

*Тюрина Л.А.,  
аспирант кафедры логики, философии и методологии науки,  
Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева*

### **Игра как феномен и её типология в концепции Р. Кайуа**

*Статья посвящена изучению взглядов французского философа, писателя, исследователя культуры Роже Кайуа (1913-1978) на некоторые аспекты феномена игры. Рассматривается его отношение к проблемам происхождения игры, выделения её основных признаков, правил и границ. Особое внимание уделено анализу его классификации игр, в основе которой лежит выделение четырех базовых человеческих инстинктов, являющихся иррациональной основой индивидуального и социального бытия. В статье делается вывод о том, что, классифицируя игры, Р. Кайуа анализировал не только инстинктивное содержание игр, но и их социальную форму. Мыслитель считал несомненным фактом наличие между играми, нравами и институтами тесных отношений компенсации или близости, так как принципы, управляющие различными видами игр, проявляются и вне мира игр, в реальной жизни. Признавая тот факт, что прогресс возможен только в случае неразрывной связи рационального бытия человека с развитием его иррациональной жизни, он настаивал на необходимости ограничения последней рамками игры.*

***Ключевые слова:** Р. Кайуа, Й. Хёйзинга, феномен игры, классификация игровой деятельности.*

*Tyurina L.A.,  
Postgraduate student of Department of logics,  
philosophy and methodology of science,  
Orel State University named after I.S. Turgenev*

### **A Game as a phenomenon and its Typology in the Conception of R. Caillois**

*The article is devoted of studying of views of the French philosopher, writer and researcher of culture Roger Caillois (1913 – 1978) for some aspects of game's phenomenon. It's considered his attitude to the problems of the game's origin highlighting its main signs, rules and limits. The special attention is given to the analysis of his game's classification. There are four basic human instincts in the foundation of it. They are irrational foundation of individual and social existence. In the article there is a conclusion that R. Caillois in his classification of games analyzed not only instinctive game's content but their social form. Thinker considered undoubted fact that there are closely relations of compensation and closeness among games, manners and institutions because principles managing different kinds of games appear out of the games in the real life. Accepting the fact that the progress is possible only in the case of indissoluble connection of the*

*rational human existence with the development of his irrational life he insisted on the necessity of its limiting of game's frames.*

**Keywords:** *R. Caillois, J. Huizinga, game phenomenon, classification of the game activity.*

Термин «игра» широко используется сегодня в различных областях социально-гуманитарного знания [Медведев, 2016: 156]. Практически все исследователи игры обращают внимание на её универсальные возможности в эстетическом и нравственном воспитании, в интеллектуальном, эмоциональном, сенсорном и физическом развитии, развитии креативного мышления и воображения. Они отмечают, что роль игровых элементов возрастает в эпоху, называемую постмодерном, где наблюдается размывание границы между реальным и нереальным [Романовская, 2012: 53].

Одним из авторов, внесших большой вклад в изучение феномена игры, является французский философ, писатель, социолог Роже Кайуа (1913-1978), написавший в 1958 г. книгу «Игры и люди», анализу которой посвящена данная статья.

Р. Кайуа продолжал тему исследования «Homo Ludens» Й. Хейзинги, выражая солидарность с большинством тезисов, выдвинутых голландским мыслителем. Уделяя главное внимание изучению роли игры как формы социально приемлемого выражения бессознательных влечений, он вместе с тем высказывал несогласие с рядом положений общепринятой концепции игры Й. Хейзинги, обосновывая концепцию игры с позиции иррационализма [Аликин, 2016: 23].

Р. Кайуа, предлагая определение игры, рассматривал её как деятельность: 1) свободную, не обязательную; 2) отдельную, ограниченную в пространстве и времени; 3) неопределённую; 4) непроизводительную; 5) управляемую правилами; 6) фиктивную, вымышленную [Кайуа, 2007: 49].

