседневности. Имея доступ к огромному информационному пласту, индивид перестает ценить информацию, так как мало думает над содержанием, а стремится к компилированию. Обычно мозаичные знания не подкрепляются опытом и не прорабатываются эмоционально в сознании.

Зато молодое поколение, обладающее клиповым мышлением, способно с большей скоростью обработать полученную информацию, так как сформирован навык быстрого переключения с одного смыслового фрагмента на другой. Современные дети обладают способностью к многозадачности: делая уроки, они как правило, слушают музыку, общаются в чате, редактируют фото, бродят по сети и т.д. Конечно, дети менее сконцентрированы, предпочитают не рассудочные, а визуальные символы, стремятся к повышенному вниманию к себе и желают получать все и сразу.

Представители поколения Z индивидуальны по своей сути, им трудно быть частью некой группы, презентуют себя как одиночек, легче работают самостоятельно, нежели в команде, лучше идут на контакт с людьми в сети, где предпочитают общение с незнакомыми или малознакомыми людьми. Для них характерен специфический стиль коммуникации: больше общения в виртуальной среде с меньшей коммуникацией в реальности, что формирует тип человека, погруженного в себя и заикленного на себе. Так реализуется, с одной стороны, стремление жить в обществе, а с другой – дистанцирование от него. У современного поколения нет героев, авторитетов, кумиров для подражания, они формируются в культуре, где об одном и том же человеке средства массовой информации распространяют противоречивые сведения. Как правило, привлекательными сегодня считаются эпатажные, одиозные персоны, разрушающие стандарты и устои вследствие самопрезентации собственных комплексов и нерешенных проблем. Большинство современников разыгрывают по жизни выбранные роли, реализуемые в виде бесконечных стратегий самоопределения.

Таким образом, проведенный нами анализ позволяет сделать вывод, что каждое поколение в ходе социализации формирует тип дальнейшей жизнедеятельности, определенный способ самореализации и самопрезентации, используя полученные игровые навыки детства как основу жизненных стратегий целых поколений.

ГЛАВА 6. ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ И АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ СМЫСЛ ИГРЫ

Рассматривая феномен игры, можно с уверенностью сказать, что игра как феномен человеческого существования интересовала мыслителей с древности. Они пытались раскрыть природу, сущность, функции и свойства игры (Ф. Шиллер, К. Бюлер, К. Гросс, Э. Спенсер, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и т.д.). Многие работы (Э. Берн, Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Э. Финк и др.) указывают на универсальность, культуротворческие функции игровой деятельности, ее онтологическую природу. На практике игровые модели применяются в науках и прикладных отраслях знаний, направленных на прогнозирование и многофакторность. Игра проникла в экономическую сферу, науку, искусство, политику, военное дело, психотерапию... Во всем вышеперечисленном игра символизирует творческое начало, тип поведения и состояние сознания.

В науке сложились разнообразные трактовки феномена игры. Энциклопедический словарь толкует игру как «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [4, с. 434]. Под процессом игры чаще всего понимают способ деятельности, основанный на определенных условиях, по заданным стандартам, связанный подчас с предметным миром, обеспечивающим данное занятие. «Новейший философский словарь» предлагает следующее определение игры: «разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей» [78, с. 284].

В педагогике считается твердо установленным, что именно через игру происходит формирование физических и духовных способностей человека, его познание мира, развитие воображения, воли, управление, владение собой. В искусстве, сфере досуга, в спортивном состязании игра служит средством развлечения, отдыха, укрепления здоровья.

В обыденном сознании людей игра ассоциируется с легковесной забавой, развлечением, делом не очень важным и не очень серьезным.

В педагогике, психологии широко применяются игровые технологии, помогающие освоить модели определенной стратегии поведения, проработать стандартные коммуникативные ситуации для нахождения в них практических решений. Игра как действие трактуется и

в виде сценического исполнения роли в спектакле, а также как владение музыкальным инструментом, состязание в конкурсах и соревнованиях. Игра – это и блеск, сверкание, сияние.

Термин «игра» подчас употребляют в значении притворства (играть комедию), или раздражающего действия (играть на нервах); говорит о статусе (играть руководящую роль); свидетельствует о легкомыслии (играть с огнем): подчеркивает остроту мысли, живость ума (игра разума, рассудка, воображения); выделяет нечто необычное, феноменальное (игра природы); характеризует непредвиденную случайность в повседневности (игра судьбы); подчеркивает каламбур (игра слов); указывает на дело, не оправдывающего затраченных усилий (игра не стоит свеч) и т.д. . . .

В «Словаре синонимов» игра уподобляется забаве, потехе, шалости, шутке, развлечению, удовольствию, игрищам, игрухе, игрушке, проказе, увеселению, встрече, козням, флирту, смеху, чесу; пьесе, представлению, выступлению, перформансу, исполнению, матчу, соперничеству; пиликанию, музицированию, переливам, бренчанию, треньканию; блистанию, сверканию, горению, сиянию [79, с. 107].

В истории человеческой действительности не раз задумывались о *сущности* игры как таковой. В древнегреческом языке существовало три понятия (вида) игры: пэдия (собственно детская игра), атиро (игра-забава, пустяк, развлечение), агон (поединок, состязание, соревнование). На санскрите имеется пять смыслов игры, отражающих определенные качества: игра детей, игра-представление, игра-шутка, фокусы, игра как ряд случайных, необъяснимых совпадений, игра как притворство. В традиционной русской культуре к играм относили хороводы, спортивные состязания, бои силачей, выступления артистов со зверьми.

