

# ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Л. Миннема\*

## ИГРА И КУЛЬТУРА (ПОСТ)МОДЕРНА.

*(Очерк об изменениях в научном интересе к феномену игры)*

*(Перевод с английского М.А. Султановой)*

**Аннотация.** В данном очерке обращается внимание на определенный рост научного интереса к игре как к феномену и метафоре современной западной культуры. Феномен игры рассматривается как теоретический предмет. Существует множество теорий игр, но эти теории часто используются и на практике, поскольку метафора игры доказала свою эвристическую полезность, предлагая современную систему взглядов, вполне пригодных для их применения в исследовательской работе. Автор очерка ставит задачу проследить процесс изменения научного интереса к концепции игры и процесс формирования концепции игры как феномена и метафоры современной (пост)модерной культуры Запада.

Современная западная культура определяется как (пост)модернистская. С этой точки зрения, автор сравнивает эту культуру с игрой, с комплексом игр без всякой цели, без трансцендентного назначения, хотя имеются определенные правила игры, которые игроки обязаны соблюдать.

Научный интерес Запада к игре как к феномену и метафоре отражает отношение этой культуры к самой себе как к игре. Сегодня невозможно представить западный дискурс в любой области исследований без обращения к феномену игры – например, в таких далеких от игры сферах, как теории языка, культуры, экономики, политики и т.д. Поскольку (пост) модернистская культура может быть описана в терминах игры, следовательно, (пост) модернистская культура может выразить себя через игру.

**Ключевые слова:** игра, культура, модерн, постмодернизм, теория игры, теория культуры, метафора, человеческая природа, индивидуализация, трансценденция.

### I. Введение

Сегодня уже стало невозможным представить западный дискурс без феномена игры, который рассматривается как теоретический предмет сам по себе (бесчисленные теории игры) и используется в качестве метафоры для решения аналитических вопросов в областях, таких далеких от феномена игры, как красота<sup>1</sup>, язык<sup>2</sup>,

культура<sup>3</sup>, экономика<sup>4</sup> и жизнь<sup>5</sup>. После работ Й. Хейзинги, интерпретаторы постмодернистской культуры придают важное значение метафоре игры. Почти всё в постмодернистской культуре, даже сама

1 Schiller, F. (1960 [1793/1794]) Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, ed. A. Reble. Bad Heilbrunn.

2 Wittgenstein, L. (1960) Philosophische Untersuchungen (Schriften Bd.I). Frankfurt a/M: Suhrkamp.

3 Huizinga, J. (1985[1938]) Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955.)

4 Neumann, J. von and O. Morgenstern (1947) Theory of Games and Economic Behavior. Princeton: Princeton University Press.

5 Sigmund, Karl (1993) Games of Life. Explorations in Ecology, Evolution and Behaviour. Oxford: Oxford University Press (pbk edn, Harmondsworth: Penguin Books, 1995).

**Перевод: Minnema Lourens. Play and (post)modern culture // Cultural Dynamics. 1998. № 10 (1). P. 21-47.**

\* Миннема Лоуренс – профессор Свободного университета в Амстердаме.

культура, может быть описано в терминах игры. Игра как метафора доказала свою эвристическую полезность: она предлагает современную систему взглядов, которая может быть использована для целей исследования и которая, в качестве таковой, имеет хороший шанс стать пригодной в исследовательской работе. Сегодня феномен игры признается частью культуры Запада и, конечно, культуры и жизни в целом. И, таким образом, постмодернистская культура начинает приобретать черты игры.

## II. Краткое содержание темы, цели и подхода

Однако если утверждать, что постмодернистская культура через такие само-описания принимает черты, обычно связанные с игрой, можно было бы также сказать, что *игра разрушает постмодернистскую культуру вообще*. Сегодня игра как феномен описана в различных терминах гораздо подробнее, чем 300 лет тому назад. Сейчас она воспринимается по-другому по различным причинам. Моя цель в этом очерке состоит в том, чтобы *реконструировать и разъяснить этот процесс трансформации интереса к игре* – от игры как феномена с определенным эвристическим потенциалом к игре как особому феномену самому по себе и, в частности, как постмодернистскому феномену огромной эвристической важности. Я надеюсь, что мне удастся показать, как теории игры, которые на первый взгляд несовместимы или почти несовместимы, потому что они принадлежат к совершенно различным дисциплинам, обнаруживают поразительное сходство, если интерпретируются на фоне общего социокультурного паттерна и его динамики. Я также надеюсь, что мне удастся обосновать, что теории игры и интерес к игре, не являясь историческими находками или изобретениями, в то же время являются характеристикой широкой социокультурной модели определённого периода.

В связи с такой постановкой вопроса, я выдвигаю *предположение*, что современный академический интерес Запада к игре, рассматриваемой или как феномен или как метафора, может быть объяснен как выражение стратегического подхода, с помощью которого (пост)модернистская культура осознает себя в игре. Под этим я имею в виду, прежде всего то, что теории культуры Запада придают серьезное значение теории игры и активно заинтересованы в ее развитии и выводах. В конце концов, теоретическое исследование игры также имеет право войти в философско-культурный контекст.

Поэтому термины, которыми описывается игра, влияют также и на то, как характеризуется жизнь и культура, по крайней мере, те термины, которые обладают постмодернистскими чертами. Во-вторых, я предполагаю, что рост интереса к теории игр является симптомом изменений в западной культуре в целом. Никакая культура, как сообщество, не изменяет свои интересы случайно.