Он не был согласен с Й. Хейзингой в том, что игра как деятельность и материальный интерес не совместимы [Кайуа, 2007: 44]. Если Й. Хейзинга настаивал на том, что игра находится «вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей» [Хейзинга, 1997: 28], то Р. Кайуа акцентировал внимание на том, что участие людей, например, в азартных играх нередко приводит к их обогащению или разорению [Кайуа, 2007: 44]. Вместе с тем мыслитель делал имеющую принципиально важное значение оговорку о том, что и в денежной форме игра носит абсолютно непроизводительной характер, ведь сумма выигрыша при самом благоприятном раскладе всего лишь «равна сумме проигрыша других игроков» [Кайуа, 2007: 45]. Перераспределение ценностей в ходе проведения игр не приводит к созданию новых ценностей. Именно в азартных играх в наибольшей степени находит отражение иррациональное поведение человека, представлявшее для Р. Кайуа в играх наибольший интерес [Кайуа, 2007: 45].

Если Й. Хейзинга относил к неизменным атрибутам игры таинственность и скрытность [Хейзинга, 1997: 31], то Р. Кайуа, напротив,

доказывал, что для игры имеют важное значение показательность и зрелищность [Кайуа, 2007: 44].

Р. Кайуа указывал на то, что большое количество игр и их разнообразие серьёзно затрудняют возможность найти универсальный принцип классификации, который помог бы распределить их по немногочисленным и четко определенным категориям. Поэтому критериями классификации могут служить: инструмент игры; основное качество, необходимое для её проведения, количество участников и атмосфера во время партии; место проведения состязания. Некоторые игры предполагают наличие как одного участника, так и нескольких. Одна и та же игра в зависимости от ситуации может либо мобилизовывать несколько качеств, а может не требовать ни одного. При этом в одном месте можно играть в различные по степени сложности игры. Многие игры не требуют наличия инструментов и принадлежностей. В то же время одна и та же принадлежность способна выполнять разные функции в зависимости от характера той или иной игры [Кайуа, 2007: 50]. В одних случаях, например, при игре в азартные игры, её участники ничего не делают, ожидая решения судьбы. Напротив, представителей атлетических и интеллектуальных игр объединяет похожее настроение игрока, стремящегося «победить соперника, поставленного в те же условия, что и он» [Кайуа, 2007: 50].

Р. Кайуа разработал свою типологию игр, представляющую для нас несомненный интерес. В основе его классификации игр лежит выделение четырех базовых человеческих инстинктов, составляющих иррациональную основу индивидуального и социального бытия. Это «стремление к победе в состязании благодаря одной лишь личной заслуге... отречение от собственной воли и пассивно-тревожное ожидание приговора судьбы... желание облечься в чужую личность... тяга к головокружению...» [Кайуа, 2007: 76]. Им соответствуют игры состязательные (agon), основанные на случае (alea), симулятивные (mimicry), а также игры головокружения (ilinx) [Кайуа, 2007: 50]. С помощью этих четырёх типов игр инстинкты высвобождаются в искусственно созданных, отграниченных от реальной жизни условиях. При этом игроку, его окружению, обществу не наносится какого-либо ущерба. Потенциально опасные последствия выброса иррациональной энергии исчезают в момент прекращения игры. Кроме того, игра выполняет важную миссию сплочения людей в «группу, скрепленную актуальными совместными переживаниями и непреложными обязательствами» [Григорьева, 2013: 97; Зенкин, 2007: 19].

Выделенные мыслителем семантические типы относятся к области игры (play) как родовому понятию. Каждому из них соответствуют определенные игры (games). Согласно Р. Кайуа, на начальном этапе существования любой игры в ней господствует «принцип развлечения, шалости, вольной импровизации и радостной беспечности» («paidia») [Кайуа, 2007: 51]. В дальнейшем происходит переход к зрелому состоянию («ludus»), когда «спонтанно-экспансивные проказы» [Кайуа, 2007: 51] начинают подчиняться «произвольным, императивным и намеренно стеснительным конвенциям ...

сковывающим и затрудняющим достижение желаемого результата» [Кайуа, 2007: 51]. Значение перехода от «paidia» к «ludus» заключается в переводе иррациональных устремлений в рациональные концепции. В дальнейшем эти концепции, в соответствии с идеями Й. Хейзинги, перестают быть частью игры и становятся конструктивными элементами рациональной культуры. Нельзя не согласиться с мнением о том, что в указанных принципах игры прослеживается связь с важнейшим диалектическим принципом древнегреческих философов: «сочетание иррационального, инстинктивного, деструктивного дионисийского начала ... и начала рационального, упорядочивающего, институционального, связанного конвенциями и предусматривающего сознательное преодоление конфликта в игре» [Чемодурова, 2012: 131].

