

ІГРОВИЙ ВИМІР ДОЗВІЛЛЯ: ДОСВІД ОПРАЦЮВАННЯ ПРОБЛЕМИ

Дослідження дозвілля передбачає вивчення не тільки особливостей співвідношення дозвілля та діяльності, а й гри та діяльності, «гри як суті життя». Проблема гри актуалізується протягом ХХ ст., а на початку ХХІ – стає наріжною, адже процеси, що відбуваються в культурі, як в Україні, так і в усьому світі, дають усі підстави стверджувати, що настав час «віртуального життя», іншими словами, межа між грою і реальністю, а точніше реальностями, майже відсутня, що, у свою чергу, актуалізує необхідність вивчення феномена гри. У статті систематизуються існуючі теорії щодо феномена гри і виявляється взаємозв'язок між «людиною, що грає», та її дозвіллям.

Ключові слова: гра, види гри, «людина, що грає», дозвілля.

Сидоровская Евгения Андреевна, старший преподаватель кафедры философии Киевского национального университета культуры и искусств

Игровое измерение досуга: опыт обработки проблемы

Исследование досуга предполагает изучение не только особенностей соотношения досуга и деятельности, а и игры и деятельности, «игры как сути жизни». Проблема игры актуализуется на протяжении ХХ ст., а в начале ХХІ – становится краеугольной, поскольку процессы, которые происходят в культуре в последнее время, как в Украине, так во всем мире, дают все основания утверждать, что пришло время «виртуальной жизни», иными словами, граница между игрой и реальностью, а точнее реальностями, почти отсутствует, что, в свою очередь, актуализирует необходимость изучения феномена игры. В статье систематизируются существующие теории относительно феномена игры и выявляется взаимосвязь между «человеком играющим» и его досугом.

Ключевые слова: игра, виды игры, «человек играющий», досуг.

Sydorovska Eugeniia, senior lecturer of the Philosophy chair, Kyiv National University of Culture and Arts

Game dimension of fun: experience processing problems

The study of leisure involves the study not only the characteristics of the correlation of leisure time and activities, and games and activities, “games as a fact of life”. The problem of the game actualizes throughout the twentieth century and early twenty-first – becomes the cornerstone. The processes that occur in the culture lately, as in Ukraine so in the world, give every reason to believe that it is time “virtual life”. In other words, the boundary between game and reality, or rather realities, almost no. It actualizes the need to study the phenomenon of the game.

The game is one of the key concepts of cultural studies. Game as a phenomenon of culture teaches, develops, educates, helps to socialize, entertain, give rest, and she parodies, ironic laughs, publicly demonstrates the relativity of social status. Of course, culture can not be reduced to the game and vice versa. Inside there are fundamental differences of culture between irrational (games) and documentary (rational) activities, especially between work and game.

The article summaries the concept of the game phenomenon. Revealed the relationship of “Homo ludens” – leisure time.

Keywords: game, types of games, “Homo ludens”, free time, leisure.

Гра – це одне з ключових понять культурології. Гра як феномен культури навчає, розвиває, виховує, соціалізує, розважає, дає відпочинок, і вона ж пародіює, іронізує, сміється, публічно демонструє відносність соціальних статусів й положень. Безумовно, культуру не можна зводити до гри і навпаки, бо всередині культури виникають принципові відмінності між нераціональною (ігровою) та неігровою (раціональною) діяльністю, насамперед між працею та грою. З давніх часів гра стала своєрідною мірою визначення прояву найважливіших рис особистості, оскільки саме в грі людина демонструє й самозабуття, й, так би мовити оголення своїх психофізіологічних, інтелектуальних ресурсів. Уже з давніх-давен було відомо, що людські пристрасті можуть досягти своєї граничності в грі.

