

Тюрина Л.А.,

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

Й. Хёйзинга и Ф. Юнгер о феномене игры

Статья посвящена изучению и сопоставлению взглядов нидерландского философа, историка, исследователя культуры Йохана Хёйзинги (1872-1945) и немецкого писателя и философа Фридриха Георга Юнгера (1898-1977) на некоторые аспекты феномена игры. Рассматривается их отношение к проблемам происхождения игры, выделения её основных признаков, правил и границ игры. Автор статьи приходит к выводу о том, что Й. Хёйзинга и Ф. Юнгер солидарны в том, что условием игры является наличие избытка, досуга. К необходимым признакам игры они относят добровольность, доступность, а также её конечность, ограниченность в пространстве и времени. Оба автора убеждены в том, что игра невозможна без наличия правил. В то же время в статье отмечается, что Й. Хёйзинга уделял больше внимания исследованиям связей игры как феномена культуры с проявлениями общественной деятельности человека. Ф. Юнгер же особое внимание уделил вопросам классификации игр в зависимости от причин их возникновения.

Ключевые слова: *Й. Хёйзинга, Ф. Юнгер, феномен игры, классификация игровой деятельности.*

Turina L.A.,

*the graduate of the department of logics, philosophy and methodology of
science,
Orel State University named after I.S. Turgenev*

J. Huizinga and F.Unger about the Game Phenomenon

The article is devoted to studying and comparison of the views of the Holland philosopher, historian and cultural explorer Johan Huizinga (1872-1945) with the German writer and philosopher Fridrih Georg Unger (1898-1977) for some aspects of the game phenomenon. It is examined their attitude to the game origin problems, detaching of its main symptoms. The author of the article came to the conclusion that J. Huizinga and F. Unger agree the main condition of the game is a lot of leisure. According to their views the game must be voluntary, available, final, limited in time and space. Both of them think the game is impossible without rules. At the same time it is marked in the article that J. Huizinga took great attention to the connection of the game as a cultural phenomenon with the social people activity. As for Unger he took special attention to the game classification depending from the reasons of their origin.

Key words: *J. Huizinga, F.Unger, game phenomenon, classification of the game activity.*

Игра, являясь одним из основных видов человеческой активности, органическим образом соединяет в себе рациональное и иррациональное, необходимое и случайное, природу и свободу. В игре человек выступает как творческое и в то же время самодостаточное существо [1, с. 208; 4, с. 3]. Она является одним из эффективнейших средств социализации.

Онтологический анализ игры, вопрос о её соотношении с бытием чрезвычайно актуален и в теоретическом, и в практическом смысле. Правда, в истории философии интерес к игровой проблематике присутствовал в основном «в качестве некоего теоретического осадка в размышлениях об истоках бытия и специфике человеческой реальности» [2, с. 3].

Западная философская мысль накопила богатый опыт исследования феномена игры. Для исследований в этой области характерно большое многообразие подходов. Здесь мы можем найти, как отмечает Л.А. Белоглазова, «игру как «язык трансценденции» (Г.-Х. Гадамер и М. Хайдеггер) и «языковые игры» аналитической философии (Л. Витгенштейн), теологию игры (Р. Гвардини) и художественные концепции игры (Г. Гессе, Т. Манн), игру как основание онтологической эстетики (Н. Гертман) и «психодрамы» (Дж. Морено), теорию «социальных ролей» (Дж. Мид), семиотику игры (Р. Кайюа)» [2, с. 5].

Итогом европейской мысли в отношении сущности и функций феномена игры явился фундаментальный труд нидерландского философа, историка, исследователя культуры Йохана Хёйзинги (1872-1945) «*Homo ludens*» («Человек играющий»), опубликованный в 1938 г. Другим автором, внёсшим большой вклад в изучение феномена игры, однако менее известным как в России, так и на Западе, является немецкий писатель и философ Фридрих Георг Юнгер (1898-1977). В 1953 г. он опубликовал работу «Игры. Ключ к их значению». Изучению и сопоставлению взглядов этих двух авторов на некоторые аспекты феномена игры посвящена наша статья.