На основе контент-анализа употребления данного термина все вышеперечисленные положения позволяют сделать вывод, что игра синонимична «творчеству», «мифу»; уподобляется «знаку», символу», «метафоре»; содержит долю «вероятности» и «инвариантности».

Понятие игры постоянно переосмысливается, приобретая общенаучную категориальность. Элемент игры присутствует там, где субъективность превалирует над объективностью, процесс гносеологии замещается феноменологией, истинность – интенциональностью, адекватность восприятия трансформируется в иллюзию и т.д. В зависимости от функциональной наполняемости игрового процесса, игра содержит то утилитарный (прикладной, практичный), то эстетический (духовный, облагораживающий, катарсический) смысл. Каждая игровая

среда тренирует или развивает конкретные способности и возможности индивида (физические, интеллектуальные, творческие или состязательные).

Важным аспектом изучения игры как социокультурного феномена является ее классификация. Современной наукой приняты классификации игр, предложенные Е.И. Добринской, Э.В. Соколовым, С.А. Шмаковой и др. Авторы опираются, как правило, на возможности игрового действия изменять физический, психический или эстетический потенциал индивида. Известна разделительная концепция игр, акцентирующая внимание на средовом факторе (Э.В. Соколов). Так, существуют игры, выводящие за рамки среды, увлекающие в несуществующее игровое пространство – «освобождающие игры», например, карты, все настольные, компьютерные игры, карнавалы, шоу и т.д. «Эстатическая игра», напротив как бы сближает играющего с самой игровой ситуацией, роднит с природной стихией игрового начала: состязания, танцы, гадания, качели и карусели.

Типология игр, представленная Ю. Громыко, основана на деятельностном подходе, и выражается триадой: play-game-performance. Первая воспринимается как игра в «чистом виде», в виде куража, потлача...; «game» олицетворяет нерушимую игру, т.е. игру по правилам, в которой условия игровых действий строго регламентируются; «performance» – представление, шоу, разыгранное в театре, кино, цирке, на стадионе.

У Й. Хейзинга игра рассматривается в культурологической триаде: *paidia* – *agon* – *diagoge*. Рассматривая игру как первооснову культуры, которая возникает и разворачивается в игре, автор подчеркивает ее универсальность как всеобъемлющий способ человеческой деятельности. Игровая культура – это не столько стиль жизни, сколько структурная основа действий человека. Цитата Платона «удовольствие без пользы и урона», наиболее ясно соответствует духу игр-*paidia*, воспринимаемых как детская шалость, забава, потеха. Игры-*agon* – это состязания, совершаемые на арене, в кругу или ринге, ограниченные пространственно и имеющие, как правило, зрителей. *Diagoge* – игровое противоборство двоих, с одной стороны, соперничество, но одновременно и понимание себя и своего пути.

По стратегическому принципу классифицирует игру известный французский философ, социолог Р. Кайуа. По специфике игрового действия он выделяет четыре типа игр: игра-*mimicry*, игра-*agon*, игра-*alee*, игра-*ilinx* [33, с. 240]. В основе первого типа игры лежит подражание или имитация. Члены игры – актеры, лицедействующие,

примеряющие на себя иные роли, так как принцип игрового действия – жизнеподобие, подражание реальности.

Подражание – самый древний механизм, с помощью которого происходит элементарное знаковое общение и усвоение нового, чего-то более сложного. Правила игровой имитации просты: показ движения, жеста, слова – ответная демонстрация соответствующего знакового символа. Имитация может быть осознанной, когда движения воспринимаются как символы и трактуются как действия; и неосознанной, когда действия воспринимаются как движения, смысл которых понятен, но непонятен смысл действия. И здесь особую роль приобретают, прежде всего, правила следования им. Чем отчетливее понимание и принятие правил, тем большая успешность в адаптивности к социальному пространству. Игровой элемент в социуме – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего прилаживание к ним. Несмотря на примитивность действий, данный тип игры связан непосредственно с умственной деятельностью и игрой воображения, так как в них проецируются и моделируются дальнейшие социальные коммуникации.

Игра-агон (борьба, состязание) – следующий виток в развитии социальных игр. Целью ее является победа одного игрока над другим в условном, выдуманном мире, очерченном определенными правилами. Повседневность, стиль жизни людей Античности базировался на агональности (соревновательном моменте). По мнению Й. Хейзинга, хотя агон – и серьезная встреча, но результат игры несущественен, нематериален, «играют на интерес», удача, успех приносят игроку удовлетворение, повышают чувство самодостаточности, придают уверенность. Победа и есть смысл самой игры, и не важно – выигрыш материальный или символический. «Люди соперничают друг с другом, стремясь быть первыми в силе и ловкости, в знании, либо в искусности, в роскоши, либо в богатстве, в щедрости, либо в счастье, в происхождении, либо в количестве детей. Борьбу за это ведут с помощью собственной физической силы, с помощью оружия, с помощью интеллекта, либо рук, демонстрацией, громкими словами: хвастаясь, кичась, понося один другого, бросая игральные кости или, наконец, хитростью и обманом» [8, с. 65]. Превосходство над другим, чувство удовлетворенности заставляют человека жить играючи. Беря на себя определенные роли, соблюдая или нарушая те или иные правила, индивид одновременно как бы проживает разные жизни. Игра как священный ритуал проникает в повседневность, обыденность человека, становясь его важным атрибутом.