Р. Кайуа обращал внимание на то, что в ходе развития промышленной цивилизации появилась новая форма ludus'a — «хобби», то есть необязательное второстепенное занятие, которым занимаются ради удовольствия. Такого рода деятельность нередко помогает компенсировать последствия «уродующего воздействия, которое оказывает на личность конвейерный труд ... автоматический и раздробленный на мелкие операции» [Кайуа, 2007: 69]. В данном случае игра позволяет взять полезный и плодотворный реванш у реальности.

Р. Кайуа, для того чтобы показать основополагающее родство игр внутри каждого из четырёх типов, приводил в качестве примеров не похожие друг на друга игры. При этом он отказался от разграничения внутри каждого из классов детских и взрослых игр и в то же время пытался показать наличие сходных игровых типов поведения в животном мире [Кайуа, 2007: 51]. Мыслитель стремился сделать очевидным то, что устанавливаемые предлагаемой им классификацией различия между типами игр соответствуют неким сущностным и первичным побуждениям.

Говоря о состязательных играх, исследователь отмечал, что для них характерно наличие искусственно созданного равенства шансов для участников, соревнующихся в идеальных условиях. Оно позволяет выявить в процессе состязания лучшего среди игроков в одном из качеств, таких, как быстрота, выносливость, сила, память, ловкость, хитрость и т. д. Соперничество осуществляется в соответствии с правилами, при этом помощь извне не допускается. В ряде случаев равенство шансов для игроков с разным уровнем подготовки обеспечивается с помощью форы, когда в рамках изначального равенства шансов «вводится некое вторичное неравенство, пропорциональное предполагаемому соотношению сил между участниками» [Кайуа, 2007: 52]. Так, в шахматах «слабейшему игроку дают вперед лишнюю пешку, коня, ладью» [Кайуа, 2007: 52]. Мыслитель обращал внимание на то, что занятия состязательными играми невозможны без внимательности, дисциплинированности, упорства, тренировки, настойчивости и воли к победе. Победитель должен опираться на собственные ресурсы, используемые оптимальным образом и в одинаковых для всех пределах. Только в этом случае игра выступает «как чистая форма личной заслуги» [Кайуа, 2007: 53] и помогает её проявить [Кайуа, 2007: 53].

Р. Кайуа указывал на то, что, в отличие от состязательных игр людей, в соревнованиях животных нет правил. Однако мы можем обнаружить в их соревнованиях «подразумеваемые и спонтанно соблюдаемые условные пределы» [Кайуа, 2007: 53]. Общеизвестен факт, что зверята, любящие бороться между собой, стараются не травмировать друг друга. Для зверей не характерны преследование друг друга и борьба за пределами площадки, отведенной для турнира. Также и дети не сразу начинают состязаться по правилам. Они сначала соревнуются в выносливости, выясняя, например, «кто дольше сможет глядеть на солнце, терпеть щекотку, задержать дыхание, не моргать глазами» [Кайуа, 2007: 54]. Иногда они даже вынуждены «выдерживать голод или боль в форме порки, шипков, уколов, ожогов» [Кайуа, 2007: 54]. Такие соревнования помогают подготовить детей к жестокостям и издевательствам, которым подвергаются подростки при инициации. Однако исследователь был убеждён, что такие «аскетические» игры не являются «чистым» *agon*'ом, который в дальнейшем проявляется в различных видах спорта и состязательных играх, в том числе и нацеленных «на решение трудных задач (охота, альпинизм, кроссворды, шахматные задачи и т. д.), когда соперники, не сталкиваясь непосредственно друг с другом, постоянно участвуют в каком-то грандиозном, диффузном конкурсе» [Кайуа, 2007: 54].