Й. Хёйзинга в ретроспективе всю человеческую культуру рассматривает «сквозь игровую призму» [2, с. 5]. Он убеждён в том, что истоки культуры заключены в игре, более того, культура развивается как игра. Исследователь доказывает присутствие игровых элементов в таких непохожих друг на друга социальных сферах, как война, наука, юриспруденция, мода, а также в различных исторических эпохах [5, с. 5]. Согласно его концепции, важнейшие типы первоначальной человеческой деятельности самым тесным образом связаны с игровой деятельностью. Он убеждён в наличии тесной связи игровой деятельности с ранними ступенями формирования искусства, с обрядовыми действиями. Философ показывает, что самые заметные проявления общественной деятельности человека, такие как: язык, миф, культ — пронизаны игрой. По мысли Й. Хёйзинги, на игровых принципах в значительной степени выстроено здание общественного устройства: каждое

общество в разные исторические эпохи устанавливает собственные «правила игры» [6, с. 464].

Й. Хёйзинга доказывает, что научную деятельность в целом невозможно отнести к игре. Вместе с тем наличие в ней чрезмерной «склонности к систематизации», обращение с терминами, как с игровыми фигурами, указывает на вероятность «новой игрофикации» (синтаксических школ) [7, с. 92-193]. В данном случае под «игрофикацией» понимается схоластика, манипуляция логическими операциями, нарушение правил игры, замена процесса обнаружения истины на результативность, подмена аргументов истинности на целесообразность [3, с. 97].

Философ убеждён, что любая игра есть стоящая осознанно вне «обычной» жизни свободная, «несерьёзная» деятельность игрока, полностью и сильно занимающая его. Человек взрослый, наделённый чувством ответственности, может обойтись и без игры. Игра, по сути, избыточна, её можно отложить, она не бывает вызвана физической необходимостью и, тем более, моральной обязанностью. Ей предаются в «свободное время». Но, с превращением игры в одну из функций культуры, понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными. Игра — это бескорыстная активность, выход из «обыденной» или «настоящей» жизни в преходящую сферу деятельности с её собственным устремлением [7, с. 27]. И, наконец, для игры характерна изолированность, она протекает внутри собственных пространственных и временных границ в соответствии с определенными правилами. Она сама творит порядок, имеющий непреложный характер [7, с. 29].

По мнению учёного, значительное место в игре занимает и элемент напряжения, являющийся «свидетельством неуверенности и в то же время наличием шанса» [7, с. 30]. Данный элемент преобладает в одиночных играх на ловкость или сообразительность (головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени и т.д.) и возрастает по мере того, как игра во всё большей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях наблюдается крайняя степень напряжения. Элемент напряжения, по мысли философа, сообщает игровой деятельности, лежащей вне области добра и зла, то или иное этическое содержание [7, с. 30].

Й. Хёйзинга считает существенными признаками игры добровольность и неординарность. Игра является проявлением свободы в мире необходимости, своего рода перерывом в обыденной повседневности. Её можно сравнить с «антрактом в цепи жестко детерминированных явлений и событий» [7, с. 32].

Будучи особым типом деятельности, игра, в понимании нидерландского исследователя, является особой, своеобразной формой человеческих отношений, инобытием. Её участники освобождаются от ряда социальных условностей, выходят из одних правил в виде моральных, правовых и иных установок и принимают другие «правила игры». Она выравнивает статус участвующих в ней.

Ещё один признак игры по Й. Хёйзинге — её конечность, реализуемая в

жестких рамках игрового времени и игрового пространства. Сфера игры четко отделена от окружающего неигрового мира.

Философ обращает внимание и на характерную для игры повторяемость. В игре действует обязательная для исполнения играющими система правил и регламентаций, для которой присущ собственный игровой условный порядок. Поэтому игра может репродуцироваться вновь и вновь.

Следующий признак игры — эстетичность. Игра стремится быть красивой. В ходе игры реализуется стремление её участников «к эстетическому, возвышенному, сакральному» [7, с. 32].