Следует отметить, что тенденции роста игры-агон соответствуют историческому росту разнообразия людей и указывают на желание самоутверждения и самоопределения человека, т.е. желание личностной идентичности. Феномен доминирования, стремление к превосходству, пусть и в игровом качестве (спортивные соревнования, игры интеллектуалов, соревнования в трудовой и образовательной деятельности и т.д.) – характерная черта современной повседневности. Психологи именно за данным типом игрового взаимодействия признают первенство в формировании характера индивида, его самоутверждения, и, как следствие, способа самопрезентации. Игра способствует осознанию своего физического тела (тактильный, двигательный уровень), развивает гибкий ум, проектное видение, делает индивида методичнее и изобретательнее. Но, главное, все видимые трансформации человека совершаются без изнурительных усилий и трудностей.

Главная притягательная грань игры – это принципиальная невозможность однозначно спрогнозировать конечный результат, заранее предсказать победителя и побежденного, даже при соблюдении всех правил и регламентов игрового действия. Правила игры, ее ход, содержание обладают многоликой вариативностью, «случай, судьба, рок» подчас вмешиваются и изменяют ход игровой ситуации. Так рождается игра-alee (жребий, игральная кость). Игры на везение, в которых побеждает случай, выстроены на риске (лотерея, пари, биржевая игра, рулетка, тотализатор и т.д.). Историческая практика свидетельствует, что в кризисные, переломные периоды желание обмануть судьбу, мечты о лучшей жизни через фортуна, усиливаются. И рождается иная форма игрового контекста, названная игра-ilinx (игра головокружения). Индивид в своей игровой практике стремится к борьбе до предела, игрок «ходит по краю пропасти» – рискованные мероприятия, «русская рулетка» – сама жизнь игрока ставится на кон, отдается на волю случая, провидения.

Для понимания сущности игры важно развести ее субъективное и объективное значения. Субъективное понимание игры определяется ее мотивом, непосредственным побуждением к игре, которым является получение удовольствия в самом процессе игровой деятельности.

Как было показано в нашем исследовании, чтобы понять сущность и неординарность игры недостаточно рассмотреть ее некую уникальность, а необходимо учитывать все составляющие данного феномена человеческой жизнедеятельности.

На наш взгляд, основное назначение игры – *антропологическое*, нацеленное на развитие человека, раскрытие его творческих возможностей. Обладая огромным развивающим потенциалом, игра, прежде всего, используется в качестве социализирующего средства. Приобщение к традициям, устоям и знаниям конкретного временного периода происходит именно через игровое действие («моделирующие качества детской» Л.С. Выготского, «упражняющие качества» Спенсера и К. Гросса). Недаром основоположник российской научной педагогики К.Д. Ушинский как-то уточнил, что следы игры в человеке с детства «глубже остаются..., чем следы действительной жизни» [80]. Через игровое поле индивид включается как в социально контролируемые регулируемые процессы (традиции, обычаи, нормы и т.д), так и в спонтанные, стихийные, развивающие и изменяющие конкретную личность.

В детстве игра – способ существования, процесс приобщения, освоения действительности, который занимает достаточно много времени и не всегда требует партнеров и зрителей. Именно играя, ребенок получает удовольствие, испытывает чувства радости от самого процесса игры, сопричастности с происходящим моментом.

Игровой процесс держится на зрелище, имеет показной характер. Представить и показать именно свое видение машины, самолета, строгой мамы или знающего врача. Каждый образ, вид игры предъясняется через определенные видимые элементы. Ребенок-самолет телесно уподобится летательному аппарату, голосом эмитирует звучание двигателя, через двигательный акт прокладывает траекторию полета мнимого космолета. Играя в дочки-матери, маленькая мама постарается придать своему голосу твердость и недовольство, когда вслух будет отчитывать свою непослушную «дочку» за некий проступок. Ребенок, погруженный в игру, не только сам видит ирреальный мир, но и старается его сделать видимым для другого. Он старается выставить напоказ, вычленив наиболее характерные черты и приемы, свойственные для разыгранной роли. В ролевой игре происходит идентификация субъекта как героя конкретного сюжета, выбранной роли, через стереотипную презентацию себя, то в виде паровоза, то машины, то доктора, а то космонавта. В данном типе игр субъект действует не «по правде», а «понарошку», создавая воображаемые ситуации, подражая в игровом процессе реальным объектам и жизненным фактам. В силу этого игра ненавязчиво, исподволь развивает способности ребенка, воспитывает инициативность, любознательность, активизирует мышление, способствуя формированию его личностной идентичности.

Практика свидетельствует, что потребность в игре существует и у взрослых. Игра – одна из первичных форм человеческой активности, фактор онто- и филогенеза человека.

Одной из главных характеристик игры является ее двуплановость. Игра и расслабляет, и держит в тонусе, забавляет и учит, в ней нет стеснения, и за нее, как правило, не нужно отвечать в реальной жизни. Она противостоит серьезности, но достаточно вспомнить многие игры (шахматы, домино, карты и т.д.), где игроки сосредоточено и целенаправленно просчитывают каждый ход, т.е. воспринимают свои действия не как забаву, а как серьезное занятие. Как правило, не производя ни материальных благ, ни духовных продуктов, игра противопоставляется труду, в качестве реально потерянного времени, но редкий игрок признает данный факт и не захочет повторения «никчемного» действия. Она регламентирована правилами и в то же время приветствует изобретательность. Сочетает умелость, ценит мастерство и владение, но и настраивает на авось, удачу, благосклонность фортуны. Базируется на осторожности, но и приветствует смелость, риск, неожиданные обороты. Призывает к свободе, но зиждется на строгой упорядоченности определенного игрового действия, процесса, системы. Изолируется от повседневности и, как правило, имеет место во всех сферах действительности.