Анализируя игры, основанных на случае, мыслитель их главный признак видел в том, что они «основаны на решении, не зависящем от игрока и ему не подконтрольном» [Кайуа, 2007: 55]. В отличие от состязательных игр, основанных на «утверждении личной ответственности», игры, основанные на случае, отрицают труд, терпение, ловкость, квалификацию. Самое главное, что они неизбежно предполагают отречение от собственной воли. Участник такой игры «отдается на волю судьбы» [Кайуа, 2007: 55]. Тем не менее, Р. Кайуа допускал сочетание *agon* и *alea* в домино, триктраке, большинстве карточных игр. Он также показывал на конкретных примерах, что в играх, основанных на случае, роль денег возрастает по мере повышения доли случайности и по мере снижения степени защищённости игрока. В большинстве случаев выигрыш получают не самые умные игроки. Миссия таких игр — устранение любого врожденного или приобретенного неравенства между людьми, «дабы все были абсолютно равны перед слепым вердиктом удачи» [Кайуа, 2007: 55].

Р. Кайуа обращал внимание на то, что, игры, основанные на счастливом случае, не характерны для животного мира, в котором можно найти примеры игр состязательных, симулятивных и головокружительных. Животные не способны «вообразить отвлеченную и бесчувственную властную силу, решениям которой они бы заранее безропотно покорялись в порядке игры» [Кайуа, 2007: 56]. Для детей азартные игры также не имеют особой привлекательности ввиду того, что ребёнок ещё близок к животному. К тому же дети зависимы от родителей. Не имея собственных денег, они не находят в азартных играх того, что привлекает в них взрослых. В подобного рода играх они по преимуществу полагаются на свою ловкость, а не на удачу [Кайуа, 2007: 56].

Р. Кайуа признавал, что даже в цивилизации промышленного типа, основанной на признании ценности труда, страсть к азартным играм не ослабевает. Он объяснял привлекательность лотереи, казино, тотализаторов тем, что не всегда тяжкий труд людей своим результатом имеет достойное, по их мнению, вознаграждение. Зачастую только выигрыш в азартной игре может служить способом «вырваться из униженного или даже нищенского состояния» [Кайуа, 2007: 158]. Игра в таком случае «посрамляет труд» [Кайуа, 2007: 158] и представляет собой «конкурирующее решение, значимое в силу того, что отчасти определяет собой стиль жизни целого общества» [Кайуа, 2007: 158].

Мыслитель был убеждён, что признание за азартными играми социально-экономической функции не свидетельствует о наличии у них культурной продуктивности [Кайуа, 2007: 158]. Они способствуют развитию лени, фатализма и суеверия. Несмотря на то, что изучение законов игр, основанных на случае, способствовало зарождению теорий вероятностей, топологии, стратегических игр, азартные игры не способны «образовать модель мировосприятия или организовать, хотя бы вслепую, какое-либо рудиментарное энциклопедическое знание» [Кайуа, 2007: 158]. Одновременно с этим он констатировал тот факт, что у «относительно праздных народов» азартные игры оказывают влияние, временами весьма сильное, на искусство, этику, экономику и даже знание [Кайуа, 2007: 159].

Р. Кайуа обращал внимание на то, что, в то время как спорт в большинстве стран мира напрямую финансируется правительствами, контролируемые государствами азартные игры помогают пополнять казну. Возникает двусмысленная ситуация, когда, с одной стороны, игры подобного рода осуждаются, но, с другой стороны, сохраняют права «в самых рациональных и административно благоустроенных обществах, которые более всех удалились от соединенных чар симуляции и головокружения» [Кайуа, 2007: 159]. В частности, даже в СССР существовала лотерея, организованная государством [Кайуа, 2007: 171-172].

Мыслитель указывал на то, что в обществе сложился консенсус относительно того, что только личные заслуги являются основой справедливости, труд рассматривается «единственным почтенным источником доходов» [Кайуа, 2007: 170]. Однако при этом выигрыши в азартные игры признаются, если они составляют «роскошную прибавку к заработной плате или окладу, регулярно получаемым игроком за свою профессиональную деятельность» [Кайуа, 2007: 170]. Если же они становятся главным способом заработка, то это расценивается «как нечто подозрительное и аморальное, а то и прямо позорное, и, во всяком случае, антисоциальное» [Кайуа, 2007: 170].