Проблемі гри, як феномену культури, у т.ч. й ігровим основам дозвілля, як однієї з форм повсякденності, присвячені праці багатьох теоретиків різних поколінь, як зарубіжних (Х. Ортега-і-Гассет, М. Гайдеґґер, Г. Гадамер, Ж.-П. Сартр, Й. Гейзінга, Р. Кайуа), російських (Т. Апінян, А. Бакмансурова, С. Домніков, М. Жбанков, Д. Курдибайло, О. Лосев, Ю. Лотман, М. Хренов), так і українських (Є. Більченко, В. Кірсанов, І. Петрова, О. Семашко). Незважаючи на значну кількість досліджень, присвячених вивченню феномена гри, на наш погляд, антиномія гра-дозвілля потребує більш глибоко вивчення, у чому й полягає актуальність нашої роботи. У цій статті ми спробуємо систематизувати існуючі теорії щодо феномена гри і виявити взаємозв'язок між «людиною, що грає», та її дозвіллям.

За визначенням М. Жбанкова, «гра – багатогранне поняття, що означає як особливий адогматичний тип світобачення, так і сукупність певних форм людської діяльності. Класифікація останніх передбачає виокремлення: змагань, ігор, заснованих на імітації, наслідуванні (театр, ритуали тощо), азартних ігор з імовірнісним результатом (лотерея, рулетка, карти), продуктивної гри людської уяви» [5, 285]. Безперечним є той факт, що ігри адекватні моделям культури, вони змінюються, коли змінюється культура.

Різні аспекти феномена гри стають об'єктом уваги з давніх часів. Наприклад, Платон у своїх діалогах, зокрема у «Державі» та «Законах», приділяє значну увагу грі, як невід'ємній частині людського життя. Зауважимо, що «Законо», написані в період сумнівів Платона в благості та висоті людської природи. Філософ розмірковує щодо того, що можливо, людина – тільки іграшка в руках бога, і «кожен з нас, живих істот, є лялькою богів, зробленою ними або як їхня іграшка, або для якоїсь серйозної мети; це нам невідомо» [9, 42].

Слід зазначити, що «гру» філософ «згадує» у різних контекстах. З одного боку, гра, для Платона – це забавка, «несерйозне заняття» [9, 148], а з іншого, – вона має виховний потенціал, адже: «людина, який має намір стати в чому-небудь видатною, повинна з дитинства вправлятися, то у вигляді забави, то всерйоз, у всьому, що до цього відноситься. Наприклад, хто хоче стати хорошим хліборобом або домобудівником, той ще в іграх повинен: перший обробляти землю, другий зводити якісь дитячі споруди» [9, 40]. Вихователю же повинен «за допомогою ігор, направити смаки і схильності дітей до того заняття, в якому вони повинні досягти згодом досконалості» [9, 40]. Відтак, гра – це найкращий виховний засіб.

Таке само антиномічне ставлення Платона і до гри у процесі, який ми зараз називаємо «художньою творчістю». На думку філософа, «музика без слів» (тобто інструментальна) не дозволяє зрозуміти її задум, а відтак «подібного роду мистецтво вельми придатне для швидкої і без запинки ходьби і для зображення звіриного крику, настільки ж це мистецтво, яке користується грою на флейті і на кіфарі, незалежно від танцю і співу, сповнено чималою грубості. Застосування окремо взятої гри на флейті та на кіфарі містить у собі щось у високому ступені вульгарне і гідне лише фокусника» [9, 74]. Водночас стримане виконання, струнке і заспокійливе, здійснює «священне лікування» несамовитості вакхантів.

Згідно з позицією Арістотеля, гра просякає усі сфери людського існування. Ігрові навички, вдосконалені з часом, допомагають у подальшому житті, тому «ігри повинні відповідати гідності вільно народженої людини, не дуже втомлювати дитину і не бути розбещеними» [2, 625]. Відтак «ігри та розваги потрібні дітям для їхнього розвитку, для дорослих вони – вид відпочинку» [2, 630], який необхідний встановлення сил задля відновлення діяльності.