Любая игра настраивает на выигрыш, но в то же время требует от победителя сражения без враждебности относится к побежденному. Желание победы соединено с пониманием спокойного принятия поражения, без гнева и отчаяния признания своей временной неудачи с надеждой на дальнейший выигрыш и победу, в следующем раунде, в другой игре. Игра дает возможность получать удовольствия не только от выигрыша, но и от паники, перед лицом проигрыша, знакомит с разными эмоциями и реакцией конкретного индивида на данный факт.

Игра воспринимается игроками как естественный процесс, хотя в своей организации она пронизана искусственным форматом. Разыгрывается в реальности, но с легкостью переносит в несуществующие эфемерные миры.

Участник игровых практик одновременно находится в двух мирах: реальном и условном. Реальность действия предстает в виде выполнения конкретных действий, совершаемых в реальном времени, но для решения поставленных задач в игровой действительности используется некая степень условности, иррациональности, приходящей из мира фантазий и иллюзий – так создается мнимая ситуация, реализуемая через условное действие. Игрок как бы уходит в мнимый мир, создаваемый им самим.

Но для создания игрового поля (действия) необходим игрок, непосредственный организатор и координатор данного процесса. Именно им создаются правила игры, определяется ход и процессуальность момента. Игроками определяется пространство, задействованное в мнимой действительности, задается временной регламент, а также разрабатывается план (сюжетная канва) игровой реальности. Игроками подбирается необходимый реквизит, способствующий созданию конкретного игрового пространства. Все эти действия необходимы, для того чтобы в игровом пространстве одновременно реализовать многомерные цели, так как всегда игровая реальность строится на деятельности (работе) и отдыхе (развлечении), содержит подражательные моменты и в то же время требует личностного креатива, держится на коммуникативном акте, воплощающемся через самовыражение и непосредственное общение, служит наработкой необходимых навыков (тренинг) и связана с импровизацией.

Именно игра благодаря своим временным и пространственным возможностям позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий мир через уподобление предметам, вещам, объектам окружающего мира. В данном случае законы практической жизни заменяются временными, произвольно установленными, обеспечивающими нужное действие игры. Несогласный с правилами, принятыми нормами в данной игровой ситуации автоматически выходит из игрового поля. Действие в пределах установленных правил заставляет игроков находить выход из ситуаций в рамках установленных границ. С одной стороны, подражание, а с другой – интерпретация, и способствуют вовлечению и реальному проживанию субъектом конкретной игровой роли.

Таким образом, амбивалентность игры позволяет играющим сочетать в игровом действии противоположности: реальность и ирреальность физическое и психическое, репродуктивное и творческое, добро и зло, свободу и необходимость.

Ни одну игру нельзя до конца спрогнозировать и заранее предугадать, как будет развиваться сюжет, каков ее результат будет в середине или конце игрового действия. Свобода инициативы каждого вовлеченного в данный процесс игрока и задает тот возможный процент комбинаций, то многочисленное число ходов или сюжетных линий, позволяющих исход игры не знать заранее.

Субъектно-объектные реальности игры и варьируемые ситуации дают возможность любому игровому действию постоянно существовать, не заканчиваясь, ведь конец конкретной ситуации не обозначает

конец действия, это только временные положения и принятия на себя конкретной роли, выигравшего или проигравшего, непосредственно участвующего в процессе или постороннего наблюдателя. Поэтому в процесс игры может вписаться любая модель взаимодействия индивида и социума, человека и мира.

Игровая ситуация обычно представлена не только в виде рассудочной деятельности субъекта, но и включает непосредственно объективные процессы, характеризующиеся условностью и самодостаточностью, независимо от результатов данного явления. Игра всегда предполагает некую свободу выбора, не всегда сознательного и волевого, подчас спроецированного случаем, обстоятельством. Игра, поневоле трансформирующаяся в неигру, перестает существовать, она теряет свою значимость и ценность, становясь обязанностью. В игре по принуждению, без желания теряется главное качество – удовольствие, удовлетворение, самим процессом, самим собой и самой игрой.

Любое игровое действие этически базируется на соблюдении правил, с одной стороны, и в то же время поддерживается нестандартными решениями, т.е. отхода от установленных законов. Сочетание жесткой нормативной системы, имеющей регулятивно-регламентирующий характер, и некой внутренней свободы, задает фактор случайности, отклонения от заданных траекторий, возможность бесконечного множественного разворачивания игрового действия. Парадокс сочетания взаимоисключающих качеств (беспредельно эмоциональных и твердо зафиксированных рациональных) и делает игровую ситуацию привлекательной и наиболее естественной для индивида, проецируя «возможные миры», квазиреальности, внося в жизненную действительность элемент новаторства, творчества. Правила игры регламентируют и определяют процессуальность игры, но участники, соблюдая некую каноничность действий, находятся в процессе поиска выхода из правил, нахождения нетривиального пути, сопутствующего выигрышу. Правила игры являются добровольными ограничениями, необходимыми для обеспечения некой стабильности, фиксирующей порядок и основу бытия в игре.

Возможность ухода от данных социокультурных стереотипов через принятие нестандартного решения при игровой ситуации культивирует творческое мышление, а, следовательно, происходит осмысление конкретного социокультурного опыта. Сегодня игроки с легкостью замещают игровые материалы, благодаря чему меняются смыслы, ориентиры, цели, формы и значения. Так обретается внешняя и внутренняя свобода не только от социального, природного окружения,

но и обретается внутренняя независимость от самих себя, пусть на краткий миг, во время игрового момента, но тем самым человек развивает свое чувство свободы, приобщаясь к экзистенциальным переживаниям.