По мнению Й. Хёйзинги, для игры характерны доступность и притягательность. Это объясняется тем, что в ней отсутствует понятие частичной выгоды, она затрагивает все способности и качества человека.

Для отношений в игровом поле, по мысли философа, характерен эффект прочного объединения людей как во время игры, так и по её окончании. Эффект последствия игры находит отражение в виде организации игровых сообществ, характерной чертой которых является наличие системы символов, кодексов, правил и инструкций. Эти сообщества оказывают воздействие на игроков и после завершения игры. Вполне правомерно утверждать о наличии специфической «игровой» морали. Игра укрепляет дух корпоративной солидарности и вместе с тем противостоит индивидуальным корыстным и узким групповым интересам.

Суммируя, Й. Хёйзинга называет игру «некоей свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [7, с. 32].

По Й. Хёйзинге, игра является тем отличительным признаком, с помощью которого можно отличить живое от механического устройства. Она, по мнению мыслителя, является признаком исключительно только высокоразвитой материи. Она является неотъемлемым, объективно функционирующим фактором культурного развития.

Й. Хёйзинга указывает на то, что без «игровой» части бытие человека, не утратив рациональный характер, потеряло бы инвариантность, уникальность и духовность. При этом, по его мнению, игра «старше культуры, ибо понятие культуры ... предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» [7, с. 21]. Философ обращает внимание на то, что главные черты игры уже воплощены в играх животных: «Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне приметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений» [7, с. 21]. Уже в

своих наипростейших формах игра переходит границы чисто биологической или, по крайней мере, чисто физической деятельности [7, с. 21].

Как считает Й. Хёйзинга, накал игры невозможно объяснить биологическим анализом. При этом «именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, её исконное свойство» [7, с. 22].

Реальность, именуемая игрой, по убеждению философа, невозможно обосновать и рациональными связями по причине того, что «укорененность в рассудке означала бы, что пределы ее — мир человеческий» [7, с. 23]. Существование игры не связано с определённой ступенью культуры или с какой-либо формой мировоззрения. «Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьёзность. Игру — нельзя» [7, с. 23].

По мысли Й. Хёйзинга, игра не является чем-то материальным. При этом игра есть нечто избыточное. С другой стороны, существование игры утверждает «сверхлогический характер нашего положения в космосе» и свидетельствует о том, что люди являются чем-то большим, нежели просто разумными существами, «ибо игра неразумна» [7, с. 23].

Философ обращает внимание на то, что в сознании большинства людей игра противопоставляется серьёзности. Однако, по его глубокому убеждению, в действительности суждение «игра — это несерьёзность» ничего не говорит о положительных свойствах игры и к тому же весьма шатко. Ведь игра может быть и чрезвычайно серьёзной. Й. Хёйзинга указывает на то, что если пристальнее всмотреться в пару понятий игра — серьёзность, то её элементы окажутся неравноценными. Понятие игры как таковой более высокого порядка, нежели понятие серьёзного. Серьёзность стремится исключить игру, игра же с лёгкостью включает в себя серьёзность [7, с. 60].

Смех зачастую противопоставляют серьёзности, но, по мнению исследователя, с игрой он прямо не связан. «Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьёзностью, без малейшей склонности к смеху» [7, с. 25]. Комическое находится в несомненной связи со смехом, однако его взаимосвязь с игрой носит второстепенный характер. Игра не комична для игроков и для зрителей. Философ пишет: «И зверята, и дети за игрою временами комичны, но взрослые собаки, гоняющиеся друг за другом, уже не кажутся или почти не кажутся таковыми» [7, с. 25]. Мимику клоуна только лишь в самом общем смысле этого слова можно назвать игрою [7, с. 25].

Как указывает Й. Хёйзинга, комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, находится за пределами противопоставления мудрость - глупость. Она также находится и вне противопоставлений правда – неправда, добро – зло. Игра не причастна морали [7, с. 26].