У грі є структурна впорядкованість, яка виражається у вигляді встановлених обмежень певних правил, які не дозволяють переходити между моральності. І хоча життя і наповнене ігровими моментами, в ньому, як у грі,

не можна, помилившись, почати спочатку. Коли «одні разом співають, інші грають в кості, треті займаються гімнастикою, полюванням або філософією: кожен проводить свої дні у колі друзів чи тих заняттях, які він любить найбільше в житті, тому що, бажаючи жити спільно з друзями, люди роблять те і у тому беруть участь, в чому і мислять собі життя спільно» [2, 265]. А тому «у поганих дружба псується (адже, хиткі, вони зв'язуються з поганими і стають зіпсованими, уподібнюючись один одному); а дружба добрих навіть зростає від спілкування, адже прийнято вважати, що такі друзі стають кращими завдяки впливу друг на друга і виправлення один одного; вони, звичайно, запозичують один у одного те, що їм подобається, звідки вислів: "Від добрих добро"» [2, 265-266].

Отже, як бачимо, Арістотель розглядає гру не тільки в аспекті навчально-виховному, але й з точки зору маралі та громадської значущості.

Як відомо, ігрове світовідчуття знайоме і грецькій софістиці, і римському скептицизму, палацовій церемоніальній естетиці Старого Китаю, де в штаті імператорського дому був чиновник з режисури палацових інтриг, конфуціанству, що проявлялось у формах провокативного дискурсу питання-відповідь, дзен-буддійській манері маргінальної поведінки з її імітацією дитячості, а також дивацтву дервішів. Згідно з індуїстською космогонією, Всесвіт породжений у грі Праджапати. Одна з популярних у буддійській літературі біографій Будди має назву «Лалітавістара», що з санскритської дослівно означає «Детальний опис ігор Будди».

Середньовіччя підсилює дидактичні акценти гри (Августин, Фома Аквінський). До речі, багато дослідників, у т.ч. Т. Апінян, М. Бахтін вказують на прямий зв'язок дозвіллевих ігор з релігійністю, а їхнє виникнення – з язичницькими релігійними культурами. У феномені гри вони бачили першоджерело дозвілля і людської культури в цілому.

Проторенесанс культивує ігрову естетику лицарського еросу, що знаходить своє відображення у куртуазній культурі. Провідні мислителі Відродження спиралась на гру як на основний модус людського буття, і у цьому статусі гра переходить в трактати просвітителів, зокрема Й. К. Ф. Шиллера, Й. В. Гете, І. Канта, а також у педагогіку Просвітництва, в романтичну антропологію та філософію творчості.

Слід підкреслити, що незважаючи на стійкий інтерес до феномена гри, починаючи з давніх часів, теорія гри складається лише у ХІХ ст. Так, у шиллерівській теорії гри акцент робиться на можливості за допомогою гри та ігрової свідомості вирішити соціальні протиріччя, гармонізувати індивідуальне та навіть державне життя. Згідно з позицією Й. К. Ф. Шиллера, гра є суттю та механізмом естетичної діяльності, гра символізує діалектику природної детермінованості та вільної творчості. В шиллерівській естетиці гра є філософською категорією, вона фіксує взаємозв'язок сутності і того, що через цю сутність проявляється. Гра, за Шиллером, – це модель взаємовідносин суб'єкта та дійсності, яку він естетично освоює. Ця точка зору знаходить своє продовження в теоріях Н. Гартмана, М. Гайдеґґера, Г. Гадамера, Ж.-П. Сартра та ін.

Слід зазначити, що сучасний інтерес до проблеми ігрового елемента в культурі обумовлений характерним для гуманітарної думки ХХ ст. прагненням виявити глибинні дорефлексивні основи людського існування, що пов'язано з притаманним лише людині способом осягнення реальності.