Для того чтобы реконструировать и прояснить хронологию (пост)модернистского систематического интереса к игре, я избрала стратегию *социокультурного подхода*, потому что он предлагает удобные и, надо надеяться, убедительные методы для анализа долгосрочной динамики социокультурной модели, с которой, по моему мнению, связаны сдвиги в интересе к игре. С этой точки зрения, социальная динамика функциональной дифференциации – и в нем имеется набор из пяти факторов (которые будут описаны в *первой части* статьи) – может прояснить причину роста и характер теоретического интереса в игре. Буржуазия должна рассматриваться как главный проводник и движущая сила начального процесса функциональной дифференциации. Эта роль в XX-ом столетии была принята массами (такими как нация, пролетариат и потребитель). *Вторая часть* статьи посвящена XX-ому столетию, потому что научный интерес к игре особенно возрос именно в этом столетии.

Поэтому *темой* этой статьи является изменяющаяся интерпретация и оценка игры на фоне изменений в культуре запада – с особенным вниманием к XX-ому столетию. Данный очерк можно также рассматривать как расширенный обзор книг, дающих представление о главных направлениях изучения игры в рамках социокультурного развития. Игра фактически оказалась многогранным феноменом, в котором раскрывается и эвристическое значение её как метафоры.

## III. От иерархической до функциональной структуры общества

Современная эпоха – это тот период в истории западной культуры, когда иерархически стратифицированная структура общества трансформирует себя в функционально дифференцируемую структуру<sup>6</sup>. Регулируя функционально-специфические

<sup>6</sup> Luhmann, N. (1980) *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*. Bd. 1. Frankfurt a/M: Suhrkamp.

ситуации, задачи, роли и интересы, человек больше не ориентирует себя на различия в иерархии между одним социальным слоем и другим – например, заключая браки в пределах собственного класса или касты, – а придает значение ролевым функциям. Продолжим тот же пример о бракосочетании: человек женится для того, чтобы придать институциональную форму таким функциям, как ведение общего домашнего хозяйства, поддержка родственных связей и т.д., независимо от социальных различий.

Принцип разделения функционально дифференцированных сообществ связан с тем, что теперь гораздо большее значение придается не системе в целом, а различным подсистемам. У каждой подсистемы есть своя собственная функция, которая не может быть принята другими подсистемами. Подсистема «политика», например, сосредоточена на власти, тогда как подсистема «наука», прежде всего, концентрируется на знании. Из-за этого свойства подсистем следует, что никакая индивидуальная подсистема не может осуществлять влияние на соответствующую область компетенции любой другой подсистемы. Наоборот, никакая специфическая подсистема не может позволить никакой другой подсистеме осуществлять контроль над ней. Эта относительная автономия каждой подсистемы происходит из-за отсутствия какой-либо всеобъемлющей координирующей системы, на которую подсистемы могли бы положиться для ориентации и интегрирования. Система в целом испытывает недостаток в какой-либо иерархической структуре. Преимущественно каждая подсистема ориентирована на собственную функцию. Это создает гораздо более высокий уровень социальной сложности, чем в обществах со стратифицированной дифференциацией.

#### **IV. Развитие отношений между человеком и миром**

Переход от иерархической структуры общества к функциональной структуре на Западе привело к критическим изменениям в связях между западным человеком и его миром.

По сравнению с более поздними периодами, отношения между средневековым человеком и его миром, – *в первой фазе*, – характеризовались, прежде всего, *участием*. Человек в XI-том столетии не имел власти над своим миром. Он мог только встроиться как микрокосм, который впи-

сывался в макромир. Существовал именно макромир, которому следовало подражать, чтобы можно было реализовать единство между человеком и его миром.

С другой стороны, просвещенный человек XVII-ых и XVIII-ых столетий – *во второй фазе* – имел несколько отстраненные отношения со своим миром. Его мир стал более сложным, более разделенным и более трудным для понимания. Поэтому его труд стал требовать большего времени для достижения результатов, большей независимости, большей затраты силы. Поэтому элементарные физические потребности должны были подавляться ради (само)дисциплины (*морализаторства*) и расчета (*рационализаторство*)<sup>7</sup>. Такое самокритичное отношение, что и говорить, способствует более широкому мировоззрению и внутренней выдержке, но при этом происходит эмоциональная потеря – *социальной и личностной прямоты и общности*. Осознание внешнего мира человеком отделило его от его мира (*интернализация*). И этот вакуум между человеком и миром был заполнен системой разума, которая должна была принять единство человека и его мира, систематизируя и приводя в порядок внешний и внутренний мир.

*В третьей фазе*, в XX-ом веке, у человека появляются родственные отношения с его миром. Эти отношения сочетают, с одной стороны, усиление дистанции, а с другой – появление «бытия-части». Дистанцирование происходит в связи с тем, что человек больше, чем прежде, отдаляется от своего мира. Он выстраивает дистанцию еще и потому, что отделен от этого мира, он – посторонний в нём. Эта экстра-дистанция, в моем понимании, является причиной того, что М. Фуко называл «трансцендентальной ориентацией позднего-современного приобретения знаний». Усиленная «бытие-часть» связана с тем, что человек, более чем когда-либо прежде, осознает себя как продукт мира, к которому он привязан руками и ногами. Это осознание своей принадлежности миру связано с процессом секуляризации и несет ответственность, в моем понимании, за «эмпирическую ориентацию позднего-современного приобретения знания».