В свою очередь, удовольствие от игры позволяет индивиду не слишком серьезно относиться к миру. Элементом несерьезности, переносящим играющего из данного процесса в реальность, является юмор как фактор душевного равновесия, его защитник и оберег. Юмор всегда содержит игровое начало. Взаимосвязь (взаимовлияние) между игровым действием и смехом была подмечена еще в древности, как некое жизнеутверждающее начало, объединенное единой реакцией – получением удовольствия. Если игра осуществляется в виде деятельности, то смех получается проявлением того самого отношения к деятельности, окружающему миру и человеку. Смех как бы является проявлением перехода от серьезного отношения к миру игровому. Построенные на универсальности и свободе, по своей природе игра и смех противостоят серьезности, делая жизнь человека интереснее и разнообразнее.

Понятия игры и смеха близки, но не тождественны, так как смех не всегда сопровождает игровую деятельность (спортивные, ролевые, интеллектуальные игры и т.д.). А смеховой мир, напротив, всегда содержит игровой элемент. И в том, и в другом действии Й. Хейзинга подчеркивает наличие эмоциональной удовлетворенности, чувства свободы, обособленности во времени и пространстве и соблюдение неких заданных правил [8]. Смех, часто сопровождающий игру, функционально выполняет компенсаторную роль (противодействуя страху и рутинной обыденности), расслабляет и нивелирует социальные различия играющих (достаточно вспомнить карнавальную культуру, выстроенную на игровом элементе, позволяющую каждому на определенное время почувствовать себя в другом образе, в ином социальном статусе и положении).

Как социокультурный феномен игра – это школа общения, функциональный способ трансляции социального опыта, в ходе которого осуществляется нравственное воспитание, формируется модель взрослой жизни, осваиваются навыки трудовой деятельности, происходит ее оценка и направленность на конечный результат (новый продукт). Й. Хейзинга указывает, что «игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития» [8, с. 19]. Задействованные в игре механизмы получения удовольствия и позволяют максимально оптимизировать процесс социализации. Смеховая реакция часто и является тем

элементом понимания, который свидетельствует о принятии неких общих правил и установок (отсутствие столкновения интересов и целей), готовности принять информацию или коммуникацию с другим индивидом.

Игра несет в себе жизненные цели человека, указывающие на его социокультурный тип и степень духовного и нравственного развития. Являясь неотъемлемой частью жизни, игра способна компенсировать табу, ограничения и запреты, обеспечивая ее крепким фундаментом. Базисом любой игры является постоянство их правил. Большинство правил игр веками не изменяются (правила игр в шахматы, лот, городки, прятки и т.д.). Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной повседневности и является деятельностью, через которую правила и условности игры приобретают устойчивые традиции и нормы. Повторяемость правил игры создает трениговую основу развития личности. Как сказал наш современник А. Шемякин «Жизнь – это игра, с постоянно меняющейся системой правил», поэтому игра интересна человеку с рождения, так как подготавливает его к жизненным изменениям, является репетицией будущих жизненных реалий [54, с. 103].

Опираясь на правила, реализуясь в непринужденной деятельности и в воображаемой ситуации, игра созидает действительность. И если субъективная цель, ее мотив находятся в самом процессе деятельности, доставляющем удовольствие, то объективное значение игры заключается в формировании и тренировке духовных и физических способностей, необходимых для осуществления иных видов деятельности и жизни личности в обществе.

Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, что играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры и выходит в своих фантазиях за ее рамки.

Любая деятельность представляется в виде предмета, средств, результатов и технологии выполняемых операций. Хотя в игре результат не всегда осязаем, но он всегда наличествует и толкает к возобновлению действий. Проигравший стремится взять реванш, а выигравший еще раз ощутить преимущество в чем-либо или над кем-либо. Участники игры постоянно трансформируются сами через изменение игрового «Я», стремясь таким образом выразить свою идентичность, свои потребности и желания телесные и духовные.

Организация любого игрового процесса строится на реальном действии, включенном в прикладное бытие, и в то же время реализуемом в условном игровом пространстве. Колоссальное многообразие

игровых форм объясняется их прикладными возможностями, поэтому игровое начало присутствует во всех сферах человеческой действительности. С развитием человеческой деятельности все большими возможностями наделяется данный процесс. Так как игра по своей природе связана как с прошлым, так и с будущим, она зачастую непосредственно и является актом прогресса, способом создания нового. Самореорганизуясь через изменчивость, неустойчивость, сиюминутность и уникальность, игра настоящее трансформирует в будущее, но правила, принятые в любом игровом действии, соединяют с прошлым.

Изначальное игровое познание мира не только помогает с легкостью принять социальность, адаптироваться к определенным условиям, усвоить нормы и правила конкретного исторического процесса, но главное – без лишних усилий изменяет как саму личность, так и окружающее пространство. Социокультурный смысл игры состоит в том, что каждая игровая ситуация строится на определенном типе человеческой деятельности, базовые виды которой она и моделирует. Условно в прикладной действительности игровой спектр распадается на игры для тела, игры ума и игры для души.

К *физическим, или играм тела*, обычно относят все подвижные, спортивные и моторные действия, где двигательный акт занимает первостепенное значение. К данному блоку можно отнести и *эстетические игровые* ситуации, в которых движение осуществляется не человеком, а предметом или социальным пространством. Наблюдение за движущимися объектами (залпы фейерверка, полет мыльных пузырей, шаров, так называемые поющие фонтаны, слаженный коллективный танец и др.) вызывают у зрителей, опосредованно участвующих в действии, восторг, наслаждение, эмоциональный подъем, переходящий в личную двигательную активность. К пузырям тянется рука, чтобы поймать, подбросить, танцевальный акт другого вызывает бессознательное притопывание ног, хлопки руками и т.д.