Й. Хёйзинга отмечает, что «в игре всегда остается вопрос: повезет или нет?» [7, с. 61]. Уже в одиночной игре на смекалку, отгадывание или удачу (пасьянс, головоломка, кроссворд, дьяболо) соблюдается это условие. По наблюдению философа, в чисто азартных играх напряжение, охватывающее игроков, в минимальной степени разделяется зрителями. Примером игры

подобного рода является игра в кости. Игры подобного рода не сулят выигрыша ни в духовной сфере, ни в жизни. Иначе обстоит дело со спортивными играми, требующими сноровки, знания, смекалки, мужества или силы. По мере того как игра делается все «труднее», напряжение зрителей возрастает. Как только игра приносит с собой красоту, культура тотчас же обнаруживает в игре её ценность. Впрочем, по убеждению философа, для становления культуры такого рода эстетическая ценность игры не является необходимой. Вместе с тем, чем больше способна игра повышать жизненный тонус кого-то одного или группы, тем глубже она входит в культуру [7, с. 61-62].

Обратимся теперь к вопросу об отношении Ф. Юнгера к некоторым аспектам феномена игры. Немецкого философа, также как и Й. Хёйзингу, интересовало происхождение игры. Он попытался классифицировать формы игровой деятельности. Учёный считает, что игра живет и будет всегда оставаться полной жизни, хотя многие отдельные игры, возможно, и умирают, уходя в прошлое. По его словам, даже если бы однажды на свете остался «последний» человек — не тот, о котором говорит Ницше, а действительно последний — он всё равно бы играл. Он пишет: «Чем бы он лучше занял себя в своем одиночестве? Что делает человек, которого заперли в одиночную тюремную камеру? Разве он не играет со своим паучком?» [8, с. 37].

Ф. Юнгер не отрицает того, что есть люди, которые не играют, потому что они больше не могут играть. Он считает их «несчастливыми существами». К их числу, по его мнению, принадлежат и психологи. «Там, где производятся наблюдения, игра прекращается ... потому, что методы наблюдения в принципе противоположны игре, поскольку она не может становиться средством для какого-то эксперимента, в ходе которого посредством наблюдения приходят к каким-то выводам» [8, с. 37].

Философ настаивает на том, что игра имеет свое начало и свой конец; она начинается и заканчивается во времени. При этом невозможно играть с понятием игры: «Понятия вполне пригодны для игры — но не понятие игры». Он отмечает, что возникновение (происхождение) игры и начало игры следует различать [8, с. 40].

По мнению исследователя, вполне оправданно предположение о том, что «человек играл всегда» [8, с. 42]. Нет ни одного народа, рода, племени, которым не были бы неизвестны игры. Более того, «нет ни одного человека, который бы не играл — разве что он умер во время родов или вскоре после них». Ф. Юнгер в качестве исключения признаёт только некоторых больных — прежде всего больных психически. Более того, по его убеждению, «начало психического заболевания бывает связано с тем, что утрачивается способность играть. Там, где она восстанавливается, недалеко до выздоровления» [8, с. 41-42].

Ф. Юнгер считает, что «игра вообще», «игра как таковая» не возникает, а потому в нее никто не играет. Кроме того, ни одна игра не возникает из игры. Возникновение — это не что-то утраченное, а нечто всегда данное вместе с

игрой, это то, что всегда не имеет истории. Поэтому «бессмысленно говорить об истории возникновения, об истории первопроисхождения» [8, с. 42].

Философ убеждён, что исследование игр невозможно и нереально, если оно не будет начинаться с подразделения игр в зависимости от причин их возникновения [8, с. 43]. Предпосылки являются своего рода опорными столпами игры. К ним относятся случайность, искусность и подражание. К случайности, искусности и подражанию можно свести все игры [8, с. 43-44].