Несмотря на кардинальные отличия, состязательные игры и игры, основанные на счастливом случае, по мысли Р. Кайуа, объединяет наличие лежащего в их основе закона, заключающегося «в искусственном создании предпосылок для чистого равенства между игроками, в котором отказывает людям реальность» [Кайуа, 2007: 56]. Получается, что в первых двух типах игр человек ускользает от мира, делая его другим. Однако от него можно ускользнуть, делая другим себя при помощи симулятивных игр, участвуя в

которых, субъект игры может на время стать иллюзорным персонажем, который «отбрасывает свою собственную личность и притворно приобретает чужую» [Кайуа, 2007: 57].

Мыслитель считал, что главное удовольствие симулятивных игр заключено в том, чтобы быть другим или принятым за другого. Но их главная задача заключается не в обмане зрителя. Настоящий обман окружающих характерен для переодевающихся шпионов или беглецов, так они как раз не играют [Кайуа, 2007: 59]. Главная специфика симулятивных игр, по Кайуа, заключается в том, что в них присутствуют все характерные признаки игры, кроме одного: в них отсутствует постоянное подчинение императивным правилам [Кайуа, 2007: 60].

Р. Кайуа отмечал, что симулятивные игры, основными компонентами которых являются деятельность, воображение, интерпретация, практически не имеют точек соприкосновения с играми, основанными на случае. Однако они вполне могут сочетаться с состязательными играми [Кайуа, 2007: 59].

Наконец, в основе четвёртого типа игр, по классификации Р. Кайуа, лежит стремление к головокружению, когда игрок в течение краткого промежутка времени нарушает стабильность своего восприятия с целью приведения своего сознания «в состояние какой-то сладостной паники» [Кайуа, 2007: 60], «головокружительного смятения чувств» [Кайуа, 2007: 60]. Примером подобного рода состояния является вращение дервишей, у которых «паника и гипноз сознания достигаются благодаря пароксизму неистового вращения — коллективного и заразительного» [Кайуа, 2007: 60-61]. Другие примеры подобного рода игр — детская игра в «волчок», когда нужно максимально вращаться на одной пятке; взлетающие быстро и высоко карусели и качели; американские горки. Мыслитель не исключал и того, что игры такого рода могут привести и к головокружению нравственного порядка, которое может сочетаться «с влечением к бесчинству и разрушению, подавляемым в повседневной жизни» [Кайуа, 2007: 62]. Оно может реализовываться в весьма грубых и резких формах. Например, детские игры в «горячую руку», в «голубь летит» и в чехарду могут внезапно трансформироваться в кучу-малу. Взрослые иногда испытывают «странное удовольствие» [Кайуа, 2007: 62], сбивая тростью высокие цветы на лугу, сбрасывая лавиной снег с крыши, разбивая на ярмарке вдребезги черепки от негодной посуды [Кайуа, 2007: 62].

Получение удовольствия от головокружения, по мнению Р. Кайуа, мы можем, как и в случае с другими типами игр, наблюдать у животных. Собаки могут до упаду крутиться на месте, пытаясь поймать свой хвост. Водяные крысы испытывают удовольствие от кувыркания. Гиббоны сгибают упругую ветку до того момента, пока она не распрямится и не забросит обезьяну вверх. Они повторяют это «бесполезное упражнение» многократно [Кайуа, 2007: 62]. Головокружительные игры часто можно наблюдать и у пернатых.

Мыслитель считал непреложным фактом то, что головокружение становится полноценной категорией игр только в индустриальную эпоху, ведь придать вызываемым им ощущениям силу и резкость можно исключительно с

помощью мощных технических приспособлений, вроде «точных аппаратов, установленных на ярмарках и в парках аттракционов» [Кайуа, 2007: 62].

Р. Кайуа объединяющий момент различных категорий игр видел в том, что в них играют не в одиночестве, а в компании по преимуществу небольших групп любителей, «которые недолгое время, поодаль от всех, предаются своему любимому развлечению» [Кайуа, 2007: 75]. При этом симулятивные игры почти всегда немислимы без множества зрителей. Коллективное увлечение головокружительными играми также в немалой степени «стимулирует игру и само питается ею» [Кайуа, 2007: 75].