<sup>7</sup> Elias, N. (1969) &Uuml;ber den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psycho-genetische Untersuchungen, Bd. II: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation, 2nd edn. Bern/Miinchen: Franck Verlag (English edn: The Civilizing Process, vol. II: State Formation and Civilization. Oxford: Blackwell, 1982.)

К этому факту еще добавляется опыт культурного ускорения<sup>8</sup>, который ведет к историзации сознания.

В статье подробно анализируется и длительный исторический путь дистанцирования человека и такой же длительный исторический путь его участия в мире.

Человек в XX-ом столетии живет в различных подсистемах одновременно, которые сохраняют свою дистанцию, но которые, тем не менее, взаимодействуют и участвуют в процессе обмена. Люди постоянно переключаются от одной подсистемы к другой. Один контекст не совпадает с другим. Смысл контекстности развивается. И транзитивное поле передачи и перемещения становится не менее важным, чем сектора или контексты непосредственно. Каждое успешное функционирование сектора зависит от этого транзитивного поля. Вот почему человек в XX-ом столетии одержим всеми формами амбивалентности, конфликта, нарушения, разрыва, границ, краев, предварительных условий, переключения, передачи, симптома, напряжения, примыкания, оси петли, избавления, события, взаимодействия, взаимосвязи, диалектики, взаимоотношений и т.д., потому что именно здесь он потерял единство со своим миром и именно здесь он надеется восстановить его. Точка разрыва является также точкой соединения. Здесь согласованность иерархического участия (систем) заменена согласием на функциональное сотрудничество (между системами). Это соединение – оазис кочевника XX-ого столетия, чье существование происходит в движении между несколькими относительно автономными мирами. На соединении он помещает свою надежду. В соединении он укрывается. Но различие между этим оазисом жизни пассажира, регулярно совершающего поездки из пригорода в город и обратно, и оазисом традиционной жизни кочевника огромно. В терминах пространства соединение отдельно без традиционного исторического значения или естественного контекста – всего лишь пустая оболочка без собственной идентичности, анонимное место встречи без социального сце-

<sup>8</sup> Elias, N. (1969) *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psycho-genetische Untersuchungen*, Bd. II: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation, 2nd edn. Bern/München: Franck Verlag (English edn: *The Civilizing Process*, vol. II: State Formation and Civilization. Oxford: Blackwell, 1982.)

пления<sup>9</sup>. В терминах времени соединение – непродолжительная и несущественная форма одновременности, простого совпадения, комбинации обстоятельств без какой-либо дополнительной космологической ценности<sup>10</sup>, не конец долгой езды или остановки во время путешествия, но действительная возможность перемещения между мирами, которые постоянно существуют рядом друг с другом одновременно.

Современная культура Запада называется *постмодерном*. В рамках данной статьи, с моей точки зрения, это слово означает следующее: *индивидуализировать/усвоить* и сделать относительными достижения, ценности и ожидания современной эры, прежде всего, из-за изобилия быстро меняющихся возможностей, которые не могут быть интегрированы<sup>11</sup>. Как следствие этого картина мира человека становится все более и более *эстетизированной*. Постмодернистский человек все более и более зависит от своего собственного представления о себе<sup>12</sup> и своего собственного вкуса как основы его суждения о мире, поддерживающего его критическую дистанцию и заполняющего разрыв. По своему собственному вкусу он позволяет себе войти в этот мир и оформлять его. Насколько это возможно, он создает или изменяет правила игры и ее сценарии<sup>13</sup>. Он может

<sup>9</sup> Augé, M. (1992) *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*; Paris: Éditions du Seuil.

Bateson, G. (1955) 'A Theory of Play and Phantasy', in G. Bateson (1972) *Steps to an Ecology of Mind*, pp. 177-93. New York: Ballantine.

<sup>10</sup> Raulet, G. (1987) 'Singuläre Geschichten und pluralistische Ratio', in J. le Rider and G. Raulet (eds) *Verabschiedung der (Post-) Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 275-92. Tübingen: Narr.

<sup>11</sup> Lyotard, J.-F. (1979) *La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir*. Paris: Éditions de Minuit; Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée. Buytendijk, F.J.J. (1932) *Het spel van mensch en dier als openbaring van levens-driften* Amsterdam: Kosmos; Guillaume, M. (1987) 'Post-Moderne Effekte der Modernisierung', in J. le Rider and G. Raulet (eds) *Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 75-88. Tübingen: Narr; Augé, M. (1992) *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*; Paris: Éditions du Seuil.

<sup>12</sup> Raulet, G. (1987) 'Singuläre Geschichten und pluralistische Ratio', in J. le Rider and G. Raulet (eds) *Verabschiedung der (Post-) Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 275-92. Tübingen: Narr.

<sup>13</sup> Guillaume, M. (1987) 'Post-Moderne Effekte der Modernisierung', in J. le Rider and G. Raulet (eds) *Verabschiedung*

делать это как индивидуальная личность или как группа или как масса<sup>14</sup>.

### V. Пять факторов

Согласно его собственному мнению, Й. Хейзинга не первый западный исследователь, который посмотрел на культуру под углом зрения игры:

Мысль не нова. Было время, когда она была общепринятой, хотя в ограниченном смысле, весьма отличающемся от того, что она значит здесь: например, в XVII-ом столетии, во время рождения мирового театра. Драма, блестящая плеяда фигур от Шекспира и Кальдерона до Расина, лидировали в литературе Запада. Тогда была мода сравнивать мир со сценой, на которой каждый человек играет свою роль. Не означает ли это, что элемент игры в цивилизации был открыто признан? Нисколько. При ближайшем рассмотрении это модное сравнение жизни и сцены означало чуть больше чем, эхо неоплатонизма, который был тогда в моде, с заметно моралистическим акцентом. Это была вариация на древнюю тему тщетности всех вещей.