Учёный обращает внимание на то, что не все случаи таковы, что могут быть включены в правила игры. Игра начинается только посредством связывания случая с каким-то правилом игры [8, с. 45]. Если случай вызывается тем, кто не играет сам, то игрок должен быть согласен с этим. Игрок — это тот, кто принимает некоторые обязательства, связанные с выпадением тех или иных случаев. Эти условия обязательны для игр, основанных на счастливом случае. В той мере, в какой случай повторяется, проявляет себя вероятность — «не что иное, как повторение-возвращение, и в то же время возможность рассчитать повторяемость». Игра, основанная на счастливом случае, «будет таковой с тем большей чистотой, с чем большей точностью может быть рассчитана вероятность выпадения счастливых случаев в её ходе» [8, с. 45-46].

Ф. Юнгер указывает на то, что для игр, построенных на счастливом случае, характерны правила, которые все отдают на волю случая. Игрок уже ничего не определяет в ходе игры и не может повлиять на ее исход. Если все решает случай и только он один, то игра «играется сама собой», а игрок остается зрителем, которого интересует только ставка. При этом случайность может быть механизирована, как это делается при использовании игровых автоматов, в казино, и к этой механизации может привязываться игра [8, с. 49-50]. В игровые автоматы должны быть встроены специальные устройства для противодействия, чтобы они давали достаточное количество комбинаций. Это, по мысли автора, имеет решающее значение — «ведь всякая игра прекратилась бы, если бы в конце ее был точно предсказуемый результат, что было бы идентично с механистической необходимостью» [8, с. 51]. При этом держатель игрового банка, как таковой, не является игроком. Он бизнесмен, хотя и с сомнительной репутацией, делающий свой бизнес на игре других. И этот бизнес не создает для него никакого риска. Также, по убеждению немецкого мыслителя, и мошенник-шулер уже не является участником игры, основанной на счастливом случае. Ведь он начинает на место случая ставить свою искусность. А ведь там, где «все решает искусность, исчезает случайность — и, стало быть, исчезает игра, основанная на счастливом случае» [8, с. 52].

Философ отмечает, что игры, основанные на счастливом случае, являются собой как бы застывшие в неизменности игры, они являются самым закостеневшим родом игр. Они скучны и даже отупляющи, потому что случайность как таковая не представляет собой достаточного интереса. Те, кто постоянно играет в них, превращаются в игроков, играющих по привычке, а также в профессиональных игроков. Последние часто становятся шулерами,

занятие которых становится весьма далеким от игры и превращается в тяжкий труд, которому постоянно сопутствует опасность разоблачения [8, с. 52-53].

Ф. Юнгер считает классификацию игр, построенных на счастливом случае, возможной, но не имеющей какой бы то ни было ценности, ведь в «случайности нет ничего такого, что способствовало бы проведению различий по родам и видам» [8, с. 54]. Однако случайность может самым различным образом связываться в игре с искусностью и ловкостью. И наоборот — игры, основанные на ловкости и искусности, могут быть связаны с играми, основанными на случайности [8, с. 54].

Исследователь сравнивает карточные игры и шахматы. Он убеждён в том, что невозможно превратить карточную игру в игру, основанную только на искусности. Пока раздача карт зависит от случая, пока карты имеют строго определенный ранг, до тех пор карточные игры будут зависеть и от счастливого случая [8, с. 55]. А вот при игре в шахматы, которые представляют собой игру, основанную на искусности, каждый ход изменяет силу фигур. От случая зависит только то, кто будет играть белыми, а кто — черными, и тот, кто ходит первым, имеет небольшие преимущества [8, с. 55-56].

Впрочем, Ф. Юнгер допускает возможность проведения различия между карточными играми, которые основаны исключительно на счастливом случае, и карточными играми, которые требуют, вдобавок, еще и искусности. Искусность же — в той же мере, в какой и случай сам по себе, — игрой не является. Ведь как к случаю, так и к искусности игры должны быть привязаны [8, с. 56, 76]. Искусность в том виде, в каком она нужна для игры, есть нечто среднее, лежащее между случаем и подражанием. Автор констатирует, что «между игрой, основанной на случайности, и игрой, основанной на подражании, лежит игра, основанная на искусности» [8, с. 78].