Р. Кайуа выделял и так называемые «псевдоигры», «забавы-ловушки», выпадающих из его классификации и созданные для того, чтобы «буквально убивать время» [Кайуа, 2007: 194]. Несмотря на внешнее сходство с играми, они, в отличие от последних, являются «пустыми и ничтожными», неплодотворными [Кайуа, 2007: 194]. К ним мыслитель относил, в частности, использование игровых автоматов, а отчасти и раскладывание пасьянса. Впоследствии Ж. Бодрийяр для обозначения подобного рода игр станет использовать термин симулякр, или «холодная» игра («cool game») [Бодрийяр, 2000]. Негативное отношение Р. Кайуа к такого рода играм является выражением его принципиального расхождения с постмодернистами [Зенкин, 2007: 26]. Последние понимали под игрой никогда не останавливающийся процесс зарождения случайных комбинаций, не имеющий сущности и смысла, но при этом конструирующий их. У Р. Кайуа же смысл игры заключался в выражении и социализации инстинктов [Аликин, 2016: 24].

Мыслитель обращал внимание на то, что в каждой из категорий игр можно выделить социализированные аспекты. Социализированной формой состязательных игр является спорт, к которому близки «нечистые» виды соревнований типа радиоигр и рекламных конкурсов, в которых происходит «смешивание в скрытой форме заслуг с удачей» [Кайуа, 2007: 75]. Для игр на удачу такого рода формой являются казино, ипподромы, лотереи и игры, организованные букмекерскими фирмами. Социализированная форма симулятивных игр — театральные искусства, а игр головокружения — «ярмарочные гуляния и циклические ежегодные празднества, дни святых угодников и другие увеселения» [Кайуа, 2007: 75]. На стыке симулятивных игр и игр головокружения находятся карнавал и маскарад.

Считая природу игровых инстинктов весьма противоречивой, Р. Кайуа вполне допускал возможность их опасного «перерождения» во внеигровой реальности [Григорьева, 2013: 98]. Он указывал на то, что в случае отказа от строгого и абсолютного кодекса правил игры произойдет «контаминация мира игры с миром реальным, где каждый жест влечет за собой необратимые последствия» [Кайуа, 2007: 77].

Наиболее часто, по мнению Р. Кайуа, искажается инстинкт состязательности, который вне игры превращается в жажду победы любой ценой. Искажение принципа состязательности начинается с момента непризнания никакого арбитра и никакого арбитража [Кайуа, 2007: 78]. Искажение инстинкта подчинения судьбе проявляется в том, что игрок

перестаёт считать случайность механическим эффектом законов вероятности, он становится суеверным, начинает верить в предсказания [Кайуа, 2007: 79-81]. Параллельным путем идет и искажение инстинкта подражания, которое проявляется в том, что ряженный начинает верить «в реальность своей роли, костюма и маски» [Кайуа, 2007: 81].

Мыслитель причину искажения инстинктов состязательности, подчинения судьбе и подражательности видел, в отличие от многих исследователей, не в усилении интенсивности игры, а в её смешении с реальной жизнью. В этом случае инстинкт «вырывается из жестких рамок времени и места, вопреки заранее принятым императивным конвенциям» [Кайуа, 2007: 82]. Сами по себе состязание, случайность, симуляция не противоречат реальности. В отличие от них, головокружение и реальность практически не соприкасаются между собой, за исключением ряда редких профессий, где главным квалификационным требованием является умение это головокружение преодолевать. Ярмарочные сооружения, вызывающие головокружение в замкнутом мире игры, в большинстве случаев громоздки, дорогостоящи. Вызываемые ими потрясения полностью соответствуют определению игры: они кратковременны, непостоянны, прерывисты. Поэтому лица, практикующие искажение инстинкта головокружения, стремящиеся сделать его принадлежностью повседневной жизни, пытаются, по словам Р. Кайуа, заменять эти скоротечные эффекты физики «темными и смутными силами химии» [Кайуа, 2007: 82]. Для них характерно безрассудное пренебрежение жизнью, целью которого является получение всё более сильных ощущений от наркотиков, алкоголя или экстремальных действий. В конечном итоге, опьянение и эйфория со временем вносят нарушения в работу организма, они создают постоянную потребность и невыносимую тревогу. Подобного рода поведение совершенно не является игровым, ведь является деятельностью бесконечно побочной и необязательной [Кайуа, 2007: 82-83].