Та же ироничная игривость маньеризма и барокко характерна для функциональной дифференциации современного общества: *критическая дистанция*, присущая ей, за счет наведения дисциплины, внедрения морализаторства и рационализации практической и внутренней жизни, является *первым фактором* в современном, в основном отрицательном интересе к игре.

*Второй важный фактор* – социальная позиция и оценка труда и свободного времени<sup>15</sup>. В Древности и Средневековье «труд» и «праздность» были разделены между «хозяевами» и «рабами», существовал разрыв между межличностным разделением труда и освобождением/свободой/свободным временем. В современную же эру буржуазный субъект должен был создать свою собственную свободу, появилось межличностное переплетение труда и свободы/свободного времени. Современная

связь между трудом и свободой среди буржуазии привела к полному изменению ценностей: труд, а также его значимость теперь рассматриваются как положительные атрибуты (активная самореализация или креативные служебные обязанности или верное служение), тогда как не участие в деятельности стало рассматриваться негативно (бесплезность и праздность). В то же время игра могла рассматриваться положительно только до тех пор, пока отдых мог быть полезным для работы<sup>16</sup>.

Просвещенный человек XVII-го и XVIII-го столетий знал наверняка, что его мир находился на значительной дистанции от него, но именно благодаря этой дистанции он мог участвовать в своем мире, активным образом используя все свои силы, тем более что этот мир предоставлял ему бесконечное пространство<sup>17</sup>. Культурная ориентация в период *аристократического барокко*, которое считает жизнь театральной постановкой, подразумевала сильно дисциплинированное отношение к жизни, характерное для эпохи Ренессанса, поскольку на жизнь была наложена ограничивающая власть дисциплины.

*Третий фактор* – развивающаяся автономия образования и педагогики – каждая приобретала относительную независимость в своей сфере. В Средние века и в течение длительного времени после них ученичество (ремесло) было правилом, школа – исключением. С XV-го и особенно с XVI-го века и далее, школа превращается в строго дисциплинированный образовательный институт для растущего числа мирских людей благородного происхождения и даже для мирских людей, относящихся к буржуазному сословию.

Образование дает возможность морализаторства, рациональности, дисциплины<sup>18</sup> и преобра-

der (Post-) Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp. 75-88. Tübingen: Narr.

<sup>14</sup> Maffesoli, M. (1988) *Le Temps des Tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Méridiens/Klincksieck.

<sup>15</sup> Eichler, G. (1979) *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog; Turner, V.W. (1992 [1982]) *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, 2nd edn. New York: Performing Arts Journal Publications.

<sup>16</sup> Millar, S. (1970) *Psychologie van het spelen*. Utrecht/Antwerpen: Het Spectrum. (English edn: *The Psychology of Play*. Harmondsworth: Penguin, 1968); Eichler, G. (1979) *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog.

<sup>17</sup> Wundt, M. (1939) *Die deutsche Schulmetaphysik des 17. Jahrhunderts*. Tübingen: Mohr.

<sup>18</sup> Ariès, Ph. (1973) *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*. Paris: Éditions du Seuil; Elias, N. (1969) *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, Bd. II: *Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation*, 2nd edn. Bern/München: Franck Verlag (English edn: *The Civilizing Process*, vol. II: *State Formation and Civilization*. Oxford: Blackwell, 1982).

зовывает<sup>19</sup> человеческую природу, конечно, если к образованию приобщают в раннем возрасте. За счет как ее внутренней организации, так и ее моральных требований школа оказывается очень важной для развития социальной позиции и оценки ребенка. Внутренняя организация ведет к дифференциации по возрасту и к расширению школьного времени, причем оба элемента вносят вклад в понятие юности как отдельной группы, начиная от дошкольной фазы до периода зрелости<sup>20</sup>. Мир детей становится отделенным от мира взрослых. В эпоху Возрождения более важным считалось «формирование человеческой природы», в эпоху Просвещения большее внимание придавалось «воспитанию ребенка» и «идиосинкразии ребенка», который, будучи слабым и хрупким существом, нуждается в защите и охране.

*Четвёртым фактором* является растущая независимость семьи. Этот фактор считается характерным для буржуазии. Переход от жизни сообщества к семейной жизни сопровождается (и является следствием) изменениями и в менталитете. Дух сообщества вытесняется чувством интимности<sup>21</sup>. Современная семейная жизнь, по существу, имеет дело с образованием, здоровьем и равноправием детей.

Маленький ребенок, который в ранние Средние века был встроен в мир взрослых и, таким образом, оставался незамеченным, «обнаруживается» в XIII веке и оказывается дорогим, любимцем. Под влиянием семьи и школы, наконец, в XVIII-м и XIX-м столетиях в результате осознания взрослыми степени невинности и слабости ребенка (концепция просвещенных моралистов, воспринятая семейством), к нему начинают относиться с родительской заботой и искренней любовью. Таким образом, заканчивается отделение мира ребенка от взрослого мира. Это отделение, главным образом, является делом буржуазии (мир взрослых идентифицируют с миром буржуазии), в то время как мир обычных людей приравнивается миру детей<sup>22</sup>.