С другой стороны, философ убеждён в том, что игрой становится только такая искусность, которая настолько самодостаточна, что не связана с какой-либо целью, лежащей за пределами игры. Поэтому, например, искусность часовщика — это еще не игра, ведь она «остается связанной с профессией, с заработком, с успехом в деле» [8, с. 79]. В связи с этим сила, выносливость, быстрота, уверенность, присутствие духа, скорость ориентации и использования возможностей сами по себе игрой еще не являются, но вводятся в игру и благодаря игре развиваются. Необходимым элементом игр, основанных на искусности, является либо телесное движение, доминирующее в подвижных играх, либо движение умственное, которое доминирует в настольных играх, например, при игре в шахматы. По мнению учёного, игры, требующие терпения, также относятся к подобного рода играм [8, с. 80].

Ф. Юнгер обращает внимание на то, что для игр, основанных на подражании, искусность может иметь некоторое значение, но они всё же основаны не на искусности. Игры, ориентированные на подражание и основывающиеся на нём, философ называет пред- и постподражающими играми [8, с. 84]. Он указывает на то, что подражание есть понятие более широкое по сравнению с понятиями «случай» и «искусность». Постподражание

является отображением прошлого движения «посредством такого же или подобного движения» [8, с. 85]. Предподражание связывает себя с тем, что произойдет в будущем. При этом понятие «подражание» «охватывает и такие движения, которые не имеют с игрой ничего общего» [8, с. 85].

Исследователь подчёркивает, что ни случай, ни искусность при играх, основанных на подражании, не имеют решающего значения. От случая в таких играх зависит очень немного. Искусность более важна, но она не имеет определяющего значения. В эти игры могут играть и неискусные люди, но игры сохраняют свою притягательность, даже если неумелые люди и играют неискусно. Он пишет: «Девочке, которая играет в куклы, искусность не требуется. Если бы она была искусной, это даже повредило бы подражанию» [8, с. 90]. Игра детей всегда сводится к предподражанию и постподражанию и должна основываться на них [8, с. 90]. Наличие игрушек для пред- и постподражающих игр необязательно, но все же они используются повсеместно.

Игра, по убеждению Ф. Юнгера, имеет свои границы и пространство; это — конечное движение. Время и пространство присущи играм в очень различных масштабах. Сохранение и поддержание временных и пространственных границ — одна из составляющих игры. То, что происходит вне игрового времени, уже не принадлежит игре и не может иметь для неё никаких последствий. Также необходимо различать пространство вне игры и пространство в игре (игровое пространство) [8, с. 141, 145]. Чем меньше движения в какой-то игре, тем больше времени на нее отводится. Чем большее пространство ей отводится, тем сильнее становится движение. Если отводится много времени и мало пространства, то движение становится медленным. Если пространства много, а времени мало, то движение становится быстрым [8, с. 148].

Ф. Юнгер большое внимание уделил вопросу о правилах игры. По его словам, «правила — это воспринимаемая закономерность возвращающегося и повторяющегося: данная констатация верна по отношению ко всем правилам, включая правила игр» [9, с. 149]. В пространственно-временном аспекте правила являются в то же время границами. Правила и границы совпадают в пространстве и времени. Правила игры — это границы игры. Их нарушение есть в то же время нарушение границ игры, и оно ведет к порче игры и к ее прекращению [8, с. 149]. При играх, основанных на счастливом случае, правила разработаны с таким расчетом, чтобы случай выпадал свободно, то есть без сопутствующей этому искусности игроков. Игры же, основанные на искусности, исключают случайность и имеют такие правила, которые способствуют и гарантируют проявление искусности и ее развитие [8, с. 149-150].