Безперечно, проблема гри у ХХ ст. актуалізувалася значною мірою завдяки роботі нідерландського філософа та історика Й. Гейзінґи «Homo Ludens» (1938), яка стала альтернативою концепціям Е. Дюркгейма, К. Маркса та М. Вебера, які стверджували пріоритет праці як начала, що формує людську культуру. Гра у концепції Й. Гейзінґи теоретично обґрунтована і емпірично доведена, і постає як фактор соціальності людини і культури. Свобода вибору,

ініціатива, відповідальність і їхня реалізація в святковому і спортивному змаганні, мистецтві, науці, праві та підприємстві (як гри в гри), їхній зв'язок із соціокультурними умовами формування індивідів і їхнім способом життя роблять гру потребою проживання у вигаданому світі, зумовлюють не тільки ігрове, але і соціальне начало.

Французький філософ, соціолог, літературний критик Р. Кайуа феномен гри тлумачить як форму зближення природи та культури, що призводить до створення області соціального. На думку науковця, Перевага симуляції в грі – знак енергії, джерело соціального контролю і ритуальної активності, навіть сили, що робить сильнішими не тільки людей, а й речі. Гра – це те саме поза- і над-, і вперед-себе, що притаманне людині, як і кожному живому, Людина воліє положення «поза себе», в реальності гри, реальності афектів, нехай навіть ціною використовуваних спрощень схематизації, виявляючи «самообмеження» і «аскетичну суворість». Згідно з думкою Р. Кайуа, ігровий світ виявляється кращим у силу своєї аскетичної простоти або навіть жорсткості, і людина вважає за краще залишатися в грі, перебуваючи ніби на межі світів і на межі себе, навіть ціною неповернення в цей світ. Як відмічає філософ, у повсякденному житті кожен відповідальний за свої вчинки. Помилки, омани, недбалості часом обходяться дуже дорого. Тому слід весь час стежити за тим, що говориш або робиш. З цього може статися ціла катастрофа. Нарешті, потрібно зважати на фатальні випадковості, несправедливість, з безліччю незаслужених бід, які можуть обрушитися на невинну людину. І ось тут-то на допомогу, за Р. Кайуа, приходять гра, – «місце тихої гавані, де людина сама господар своєї долі. Тут вона сама вибирає, на який ризик іти, і цей заздалегідь визначений ризик не може виявитися більшим, ніж ставка, добровільно поставлена на кін» [8, 273].

Як слушно відмічає С. Домніков, «людина здійснює в грі себе не як «становлення» і не в якості того, хто «став», тут вона – чиста функція, оператор і медіатор, ідеальний знак і втілення «тілесної схеми», її енергія. Модус ігрової свідомості або самосвідомості життя, це навіть не граничний стан між життям і смертю, це радикалізована позиція: або життя (= гра як екстатична Емпірія), або смерть (жах оголення власної присутності, жах самого себе). «Схема» – втілення оголеної присутності, поріг життя і смерті, і інструмент узгодження свідомості і уяви» [4, 12]. Підкреслимо, що концепція гри Р. Кайуа відрізняється від розуміння гри Й. Гейзінги, для якого міф, гра, ритуал – феномени одного порядку. Згідно з теорією Р. Кайуа, гра «стоїть» або до, або після міфу та ритуалу, є або введенням, або виходом з них.

У контексті нашої роботи інтерес представляє також і те, що французький теоретик війни та усі види свят ставить в один ряд, зауважуючи, що і там, і там «індивід наданий собі самому, звільнений від турбот і праці, від станових обов'язків, ... і вкинутий у вир масової нестями, де натовп галасливо стверджує свою єдність і неподільність ...» [8, 277]. Як під час свята, так і під час війни, як наголошує Р. Кайуа, всюди проривається радість (яка довго до того часу стримувалася) руйнування, задоволення робити речі безформно-невпізнаними, ... будь-яке розкуте насильство, якого бракувало людині з тих пір, як у неї не стало іграшок, які можна зламати, коли набридло з ними грати ... [8, 280-281]. Звідси й «свято жалоби», містифікація (фільми, пісні, інсценізації) війни в мирний час.