Согласно Арье, это явление может быть проиллюстрировано на феномене игры. В Средние века дети и взрослые, как представляется, играли практически в те же самые игры. К 1600 году самые маленькие дети стали иметь свои собственные игрушки. После трех- или четырехлетнего возраста ребенок играл в те же самые игры, что и взрослые, включая игру в карты на деньги и азартные игры, причем, дети и взрослые играли вместе. Подавляющее большинство не имело по этому поводу никаких моральных возражений, и лишь часть педагогов выступала против таких игр, считая их фривольными. В XVII-ом и XVIII-ом веках, моральные требования к играм стали жестче. Это соответствовало новому типу отношений к ребенку: для того, чтобы защитить и сохранить моральную целостность ребенка, ему впредь были запрещены определенные игры, в то же время другие игры наоборот были рекомендованы. Среди низших классов и в деревне неразделенная игровая культура сохранялась дольше, чем среди элиты и в городах. Постепенно игры детей и игры народа выделились в различные категории. XVII и особенно XVIII века невинность ребенка и его игры контролировались со стороны педагогических норм морали<sup>23</sup>. С дальнейшей *функциональной дифференциацией* общества разница между ребенком и взрослым, невинностью и добродетелью, природой и культурой, обычными людьми и буржуазией становятся противостоянием. Руссо, который не поддерживал идею социальной мобильности современного общества и из-за этого стал убежденным сторонником необходимости более широко ориентированного воспитания и школьного образования, подходит к детской игре главным образом с педагогической точки зрения и считает ее полезной при обучении, но сам противодействует культурному тренингу и выступает против падения социальной лестницы<sup>24, 25, 26</sup>. Руссо, таким обра-

---

Kinderen in egodocumenten van de Gouden Eeuw tot de Romantiek. Amsterdam: Wereldbibliotheek. Denzin, N. (1989) 'Reading/Writing Culture: Interpreting the Postmodern Project', *Cultural Dynamics* 2(1): 9-27.

<sup>23</sup> Ariès, Ph. (1973) *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*. Paris: Éditions du Seuil.

<sup>24</sup> Rousseau, J.-J. (1762) *Émile ou de l'Éducation*. Amsterdam: Jean Neaulme.

<sup>25</sup> Oerlemans, J.W. (1988) *Rousseau en de privatisering van het bewustzijn. Carrière en cultuur in de achttiende eeuw*. Groningen: Wolters-Noordhoff.

<sup>26</sup> Elias, N. (1969) *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psycho-genetische Untersuchungen*, Bd.

<sup>19</sup> Strauss, G. (1978 [1976]) 'The State of Pedagogical Theory c.1530: What Protestant Reformers Knew About Education', in L. Stone (ed.) *School and Society. Studies in the History of Education*, 2nd edn, pp. 69-94. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.

<sup>20</sup> Ariès, Ph. (1973) *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*. Paris: Éditions du Seuil.

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Ibid; Dekker, R. (1995) *Uit de schaduw in 't grote licht*.

зом, воплощает собой переход от оптимистичного Просвещения к пессимистическому Романтизму. В своём педагогическом подходе он объединяет две противоположные тенденции, которые должны были стать характеристикой теорий игры в современной педагогике<sup>27</sup>: с одной стороны, *утилитарная* тенденция, которая видит в игре функциональное средство для разработки педагогических методик, а с другой стороны, *феноменологическая* тенденция, которая интерпретирует игру *дифференцированным* путем как особую сферу, как оригинальный феномен *sui generis (особого рода)*. В обоих случаях игра рассматривается положительно.

*Пятый фактор* – это увеличивающаяся независимость сфер искусства и эстетики. В то время как «воспитание» стало особой задачей образования и педагогики, воспитание «чувства красоты» вскоре было отнесено к области искусства и эстетики<sup>28</sup>. В обеих этих сферах основная идея – создание свободной и нравственной личности и в обеих из них игра занимает исключительное место.

Растущая независимость искусства и эстетики связана с ростом отчуждения, с одной стороны, между буржуазным обществом и общественным мнением граждан, а с другой – моральной автономией и частной жизнью индивидуального субъекта. Это отчуждение ощущается как форма самоотчуждения: гражданин и частное лицо – это, в конце концов, та же самая личность. Социальный конфликт между индивидуальными интересами и общими интересами также становится внутренним конфликтом. Идеал личности и идеал общества должны быть связаны друг с другом просто для того, чтобы предотвратить дезинтеграцию как личности, так и общества<sup>29</sup>. Такая задача была предпринята *Кантом* и *Шиллером*. Их эстетиче-

ские разработки считались теоретическим основанием возможности формирования идеальной личности. Они считали игру идеальной моделью воспитания, с ее помощью можно хорошо развить способность человека к эстетическим суждениям. В то время как Кант подчеркивал значимость когнитивного измерения, т.е. пути, на котором когнитивные способности субъекта были способны воспринимать команду спонтанного, самостоятельного, креативного и созидательного метода, Шиллер делал упор на эмоциональное измерение: он говорил о силе эстетического суждения в терминах инстинкта игры<sup>30</sup>. Более того, Шиллер имел гораздо более чёткое, но менее оптимистичное мнение о том, что касалось социального смысла его эстетики. Искусство и чувство прекрасного для них сопряжены с вопросом о духовности человека и человечества в целом<sup>31</sup>.