Интеллектуальными, или играми ума, называют вид игр, базирующихся на применении игроками своего интеллекта или эрудиции. Данный тип игр основан на предметных забавах, представлен сюжетно-интеллектуальными и дидактическими приемами. Технологические свойства игрового момента состоят в умении находить правильно ответы на поставленные задачи, с ограничением временных рамок и, как правило, с наличием агональных качеств. Б.Р. Мандель обозначает данный вид игр как «индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления».

для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования» [81, с. 35].

Некоторые исследователи интеллектуальных игр (Б.Р. Мандель, Ф. Дунихо, Х. Бодлендер и др.), изучающие феномен интереса к шахматам, интеллектуальным играм, шоу «Что? Где? Когда?», «Своя игра», свидетельствуют о возникновении новой субкультуры, имеющей свою символику, особый сленг, зарождение традиций и т.д. Каждый игрок приобретает определенный статус, реализованный через нормы поведения, специфическое взаимодействие, сложившиеся привычки, а главное – выделение приоритетной позиции «мы», связывающей несколько собственных «я», при общении с интересными людьми. Так как внутренняя структура игры непредсказуема и многовариативна, М. Кордонский и М. Кожаринов относят приверженцев интеллектуальных игр к неформалам.

Интерес к играм ума прежде всего объясняется общедоступностью, равной возможностью, независимо от социального и физического состояния. Данный вид игры не требует большого материального вложения (экипировка, предметы, необходимые для обеспечения действия и т.д.), наличия профессиональной подготовки, не зависит от возраста и профессии. Одним из моментов популяризации «умных игр» сегодня становится реальная возможность абстрагироваться от мировоззренческих установок и идеологической направленности. Потенциал игры проявляется через «облегченный процесс познания», возможность самоактуализации, самореализации, а следовательно, альтернативной карьерной деятельности, ведущей к социализации игрока.

Игры души, или социальные игры, представлены через все виды сюжетно-ролевых игр (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы и т.д.). Технология данной игровой деятельности строится на воспроизведении гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов. Каждый участник сознательно предпринимает попытку «пожить» определенное время в роли другого человека (существа, специфического персонажа), воспроизводя через характерные действия, слова, жесты и приемы выбранного героя. Обычно в данном типе игр наличествует стартовая (начальная) ситуация, но отсутствует сценарий развития сюжета, который полностью исходит от участников игры. Каждому игроку дана возможность продумать особенности своего персонажа (биография, характер, привычки, костюм и т.д.) и во время игровых событий он поступает и реагирует на происходящее от лица своего героя.

Социальные игровые взаимодействия очень популярны в образовательной сфере (для воспитания определенных знаний, умений, навыков и качеств), в профессиональной среде (для выработки деловых, организационно-деятельностных качеств), в психологических практиках, тренингах (для коррекции внутреннего мира субъекта) и т.д.

Безусловно, все многообразие игр, придуманных человеком, не только базируется на деятельностном факторе, но и имеет привязку к месту проведения игрового действия: настольные (застольные) игры, комнатные, уличные, дворовые; игры на открытом воздухе и на местности (в лесу, поле, на воде или спортивной площадке), на празднике или эстраде, сезонные или природные, зависящие от времени года (зимние, весенние, летние, осенние), а также различаются по использованию имеющегося объема времени (игры-минутки, длительные, кратковременные и т.д.).

Конечно, игра является роскошью, деятельностью, предполагающей досуг. Она связана с наличием свободного времени, поддерживается позитивными эмоциями, и нередко содержательно лишена практической целесообразности. Голодному, думающему о хлебе насущном, играть недосуг, так как человек, имеющий жизненные трудности, не стремится их еще и приумножать. В игре есть трудности, но, в отличие от жизни, они носят ирреальный характер и посильны для игрока, почему и принимаются им легко.

В социальнокультурном смысле игра выступает фактором сохранения стабильности, межпоколенной преемственности, способствует сохранению этнокультурной и поколенной идентичности. Коммуникационные возможности игры обладают экспансивным влиянием. Обычно игра захватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т.е. устанавливает эмоциональные контакты. Сам процесс игры непосредственно и опосредованно вводит индивида, вовлеченного в игровое поле, в общение с окружающими людьми, природой, социальностью, способствует наработке знаний, развитию активности, фантазии, мышления, присущего данной социальной общности (идея коллективности игры у В. Штерна и трансакции Э. Берна).

Благодаря своей ярко выраженной коммуникативной функции групповая игра способствует тому, что человек, замкнутый по своей природе, чувствует в игре себя свободно, а импульсивный, скорый на решения и действия, подчиняясь логике игры, ведет себя осторожнее, сдержаннее; так в неформальной обстановке между незнакомыми людьми налаживаются дружеские отношения.

Свобода как атрибутивное качество игры является действенным социокультурным механизмом. Любая игра отторгает принуждение, нивелирует прагматическую целесообразность, хотя и не исключает ее, но в этическом смысле принижает ценность данного игрового действия (игромания ради денежного выигрыша, карточные игры). Игрок, даже изначально проигрывавший, всегда имеет шанс победить, пусть на новом этапе или даже в новой игре. Именно играя, индивид погружается в реальное многообразие человеческих отношений, от неприятия до сотрудничества... При этом практика свидетельствует, что в игровой сфере происходит формирование не только непосредственного участника игры, но и наблюдателя, который, несмотря на свою невключенность в данный процесс, формирует свою трактовку действия, а следовательно, получает непосредственный опыт.