По убеждению философа, игровое правило связано только с игрой и служит единственно тому, чтобы создать возможность для игры и провести её. Оно неотделимо от этих задач и за пределами игры не действует [8, с. 151]. Автор обращает внимание на то, что правила игры принимаются добровольно;

нельзя заставить принять их. Там, где мы обнаруживаем правила, навязанные силой, никакой игры не существует. Следствием этого является то, что правила какого-либо определенного законодательного порядка (законы, предписания, распоряжения) не являются правилами игры. Правила нравственного толка также не могут пониматься как правила игры. Философ убеждён, что не может пониматься как свободная игра и такое поведение, при котором правила игры используются против кого-то, кто не знает этих правил игры или не признает их. При этом не может быть такой игры, в которой разрешено всё, ведь свобода игрока заложена в правилах игры и не отделима от них [8, с. 152-153].

Ф. Юнгер считает важным при определении границ игры прояснить то, что лежит вне игры. Он указывает на то, что тот, кто не играет — не игрок. Поэтому зритель никогда не является партнером по игре [8, с. 158]. Игроками не являются устроители игр, основанных на счастливом случае, а также государство, имеющее долю в концессии на организацию публичных игровых заведений и получающее от них свою долю прибыли. Их философ сравнивает с «паразитами игры» [8, с. 159].

По убеждению исследователя, возможность бросить жребий, сделать выбор, принять какое-то решение не является характерным признаком всех игр и не имеет существенного значения для разделения игр на виды [8, с. 270]. Нельзя, по мысли философа, считать причиной возникновения игры и такое поведение, которое нацелено на успех, лежащий за пределами игры. Соревнование, конкуренция, борьба (агон) также не могут рассматриваться как факторы, определяющие игру [8, с. 272]. Также причинами возникновения игры не могут быть цели, которые привязаны к игре, присовокуплены к ней.

Ф. Юнгер признаёт, что следствием игры может стать укрепление духа и тела. Однако ни одна игра не возникает как средство для такой закалки. Скорее, закалка служит игре, подчинена ей. К тому же не все игры укрепляют человека [8, с. 279].

Страсть к наживе, как указывает учёный, также не относится к причине возникновения игр. Это относится и к тем играм, в которые многие играют только ради выигрыша. Алчное поведение, нацеленное на выигрыш, ничего не добавляет и к основаниям для подразделения игр на виды [8, с. 280-281]. Он считает обречёнными на неудачу попытки «разграничить игру как несерьезное поведение и серьезное поведение, которое не есть игра» [8, с. 282]. Человек, который не играет, не всегда серьезен. С другой стороны, зачастую игру ведут с большей серьезностью, чем то, что принято называть серьезными трудами и делами [8, с. 282].

Ф. Юнгер считает непреложным фактом, что игры, как и праздники, возникают от избытка. «Во времена недостатка и нужды, после катастроф и несчастных случаев игры сходят на нет и начинаются снова, когда времена нужды и бедствий проходят» [8, с. 284]. Для игры, как и для любви, нужен досуг, который, если рассматривать его с точки зрения времени, представляет собой избыток [8, с. 289].

Философ указывает на то, что для игры не свойственно, чтобы в неё сыграли только раз и больше не играли никогда. Игра по самой сути своей — нечто повторяющееся, возвращающееся [8, с. 291].

Ф. Юнгер отделяет от игр спорт. По его мнению, игра мыслима без спорта, но спорт немислим без игры. Спорт в своем развитии двигался к зрелищной игре и со временем превратился в игры перед зрителями, которые подчинены контролирующим инстанциям. Когда начинает осуществляться механический контроль игрового времени, игрового пространства, поведения игрока, то игра превращается в спорт, который ведёт к повышенному напряжению сил и к развитию искусности игроков [8, с. 302]. Там, где искусность представима в рекордах, она неизбежно превращается в профессионализм. Способы, какими устанавливаются рекорды, «не могут быть связаны с играми, основанными на счастливом случае и с пред- и подподражающими играми, потому что случай в первом случае и подражание во втором — не позволяют сформироваться таким способам» [9, с. 306]. Спорт, по мысли Ф. Юнгера, — «отличительный признак ставшего безмерным, механизированного мира труда, который переформирует также и игру и ставит ее в механистичные условия» [8, с. 306]. Также, по его мнению, от игр следует отделять физкультурные упражнения и гимнастику. Ими занимаются по определенным правилам, которые относятся не к игре как таковой, а к упорядоченной тренировке тела. Правила игры свободны от цели, которая лежит за пределами игры; правила физических упражнений немислимы без такой цели. Благодаря этому физические упражнения и гимнастика далеки от игры [8, с. 309-310].