В то же время, искусство становится автономной частью системы, отделенной от мира. Чем оно более изолировано, тем более критично, утопично и совершенно. Чем более критично, утопично и совершенно оно становится, тем больше оно отделяется от общества. Переход от политически ангажированной эстетики Шиллера к дионисийской эстетике Шлегеля вводит игру в декадентскую частную сферу представителей богемы. Свобода современного человека все более зависит от его личной деятельности и от личных качеств. Именно здесь он испытывает открытость, которую утрачивает общественная жизнь. *Эмоциональный мир становится его личным миром*. В искусстве рококо открытый язык сердца воспринимался как язык природы<sup>32</sup>. Природа мощно вызывает к романтическому воображению. В XIX-м столетии *и природа, и воображение* развили сильные *игриво-иррациональные* черты. В XX-м столетии теория игры *Байтендейка* родилась, чтобы искать контакты с богатой «игрой инстинктов» *природы*<sup>33</sup>, *в то время*

II: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation, 2nd edn. Bern/München: Franck Verlag (English edn: The Civilizing Process, vol. II: State Formation and Civilization. Oxford: Blackwell, 1982.)

<sup>27</sup> Kolb, M. (1990) Spiel als Phänomen–Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt-Augustin: Academia Verlag. Richarz.

<sup>28</sup> Habermas, J. (1981a) 'Modernity versus Postmodernity', New German Critique 22: 3-14.

<sup>29</sup> Dode, R.-E. (1985) Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.

Dresden, S. (1987) Wat is creativiteit? Een essay. Amsterdam: Meulenhoff.

<sup>30</sup> Trebels, A.H. (1967) Einbildungskraft und Spiel. Untersuchungen zur Kantischen Ästhetik. Bonn: H. Bouvier; Dode, R.-E. (1985) Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.

<sup>31</sup> Picht, G. (1987[1986]) Kunst und Mythos, 2nd edn. Stuttgart: Klett-Cotta.

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Buytendijk, F.J.J. (1932) Het spel van mensch en dier als openbaring van levens-driften Amsterdam: Kosmos.

как теория игры Хейзинги толковала богатую «игру формы» воображения.

Обсуждение этих пяти факторов подвело нас к порогу XX-ого столетия. Самой поразительной фигурой переходного периода является Гроос, который рассматривает игру как упражнение для детей, которое, за счет подражания взрослым, тренирует навыки, необходимые для взрослой жизни<sup>34</sup>. Гроос продолжает утилитарную традицию XIX-ого столетия. Что касается содержания, он представляет функциональную линию: его монографии среди первых были полностью посвящены игре как особому феномену и по праву заслуживали всеобщего внимания (ранее популярными теоретиками игры были Шаллер<sup>35</sup>, Лазарус<sup>36</sup>, Эрдман<sup>37</sup>). С этого момента игра и теория игры составляют самостоятельные сферы или области теории. Так Гроос предвосхищает XX-е столетие.

## VI. Медиация двадцатого столетия

В конце XIX-го столетия переход от иерархически структурированного общества к функционально диверсифицированному получил свое завершение. Также были внесены изменения в области теории игры. Игра и теория игры теперь сформировали свою собственную область. Однако само по себе функционально дифференцированное общество совсем не проявляет признаков чего-либо законченного. Фактически, сама невозможность завершения – и сила, и слабость системы. Самая большая проблема – дезинтеграция, вызванная непреодолимым множеством миров, действующих как независимые или существующие без какого-либо реального контакта, и всепоглощающим чувством дистанции (скептицизм, ограниченность, отчуждение), которое господствует над любым чувством принадлежности (бытия-части) этим мирам.

В то время как культура модерна XX-го века фокусирует свое внимание на эмпирически-трансцендентальной реинтеграции человека как «бы-

тия-части» и «бытия-на-расстоянии», на функциональности и дифференциации, на автономии подсистем и их взаимодействии, на разделении миров и обмене между мирами, культура постмодернизма XX-ого столетия отбрасывает всякую надежду на реинтеграцию.

Интерес Фрейда к поведению детей в игре может принадлежать по времени к XIX-му столетию до тех пор, пока он отдает предпочтение иррациональному миру фантазии и выдумки, но его подход к игре полностью соответствует XX-му столетию<sup>38</sup>. Фрейд смотрит на поведение, на тело (сексуальность), на фантазии, сновидения и на несдерживаемую речь (в оговорках, в шутках, и т.д.) и видит в них язык симптомов, в которых жизненная внутренняя сила бессознательного состояния выходит на поверхность. Этот язык симптомов является медиатором между поверхностной структурой и глубинной структурой процесса. В качестве такового, он создает поверхность разрыва и интерфейса общего основания между рациональным, удаленным человеком, живущим во внешнем мире, и более глубокими уровнями его личности, составляющими внутренний мир, инстинкты которого ставят его перед фактом, что он – часть природы и что эта природа имеет свою собственную хронологию.

Игра, в частности, дает пространство, чтобы двигаться во имя скрытых и запрещенных желаний, имеющих в основе физические побуждения человека, и также некоторое пространство, чтобы двигаться (активно повторяя пройденное), чтобы выбрать дистанцию и владеть ситуацией.

Л. Витгенштейн<sup>39</sup> приходит к выводу, что на практике не существует универсального языка, а существует только функционально дифференцированное множество относительно самостоятельных

<sup>34</sup> Groos, K. (1896) Die Spiele der Tiere. Jena: Gustav Fischer; Groos, K. (1899) Die Spiele der Menschen. Jena: Gustav Fischer; Millar, S. (1970) Psychologie van het spelen. Utrecht/Antwerpen: Het Spectrum. (English edn: The Psychology of Play. Harmondsworth: Penguin, 1968).

<sup>35</sup> Schaller, J. (1861) Das Spiel und die Spiele. Weimar: Boehlau.