Однією з найяскравіших праць, присвячених феномену гри, безперечно є дослідження російського культуролога, мистецтвознавця Т. Апінян «Гра у просторі серйозного», в якому дослідниця зауважує, що «в якості онтологічної і соціально-психологічної категорії гра була освоєна досить рано: «хлопчик, що грає» Геракліта, і ігрова утопія Платона задали античним картинам космосу і соціуму ігрові параметри, з яких європейська традиція так і не вийшла» [1]. Автор пропонує енциклопедичний екскурс у тлумачення феномена гри, почи-

наючи з античності і завершуючи ХХ ст., переконуючи читача у тому, що гра не залишить нас на шляхах буття та інобуття, якщо «в грі, як у дзеркалі, відбиваються константи людської культури» [1].

Російський теоретик В. Вольнов, спираючись на концепції І. Канта, Й. Гейзінги та Р. Кайуа, а також теоретичний доробок Т. Апінян, аналізує гру з позицій феноменології. Науковець виділяє у грі «два моменти» – наслідування та повторення, наголошуючи на тому, що наслідувати можна Буттю та Суццю. «У першому випадку людина осмислює свою дію як інше, але своє ж; у другому – як таке само, але чуже. У першому випадку людина робить одне, але ніби він робив інше, у другому – людина робить одне, але як ніби це робив інший» [3]. Зрозуміло, що в обох випадках присутнє умовне осмислення, що і перетворює дію в наслідування. Наслідування, як слушно зауважує В. Вольнов, присутнє і в дитячій грі, і в акторській, і в грі музиканта. Також теоретик відокремлює види гри – як «в-собі-осмислене-наслідування» та «наслідування-заради-наслідування», а відтак «сущє грає, коли наслідує і знаходить сенс наслідування в ньому самому. І навпаки, коли сущє наслідує і знаходить сенс наслідування в ньому самому, його буття-в-світі є буття-в-грі» [3]. Згідно з позицією науковця, наслідування саме виявляється складним феноменом, моменти якого – дія і її умовне осмислення. При цьому ані повторення, ані подібність самі по собі не є наслідуванням, а лише його допоміжними засобами. Але і без їхньої допомоги дія буде наслідуванням, якщо вона осмислена в модусі «ніби».

Цікавим є й співставлення гри та свободи: «Зв'язок гри зі свободою виявляється через визначення буття-самим-собою. Бо буття-самим-собою – це буття, сенс якого в ньому самому, або буття, в якому людина перебуває (або бажає перебувати) заради нього самого. Отже, зрозуміла як наслідування-заради-наслідування, гра є окремий випадок буття-самим-собою, і значить людина, яка бажає і може слідувати бажанням грати, – вільна!» [3]. Таким чином, гра пов'язана зі свободою, адже людина може вибирати – вступати в гру або не вступати.

Науковець також аналізує ігрове тлумачення творчості, наполягаючи на тому, що творчість не є грою, незважаючи на те, що серед видів та жанрів творчості є ігрові, як, наприклад, акторська гра, що є одночасно грою та творчістю. Проте «акторська гра не повною мірою творчість, бо актор все ж не творить, а лише виконує створену драматургом роль. Але це виконання містить «елементи творчості», які перетворюють актора в співторця. Іншим співторцем є режисер, але він, на відміну від актора, не грає» [3]. Іншими словами, в грі актора є «гра», яка є «спів-інтерпретацією». На думку В. Вольнова, грою безумовно є такий жанр творчості, як творчість «в наслідування». Причому не тільки тоді, коли один творець наслідує іншому, але і коли він наслідує стилю епохи. У стилізації творець творить сам, але як ніби творив хтось з минулої епохи, що і перетворює його творчість у наслідування та гру.