Всю историю человечества процесс игры непосредственно или опосредованно связывался с изменениями в жизнедеятельности людей. Игра, как правило, служит средством выражения своей идентичности. Жест, движение, слово помогают продемонстрировать свою специфичность и уникальность в контексте отношения «Я – Другой», проявляя этнокультурную, поколенческую и личностную идентичность.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. СПб, 2003. 398 с.
2. Хариш Д. Ли́ла. Игра самопознания / Пер. с англ. М.: «София», 1999. 136 с.
3. Кассирер Э. Философия символических форм. Том 2. Мифологическое мышление словарь. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. 280 с.
4. Бракгауз Ф., Эфрон И. Иллюстрированный энциклопедический словарь / Ф. Бракгауз, И. Эфрон. М.: Изд-во «Эксмо», 2006. 499 с.
5. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. Кн.1. М., 1992. 656 с.
6. Аристотель. Политика // Сочинения: В 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1983. С. 376–644.
7. Кодекс Юстиниана (Фрагменты). М.: Директ-Медиа, 2008. 347 с.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
9. Паскаль Ф. Школа в Ласковой Долине: перевод. Вып.6: Всю ночь напролет: к изучению дисциплины. М.: Вагриус, 1993. 144 с.
10. Кант И. Критика способности суждения. Пер с нем. М.: Искусство, 1994. 367 с.
11. Гегель Г.В. Эстетика. СПб.: Наука, 1998. 622. с.
12. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика. Сочинения в 2-х тт., Т.1. М.: Искусство, 1983. 479 с.
13. Шеллинг Ф.В. Философия искусства М: Изд-во «Мысль», 1999. 608 с.
14. Шиллер И.Х.Ф. Письма об эстетическом воспитании // Статьи по эстетике. Собрание сочинений в восьми томах. Т. 6. М.-Л.: Гослитиздат, 1950, С. 288–387, 732–737.
15. Спенсер Г. Основания психологии. СПб., 1987. 412 с.
16. Allen G. Physiological Aesthetics. The Revolt of the Elites: And the Betrayal of Democracy – London, Lasch, Christopher., 1994. 276 p.
17. Плеханов Г. В. Избранные философские произведения в пяти томах. Т. 5 // Сочинения по эстетике. М.: Госполитиздат, Соцэкгис, 1958. 904 с.
18. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
19. Гросс К. Душевная жизнь ребёнка. Киев, 2001. 126 с.
20. Баллон А. Психическое развитие ребенка М.: Изд-во «Промсвещение», 1967. 196 с.

21. Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology.- Cambridge, 1959. – 665 p.
22. Buhler Ch. Kindheit und Jugend. Leipzig, 1931. 508 p.
23. Фрейд З. Я и Оно. М.: Мерани, 1991. 432 с.
24. Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1998. 704 с.
25. Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности // Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 445 с.
26. Набоков В.В. Федор Достоевский. Лекции по русской литературе. М., 1996. С. 173–219.
27. Жуковский В.И. Процесс игрового диалога зрителя с произведением живописи // Ученые записки факультета искусствоведения и культурологии: сб. науч. тр. Вып. 1. Красноярск: КрасГУ, 2000. С. 6–11.
28. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
29. Лиотар Ж.Ф. Состояние постмодерна / Пер. с французского Н.А. Шматко. М.: Изд-во «АЛЕТЕЙЯ», 1998. 160 с.
30. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: ИГ «Прогресс», 2000. С. 407–420.
31. Делёз Ж. Различие и повторение. М., 1998. 384 с.
32. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. СПб., 1997. 112 с.
33. Кайуа Р. Игры и люди; статьи и эссе по социологии культуры словарь / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
34. Гессе Г. Игра в бисер // Собрание сочинений. В 4-х т. Т.4 / Пер. с нем. М.: Радуга, 1984. 543 с.
35. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / сост. П.С. Гуревич; общ. ред. Ю.Н. Попов. М.: Прогресс, 1988. С. 357–403.
36. Арендт Х.А. Vita activa, или О деятельной жизни / Пер. с нем. и англ. В. В. Библихина; Под ред. Д. М. Носова. СПб.: Алетейя, 2000. 437 с.
37. Хотинская Г.А. Игра как феномен культуры в культурологических и семиотических описаниях. URL://http://jarki.ru/wpress/2011/10/20/2769.
38. Платон. Собрание сочинений. Т. 2. М., 1993. С. 339 – 345.
39. Еникеева Д.М. Культурология: справочник. Ростов н/Д: Феникс, 2008. 285 с.