<sup>36</sup> Lazarus, M. (1883) Die Reize des Spiels. Berlin.

<sup>37</sup> Erdmann, J.E. (1870) Ernste Spiele: Vorträge, theils neu theils längst vergessen. Berlin: Hertz.

<sup>38</sup> Freud, S. (1920) Jenseits des Lustprinzips. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag; Freud, S. (1908/1907) 'Der Dichter und das Phantasiereue', Neue Revue 1(10): 716-24; Freud, S. (1905) Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. Leipzig: Deuticke; Palmer, J. (1994) Taking Humour Seriously. London/New York: Routledge. Peterson, Richard A. (1979) 'Revitalizing the Culture Concept', Annual Review of Sociology 5:137-66.

<sup>39</sup> Wittgenstein, L. (1960) Philosophische Untersuchungen (Schriften Bd.I). Frankfurt a/M: Suhrkamp; Latraverse, F. (1987). Von der Moderne zur Postmoderne. Die Sprachspiele als ormen der neuen Rationalität bei Wittgenstein, in J. le Rider and G. Raullet (eds) Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp.149-66. Tübingen: Narr.



лингвистических миров<sup>40</sup>. Каждый из них подпитывается собственным лингвистическим казусом, регулируется и поддерживается своей собственной операционной логикой.

Чтобы прояснить и мысленно представить специфическое функционирование каждого из этих лингвистических миров, Витгенштейн выбирает игру как базовую метафору. Поскольку игра – собственный мир с его собственными правилами и его собственной логической схемой, таким же образом следует представлять каждый из относительно самостоятельных лингвистических миров. Такой языковой мир – собственный мир, и определенная рациональность такого языкового мира – языковая игра. Но именно человек как лингвистически действующий субъект в актах ежедневной речи осуществляет идеации между, с одной стороны, (уже данным, еще не высказанным) языком как эмпирически-трансцендентальным, порождающим основание и мир, и, с другой стороны, различными языковыми играми как регулируемыими формами лингвистического казуса и различными сферами жизненного мира (*Lebenswelt*), как функционально дифференцированными парциальными системами. В этом медиативном процессе язык становится инструментом, пользоваться которым учатся на практике.

Ф. Бойтендайт – это XX-е столетие в рассмотрении человека как «бытия-части» и «бытия-на-расстоянии». Игра, согласно Бойтендайту, является биполярным феноменом, который разворачивается диалектически, туда и обратно между «бытием-частью» и «бытием-на-расстоянии». Прежде всего и самое главное, это взаимодействие между «быть-телом» и «иметь-тело», между «движением» и «быть-движимым», между экспрессивным физическим побуждением (освободительный инстинкт и инстинкт объединения) и действиями (обращение – отклонение) и реакциями относительно мира (обращение – угроза). Здесь, материальность – интерфейс общего основания (тело как успешный медиатор), в то же время сохраняющий все функции поверхностного разрыва (тело как неудавшийся медиатор). Связь между телесной жизнеспособностью животного и человека и сенсорно воспринимаемой средой описываются в терминах

«амбивалентности». Внутренняя динамика установленного взаимодействия существует между напряжением и релаксацией, между зарядом и разрядом. Игра существует благодаря этой амбивалентности и этому невычислимому чередованию, исходящему из его витальной внутренней силы, ищущей его повторение, имитацию, символизацию и использование.

Теория игры Хёйзинги состоит в согласовании моментов, когда подчеркивается разница между игровым элементом в культуре и элементом игры культуры. Хёйзингу не интересуют природа, его интересуют культура. Точнее говоря, его интересуют те формы культуры, в которых, по терминологии Фуко, (трансцендентальные) силы андеграунда культуры (которые имеют, тем не менее, реальный – эмпирический характер) приобретают четкие очертания. В работах Хёйзинги именно игра выдвигается в качестве эмпирически-трансцендентального основания возникновения культуры, а не жизнь, труд или язык. Согласно его аргументации, природа признается в качестве вспомогательного средства, указывающего, что игра трансцендентальна, т.е. логически предшествует культуре в качестве предпосылки ее возможности<sup>41</sup>. Однако, если игра должна была только предшествовать культуре, тогда не было бы связи между глубинной структурой и поверхностной структурой. Но синхронизм этого требует. С самого начала, как только возможность культуры актуализирует себя, предпосылка возможности культуры (игра или «игровая форма») приобретает четкие очертания (в так называемых «игровых формах»). Культура для Хёйзинги – это процесс образования, который одновременно имеет место глубоко внизу и на поверхности. В своей глубине культура имеет в качестве ее первичной структуры «игровую форму», на поверхности – духовное проявление и веселое соперничество, причем эти две рассматриваемые «игровые формы» являются наиболее элементарными.

Подобно Хёйзинге, Р. Кайуа описал критическую игровую теорию культуры, которая должна восприниматься не как критика культуры, а как непреднамеренное предчувствие будущего развития. Кайуа сдвинул внимание с игры как единого феномена к

<sup>40</sup> Guillaume, M. (1987) ‚Post-Moderne Effekte der Modernisierung‘, in J. le Rider and G. Raulet (eds) Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp. 75-88. Tübingen: Narr.

<sup>41</sup> Huizinga, J. (1985[1938]) Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955).