Цілком слушними є й розміркування теоретика щодо «псевдогри», тобто діяльності, в якій немає жодного з моментів гри – ані наслідування, ані в-собі-осмисленості, але яка має з грою спільну ознаку. Ознаками псевдогри, на думку В. Вольнова, є несерйозність, «виконання ролі», «обман» та «видовищність».

Отже, однією з ознак псевдогри є несерйозність, «наприклад хлопчик бере м'яч і знічев'я безглуздо штовхає його в стіну – “грає з м'ячем”» [3]. Мова досить чітко відображає такий вид гри: якщо ігри як такі називають іграми-в, якщо гру музичну – грою-на, то псевдогру з предметом – грою-з. Знову мова відокремлює останню від всіх інших, ніби визнаючи те, що в ній немає жодного з моментів гри. Вона продовжує називати її грою, але не «в», а «з», не «в щось», а «з чимось».

«Виконання ролі» передбачає, що людина робить дії, які для неї, як ви-

конавця ролі, обов'язкові. В даному випадку особливої значущості набуває умовне осмислення і в-собі-осмисленість, адже виконання «ролі батька» або «ролі матері» тощо, через осмислення і в-собі-осмисленість дозволяє нам чітко відокремити «грання» (виконання) ролі в житті від «грання» (виконання) ролі в грі і тим самим уникнути спокуси побачити гру там, де її немає. Саме тому, на думку В. Вольнова, вислів «кожна людина грає саму себе» є некоректним. «Якщо людина чинить дію і осмислює її як таку ж і як свою, вона не грає, а живе, перебуває не в грі, а в житті. Грання-саму-себе є така ж псевдогра, як виконання жінкою своїх материнських та інших обов'язків, і свідчить лише про одне: наскільки сильно мовна практика розмила поняття “гра”» [3].

Ще одна ознака псевдогри – обман, що включає у себе жарт та розіграш. Як уже зазначалося, В. Вольнов, інтерпретуючи теорію Р. Кайуа, про яку ми вже згадували раніше, виокремлює «видовищність» як ознаку псевдогри: «Видовищність – випадкова ознака гри, але для мовної практики іноді і цього буває достатньо: дію, яка не містить моментів гри, але має видовищність, вона знову ж називає грою» [3]. Приклад – бій гладіаторів, де людина бореться за життя, б'ється за перемогу в прямому сенсі слова, а не заради самої битви, а мовна практика називає це «гладіаторською грою», тим самим сакралізуючи бійню. Розвиток сучасної культури, на жаль, цю тезу підтверджує: війна, завдяки сучасному телебаченню, все більше стає видовищем, тим самим усе більше перетворюючись на гру, для тих, хто її спостерігає з боку. Безперечно, у даному випадку не йдеться про тих, хто переживає війну як особисте горе.

Безумовно, життя первісніше гри і чи не більшість ігор суть гри-в-життя, проте для мовної практики це не є перешкодою і вона з легкістю перевертає відношення гри до життя, коли саме життя тлумачить як гру. Подібність життєвих перипетій зі змагальними іграми є більш ніж очевидною. Так народжується грандіозна метафора життя-як-гри.