Таким образом, Й. Хёйзинга и Ф. Юнгер приходят к близким выводам относительно оценки феномена игры. По их мнению, примитивные формы игровой деятельности наблюдаются и у животных. Й. Хёйзинга и Ф. Юнгер солидарны в том, что условием игры является наличие избытка, досуга. К необходимым признакам игры они относят добровольность, доступность, а также её конечность, ограниченность в пространстве и времени. Оба автора убеждены в том, что игра невозможна без наличия правил. Следует отметить, что Й. Хёйзинга уделил больше внимания исследованию связи игры как феномена культуры с проявлениями общественной деятельности человека. Ф. Юнгер же особое внимание уделил вопросам классификации игр в зависимости от причин их возникновения.

В рамках небольшой по объёму статьи не представляется возможным детально все аспекты изучаемой темы, однако данную задачу мы попытаемся решить в серии последующих исследований.

Список литературы

1. Аванесов С. С., Спешилова Е. И. Антропология игры // Вестник ТГПУ. 2012. №4. С. 208-213.
2. Белоглазова Л. А. Игра как феномен бытия // Автореферат диссертации ... кандидата философских наук. Воронеж, 2007.

3. 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.
4. Ильясов Р. Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты // Автореферат дис. ... доктора философских наук. Уфа, 2006.
5. Михайлова Э. Р. Игра в моделировании социальной реальности (социально-философский аспект) // Автореферат дис. ... кандидата философских наук. Чебоксары, 2009.
6. Хёйзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992.
7. Хёйзинга И. Homo Ludens. Статьи по истории культуры М.: Прогресс - Традиция, 1997.
8. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению. СПб.: Владимир Даль, 2012.

References

1. Avanesov S. S., Speshilova E. I. Antropologiya igry [Antropology of the Game] // Vestnik TGPU [TSPU Bulletin]. 2012. №4. P. 208-213.
2. Beloglazova L. A. Igra kak fenomen bytiya [The Game as a Phenomenon of Way of Life] // Avtoreferat dis. ... kandidata filosofskih nauk [Autosynopsis of the dissertation of the candidate of philosophical science]. Voronez, 2007.
3. Grigor'eva L. YU. Praktiki igrofikacii v massmedia: sopryazhennost' personal'nogo i impersonal'nogo [The Practice of the Gamefication in Massmedia: Connection personal and impersona] // Gumanitarnye issledovaniya v Vostochnoj Sibiri i na Dal'nem Vostoke [Humanitarian Exploration in the East Siberia and Far East]. 2013. № 4. P. 92-102.
4. Il'yasov R. R. Igra kak predmet filosofskogo poznaniya: ontologicheskij i gnoseologicheskij aspekty [The Game as a thing of philosophical realization: Ontological and Ghoseological aspects] // Avtoreferat dis. ... doktora filosofskih nauk [Autosynopsis of the dissertation of the doctor of philosophical science]. Ufa, 2006.
5. Mihajlova EH. R. Igra v modelirovanii social'noj real'nosti (social'no-filosofskij aspekt) [The Game in Modeling of the Social Reality (socially-philosophical aspect)] // Avtoreferat dis. ... kandidata filosofskih nauk [Autosynopsis of the dissertation of the candidate of philosophical science]. Cheboksary, 2009.
6. Hjojzinga J. Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnya [Homo ludens. In the Shade of Tomorrow]. M.: Progress, 1992.
7. Hjojzinga J. Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury [Homo ludens. The Articles of the history of the Culture]. M.: Progress - Tradision, 1997.
8. Yunger F. G. Igry. Klyuch k ih znacheniyu [Games. Key to their Meaning]. SPb.: Vladimir Dal, 2012.