40. Фукс Э. Иллюстрированная история нравов: Эпоха Ренессанса. М.: Республика, 1993. 511 с.
41. Монтень М. Опыты. Избранные главы / Пер. с франц. Г. Косикова; Примеч. Н. Мавлевич. М.: Правда, 1991.
42. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: пер. с англ. / Общ. ред. М.С. Мацковского. СПб.: Лениздат, 1992. 400 с.
43. Бутузов А. Из истории готического романа // Комната с призраком. М.: ИМА-Пресс, 1993. 416 с.
44. Иллюстрированная энциклопедия моды [Текст] / Л.О. Кибалова [и др.]. Прага, 1988. 608 с.
45. Хесли В. Кризис индивидуальной и коллективной идентичности / Вопросы философии. 1994. № 10. С. 112–123.
46. Эриксон Э.Г. Детство и общество. Изд. 2-е, перераб. и доп. / Пер. с англ. СПб.: Ленато, АСТ, Фонд «Университетская книга», 1996. 592 с.
47. Заворотная М.В. Идентичность человека. Социально-философские аспекты. Ростов-н/Д: СКНЦ ВШ, 1999. 200 с.
48. Хабермас Ю. Демократия. Разум. Нравственность. Московские лекции и интервью. М.: АCADEMIA, 1995. 252 с.
49. Кублинская Е.А. Изучение религиозной и конфессиональной самоидентификации современного российского общества // Социально-гуманитарные знания, 2009. № 3. С. 267–280.
50. Козин Н.Г. Идентификация. История. Человек // Вопросы философии, 2011. № 1. С. 37–49.
51. Корчак Я. Несерьезная педагогика. М.: Изд-во «Самокат», 2015. 216 с.
52. Мунье Э. Персонализм. Французская философия и эстетика XX века. М.: Искусство, 1995. 271 с.
53. Роджерс К.Р. Взгляд на психотерапию. Становление человека. М.: ИГ «Прогресс», «Универс», 1994. 480 с.
54. Труфанова Е.О. Идентичность и Я // Вопросы философии, 2008. № 6. С. 95–105.
55. Беляева Л.А. Игра как выражение практически-поведенческой модели понимания // Проблема понимания в педагогической деятельности. Екатеринбург, 1995, С. 41–52.
56. Лакан Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я в том виде, в каком она предстает нам в психоаналитическом опыте // Семинары. Кн. 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. М., 1999. 520 с.

57. Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. М.: Институт философии, теологии и истории Св. Фомы, 1969. 936 с.
58. Griffiths M.D. Internet addiction: Internet fuels other addictions // Student British Medical Journal. – 1999. V. 7. – P. 428–429.
59. Уханов Е.В. Смерть субъекта в сетевых коммуникациях // Открытое образование. 2006. № 3. С. 68–81.
60. Пузько В.И. Кризис идентичности личности в условиях глобализации // Философия и общество. 2007. № 4 (48). С. 98–113.
61. Флоровский Г.В. Пути русского богословия. 3-е изд. с пред. прот. И. Мейендорфа и указателем имён. Париж: YMCA-PRESS, 1983. 599 с.
62. Ростова Н.Н. Человек обратной перспективы как философско-антропологический тип (Исследование феномена юродства) // Вестник ТГПУ. 2007. № 11. С. 105–111.
63. Панченко А.М. Смех как зрелище // Д.С. Лихачев, А.М.Панченко, Н.В. Поньрко. Смех в Древней Руси. Л.: Наука, 1984. С. 72–153.
64. Успенский Б.А. Антиповедение в культуре Древней Руси // Проблемы изучения культурного наследия. М.: наука, 1985. 393 с.
65. Библия, Новый Завет [Текст].- 1 Кор. 3:19
66. Козлов В.П. «История государства Российского» Н.М. Карамзина в оценках современников / Отв. ред. д-р ист. Наук В.И. Буганов. АН СССР. М.:Наука, 1989. 224 с.
67. Мень А. Познание мира // Наука и жизнь. М., 1990. № 4. С. 62–68.
68. Лотман Ю. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Избр. статьи. В 3 т. Т. 1. Таллин, 1992. С. 269–287.
69. Бердяев Н. Русская идея. Основные проблемы русской мысли XIX века и начала XX века // О России и русской философской культуре: Философы русского послеоктябрьского зарубежья. М.: Наука, 1997. С. 43–271
70. Дмитриева Н.А. Краткая история искусств. В 3-х кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1989. 318 с.
71. Полное собрание законов Российской Империи / Собрание первое (с 1649 по 12 декабря 1825 г.). СПб., 1830. т. XIII, № 9217.
72. Лермонтов М.Ю. Избранные произведения / вступ. статья и коммент. А. Пескова. М.: Худ. лит., 1985. 536 с.
73. Шубарт В. Европа и душа Востока. М.: Русская идея, 1997. 447 с.

74. Савельева И.М., Полетаев А.В. История и время: в поисках утраченного. М.: Языки русской культуры, 1997. 800 с.

75. Strauss W., Howe N. The Fourth Turning: An American Prophecy What the Cycles of History Tell Us About America's Next Rendezvous with Destiny. N. Y.: Broadway Books, 1997. – 367p.

76. Беляева Л.А., Новикова О.Н. Игра как способ конструирования личностной идентичности // Образование и наука. 2012. № 5(94). С. 73–82.

77. История русского и советского искусства: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «История» / М.М. Алленов [и др.]; под ред. Д. В. Сарабьянова. М.: Высшая школа, 1979. 380 с.

78. Всемирная энциклопедия: Философия XX век / Главн. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. М.: АСТ, 2002. 1312 с.

79. Словарь синонимов и антонимов / сост. О.А. Михайлова. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 512 с.

80. Ушинский К.Д. СОБР. Соч. в 8 т. Т. 8. М.; Л., 1950. 552 с.

81. Мандель Б.Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин // Вопросы культурологии. 2006. № 5. С. 34–38.

Научное издание

Новикова Оксана Николаевна

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ

Монография

ISBN 978-5-94984-556-1



9 785949 845561

Редактор Е.А. Назаренко
Компьютерная верстка Т.В. Упорова

Подписано в печать

Печать офсетная

Формат 60×84 1/16

Усл. печ. л. 7,67

Тираж 500 экз. 1-й завод (50 экз.)

Уч.-изд. л. 9,08

Заказ №

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный лесотехнический университет»
620100, Екатеринбург, Сибирский тракт, 37
Тел.: 8(343)262-96-10. Редакционно-издательский отдел

Отпечатано с готового оригинал-макета
Типография ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО УМЦ УПИ»
620062, РФ, Свердловская область, Екатеринбург, ул. Гагарина, 35а, оф. 2