Підсумовуючи зауважимо, що гра в системі культури виконує низку функцій: соціалізуючу, комунікативну, транслуючу (збереження та відтворення ігор та ігрових традицій), гносеологічну (пізнання, творчий пошук, побудова вірогідних моделей явищ). Небезпека гри може полягати в асоціальності (як, наприклад, азартні ігри), експансії спекулятивних умопобудов, що підмінюють раціональні програми діяльності ризикованими соціальними експериментами. Самоцінність гри – не в результаті, а в самому ігровому процесі. В основу будь-якої гри покладені гострі емоційні переживання її учасників і чітко визначені правила, дотримання яких є необхідною вимогою, оскільки їхнє (правил) порушення веде до виключення з гри. Підкреслимо, що це стосується будь-якої гри: чи то азартної, чи то політичної, чи то гри-життя... Необхідно зазначити, що система правил створює ігровий простір, що моделює іншо-реальність, яка може чи доповнювати існуючу реальність як таку, чи взагалі заміщати її, створюючи симулякр реальності – так би мовити інші світи. «Під час вивчення гри дослідники стикаються з її незбагненим багатством, багатомірністю проявів, хиткістю меж гри і не-гри, крихкістю, ефемерністю її феномена як першоджерела дозвілля й людської культури в цілому» [6]. Ігрова аура – відбиття позитивної психоенергії людства. Вона здатна очищати мислення людей. Шекспірівська формула: «Світ – театр, а люди в ньому – актори», – не що інше, як відбиття містифікації повсякдення, де кожна людина обирає і виконує свою роль / ролі. Якщо до шекспірівської тези додати пушкінську: «Вся наша жизнь – игра», то напрошується висновок, що між грою і життям взагалі немає різниці і виходить, що спроби розкрити феномен гри приречені на провал. Водночас, можна стверджувати, що гра – серцевина дозвілля. Гра як величезний шар культури урізноманітнює й збагачує дозвілля людей, відтворюючи цілісність буття людини.

Література

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т.А. Апинян. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2003. – 400 с.
2. Аристотель. Политика // Сочинения в 4-х т. [пер. с древнегреч. С.А. Жебелева, общ. ред. А.И. Доватура]. – М. : Мысль, 1983. – Т. 4. – С. 375-644.
3. Вольнов В. Феномен игры / В. Вольнов [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.v-volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm>
4. Домников С.Д. Концепция мифа во французской антропологии XX века: Роже Кайуа / С.Д. Домников [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://iph.ras.ru/uplfile/philec/domnikov/kaya.pdf> – 25 с.
5. Жбанков М.Р. Игра / М.Р. Жбанков // Всемирная энциклопедия : Философия XX век [глав. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов] – М. : АСТ, Мн. : Харвест, Современный литератор, 2002. – С. 284-285.
6. Игра – многоликая данность // [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://studopedia.ru/9_3608_igra--mnogolikaya-dannost-chelovechestva.html
7. Исупов К. Об игре – всерьез / К. Исупов // Журнальный зал : Нева, 2004/12 // [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/neva/2004/12/is13.html>
8. Кайуа Р. Человек и сакральное / Р. Кайуа [пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина] – М. : ОГИ, 2003. – С. 141-296.
9. Платон. Законы / Платон // Собрание сочинений в 15 т. Полное собрание творений Платона. Труды Петербургского философского общества [пер. с греч. А.Н. Егунова под ред. С.А. Жебелева, Л.П. Карсавина, Э.Л. Раблова] – СПб. : Academia; Издание отпечатано в военной типографии штаба РККА, 1923. – Т. 13. – 225 с.

References

1. Apinan, T. A. (2003). Game in space serious. Game, myth, ritual, dream, art, and other. Saint-Petersburg. State University [in Russian].
2. Aristotle Politics (1983). Moscow: "The idea" [in Russian].
3. Volnov, V. The Phenomenon of the game. Electronic resource. [in Russian].
4. Domnikov, S. D. the Concept of myth in the French anthropology of the twentieth century: Roger Caillois. Electronic resource. [in Russian].
5. Zhbankov, M. R. (2002). Game. Moscow-Minsk: A modern writer. [in Russian].
6. The game – the many faces of reality. Electronic resource. [in Russian].
7. Isupov, K. (2004) About the game – seriously. Electronic resource. [in Russian].
8. Caillois, R. (2003). Man and the sacred. Moscow. The United state publishing house. [in Russian].
9. Plato (1923). Laws. Saint-Petersburg. Proceedings of the St. Petersburg philosophical society. [in Russian].