Таким образом, классифицируя игры, Р. Кайуа подвергал анализу как инстинктивное содержание игр, так и их социальную форму. Мыслитель был убеждён в существовании тесных отношений компенсации или близости между играми, нравами и институтами в силу того, что принципы, лежащие в основе различных видов игр, проявляются и в реальной жизни [Кайуа, 2007: 93, 95]. Будучи сторонником идеи о том, что прогресс, приносящий счастье человеку, возможен только в случае неразрывной связи рационального бытия человека с развитием его иррациональной жизни, он, вместе с тем, настаивал на необходимости ограничения последней рамками игры. Разделенность мира игры и мира реальности Р. Кайуа считал непреложной.

## **Список литературы**

Аликин, 2014 — *Аликин В. А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Киров: ВятГГУ, 2014. № 11. С. 19-26.*

Аликин, 2016 — *Аликин В.А.* Игра в философии Роже Кайуа: между инстинктами и культурой // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 7. Философия. Социология и социальные технологии. 2016. № 1 (31). С. 21-27.

Бодрийяр, 2000 — *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.

Григорьева, 2013 — *Григорьева Л. Ю.* Практики игрофикации в массмедиа: сопряженность персонального и имперсонального // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2013. №4. С. 92-102.

Зенкин, 2007 — *Зенкин С. Н.* Роже Кайуа: игра, язык, сакральное // Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 7-30.

Кайуа, 2007 — *Кайуа Р.* Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.

Медведев, 2013 — *Медведев Н.В.* Витгенштейн и Гадамер о «языковой игре» // Вестник ТГУ. Выпуск 5 (121). 2013. Гуманитарные науки. Философия, социология и культурология. С. 156-165.

Романовская, 2012 — *Романовская Е.В.* Игра и традиция // Власть. 2012. № 7. С. 53-55.

Хёйзинга, 1997 — *Хёйзинга Й.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс - Традиция, 1997.

Чемодурова, 2012 — *Чемодурова З. М.* Проблема типологии игр // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 2 (256). Филология. Искусствоведение. Вып. 62. С. 130-133.

## References

Alikin, 2014 — *Alikin V. A.* Idei igry v filosofii postmodernizma // Bulletin of Vyatka State Humanitarian University. Kirov: Vyatka State Humanitarian University, 2014. № 11. P. 19-26.

Alikin, 2016 — *Alikin V.A.* Igra v filosofii Rozhe Kajua: mezhdu instinktami i kul'turoj // Bulletin of Volgograd State University. Ser. 7. Philosophy. Sociology and social technology. 2016. № 1 (31). P. 21-27.

Bodriyyar, 2000 — *Bodriyyar ZH.* Simvolicheskij obmen i smert'. M.: Dobrosvet, 2000.

Grigor'eva, 2013 — *Grigor'eva L. YU.* Praktiki igrofikacii v massmedia: sopryazhennost' personal'nogo i impersonal'nogo // Humanitarian research in Eastern Siberia and the Far East. 2013. № 4. P. 92-102.

Zenkin, 2007 — *Zenkin S. N.* Rozhe Kajua: igra, yazyk, sakral'noe // Kajua R. Igry i lyudi; Stat'i i esse po sociologii kul'tury. M.: OGI, 2007. P. 7-30.

Kajua, 2007 — *Kajua R.* Igry i lyudi; Stat'i i esse po sociologii kul'tury. M.: OGI, 2007.

Medvedev, 2013 — *Medvedev N.V.* Vitgenshtejn i Gadamer o «yazykovej igre» // Bulletin of TSU. Issue 5 (121). 2013. Humanities. Philosophy, sociology and cultural studies. P. 156-165.

Romanovskaya, 2012 — *Romanovskaya E.V.* Igra i tradiciya // Power. 2012. № 7. P. 53-55.

Hyojzinga, 1997 — *Hejzinga J.* Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. M.: Progress - Tradiciya, 1997.

CHemodurova, 2012 — *CHemodurova Z. M.* Problema tipologii igr // Bulletin of Chelyabinsk State University. 2012. № 2 (256). Philology. Art criticism. Vol. 62. P. 130-133.