

ПРОБЛЕМА ТИПОЛОГИИ ИГР

В статье рассматриваются различные типологии игры, принадлежащей к понятиям, часто обозначаемым термином «скрытое знание», анализируются подходы к категоризации игр, предложенные в культурологии, философии, лингвистике, этологии, выделяются общие семантические признаки игры и делается вывод о значимости данного понятия для современной науки.

Ключевые слова: игра, типология игр, семантические признаки, онтологическая амбивалентность, игровая модель.

Огромное многообразие игр объясняет тот факт, что «обыденная категоризация игр нередко оперирует... с размытыми классами – стохастизмами с вероятностной структурой, обобщая игры сразу по нескольким признакам с разным удельным весом»¹. Многие исследователи игры пытались выделить наиболее общие семантические признаки игры, «найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными деятельностями, обозначаемыми словом «игра»². Выдающийся историк культуры Й. Хейзинга в своем классическом труде «Homo Ludens» (1937) предложил следующее формальное определение игровой деятельности, выделяя такие ее характеристики, как:

1. Всякая игра есть, прежде всего, свободная деятельность, стоящая осознанно вне «обычной» жизни как «несерьезная», но в то же время полностью и сильно занимающая игрока.

2. Игра – это активность, не связанная с материальным интересом и бескорыстная.

3. Изолированность составляет третий отличительный признак игры. Игра начинается и в определенный момент заканчивается.

4. Она протекает внутри собственных пространственных и временных границ в соответствии с определенными правилами. Она творит порядок, она есть порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, имеет непреложный характер.

5. Игра вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной, либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой³.

Другой известный культуролог Роже Кайюа в работе «Man, Play and Games» (1961) предлагает не менее формальное определение игры, рассматривая ее как деятельность, которая:

1. *Свободна (free)*: игра не является обязательной; если бы она была такой, она сразу же

потеряла свою привлекательную и веселую природу как развлечение;

2. *Отдельна (separate)*: ограничена во времени и пространстве, границы определены заранее;

3. *Неопределенна (uncertain)*: ее ход не может быть установлен, результат не может быть получен заранее, инициатива игрока определяет некоторую свободу для нововведений;

4. *Непроизводительна (unproductive)*: не создает ни товаров, ни богатства, ни любых новых элементов;

5. *Управляется правилами (governed by rules)*: по договоренностям, которые отменяют обычные правила, и на данный момент устанавливают новые законы, которые только и имеют значение;

6. *Вымышлена (make-believe)*: сопровождается особым осознанием второй реальности или свободной нереальности, противопоставленным реальной жизни⁴.

Кайюа указывает на слишком общий характер определения, предложенного Хейзингой и поэтому сопровождает свои достаточно формальные характеристики игры *типологией игр*, представляющей для нас несомненный интерес. Им выделяются четыре семантических класса игр в зависимости от преобладания одного из четырех семантических признаков: *agon* (или состязание), *alea* (или случайность), *мимикрия* (подражание) и *illinx* (неупорядоченность, «головокружение»). По мнению Кайюа, все четыре семантических типа относятся к области игры (*play*) как родовому понятию, в котором каждому семантическому типу соответствуют определенные игры (*games*). Указанные семантические типы образуют континуум, на одном из полюсов которого преобладает принцип свободной импровизации, беззаботного веселья, манифестирующийся в неконтролируемой фантазии и обозначаемый