различным типам игры. Его классификация: (1) соревнование (*agôn*), (2) случайность (*aléa*), (3) симуляция (*mimicry*) и (4) головокружение (*ilinx*), – основывается на различных позициях игроков. Именно их понимание роли, а не что-то другое, и определяет категорию игры. Например, являются ли определенные игры атлетическими или интеллектуальными, но именно та же самая сильная попытка победить соперника делает эти игры соревновательными, что противопоставляет их играм случая. Вместо создания искусственного мира или делая его отличным от действительного положения вещей, человек может также выдавать себя за иную личность или притворяться ею (*mimicry*) или же принять головокружительный вызов и рискнуть своей жизнью как личностью (*ilinx*).

Фокусируясь на позиции игрока и, особенно, на ее разнообразии, Кайуа делает важный шаг в процессе усиления индивидуализации, интернализации и эстетизации. Непрерывная функциональная дифференциация в XX веке заставила человека разглядеть в игре специфический феномен или особое поле, которое как таковое связано с другими похожими явлениями или полями. Для субъекта жизненно важным становится способность двигаться в нескольких мирах одновременно, а это невозможно без соответствующей позиции. Разнообразие ментальностей, стилей жизни сейчас становится критической предпосылкой для успешного функционирования в различных сферах жизни субъекта. Кайуа предпринимает этот шаг в области теории игры.

И Хёйзинга, и Кайуа критикуют современную культуру, в то же время взывают к моральной размерности игры и к первоначальному синхронизму (Хёйзинга) или соединности (Кайуа) игры и культуры. Теория игры Хёйзинги действительно была, хотя только частичной атакой на рационализм<sup>42</sup>, «утилитизм» (терминология Хёйзинги) и материализм, на «механизацию культуры», на военный

вид и идеологию войны, особенно на идеологию фашизма<sup>43</sup>. Несмотря на это, его теория игры может изменить элитарные черты в своей идеализации игры как противоположности труду<sup>44</sup>. При этом Хёйзинга не представляет игру как поле или не противопоставляет игру труду, а видит в игре составляющую движущую силу всей культуры и общества. Это означает, что игра в *Homo ludens* в основном противоположна серьезности, подобна лёгкости, не вовлечённости и мимолетности истории, а не ее тяжеловесности и трагизму. Серьезность берет историю в ее целостности и, таким образом, подробно останавливается на бесконечно длящемся постоянстве итоговой современности. Хёйзинга в этом исследовании больше всего размышляет над относительным экзистенциальным весом истории человечества и задается вопросом, что в конце от этого останется. Теория игры Кайуа была атакой на извращенное желание западной культуры соревноваться. Для Кайуа игра тоже имеет цивилизационную роль<sup>45</sup>. Кайуа занимал космическую (холистическую) позицию, не модную в 1920-е и 1930-е годы, но которая в 1950-е оказалась креативной альтернативой политически ангажированному гуманизму и марксизму, с одной стороны, и экономически ангажированной заботой о полезности и выгоде – с другой.

Развивая свои тезисы, перенося критику культуры на моральное измерение игры, Хёйзинга<sup>46</sup> и Кайуа<sup>47</sup> предвидели постмодернистские труд-

<sup>42</sup> Huizinga, J. (1985[1938]) *Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (*Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955); Gombrich, E.H. (1984 [1973]) 'The High Seriousness of Play. Reflections on *Homo ludens* by J.Huizinga (1872-1945)'; in *Tributes. Interpreters of Our Cultural Tradition*, pp. 139-63 and 257-8. Oxford: Oxford University Press. (Also published as 'Huizinga's *Homo ludens*', in W.R.H. Koops, E.H. Kossmann and G. van der Plaats [eds] *Johan Huizinga 1872-1945*, pp. 133-54. The Hague: Nijhoff); Krul, W.E. (1990) *Historicus tegen de tijd. Opstellen over leven en werk van J.Huizinga*. Groningen: Historische Uitgeverij Groningen.

<sup>43</sup> Huizinga, J. (1985[1938]) *Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (*Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955.)

<sup>44</sup> Duncan, M.C. (1988) 'Play Discourse and the Rhetorical Turn: A Semiological Analysis of *Homo Ludens*', *Play and Culture* 1: 28-42

<sup>45</sup> Caillois, R. (1967 [1958]) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, revised and enlarged edn. Paris: Gallimard.

<sup>46</sup> Gombrich, E.H. (1984 [1973]) 'The High Seriousness of Play. Reflections on *Homo ludens* by J.Huizinga (1872-1945)'; in *Tributes. Interpreters of Our Cultural Tradition*, pp. 139-63 and 257-8. Oxford: Oxford University Press. (Also published as 'Huizinga's *Homo ludens*', in W.R.H. Koops, E.H. Kossmann and G. van der Plaats [eds] *Johan Huizinga 1872-1945*, pp. 133-54. The Hague: Nijhoff.)

<sup>47</sup> Durand, G. (1992) 'Roger Caillois et les approches de l'imaginaire. Éclipses et résurgences d'une gnose inactuelle', in *Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois*, pp. 9-19. Paris: L'Harmattan.

ности того, как определить место этики в сфере эстетической, поскольку они стремились решать проблему способом, который считали наиболее приемлемым в постмодернистской культуре: этическая проблема формулируется в эстетических терминах как отношение между культурой и игрой. Тем самым классический спор между природой и культурой стал предметом теории игры, и теория игры стала больше, чем когда-либо ранее, полем, на котором интеллектуалы искали решение (потенциального) конфликта между произвольностью личностного вкуса и правилами организованного общества.

Шиллер также сделал игру основным аргументом своего этического дискурса. Но разница огромна. Шиллер обратился к свободной спонтанности игры для того, чтобы гарантировать возможность персональной интеграции перед лицом частичных и связанных с удовольствием (функционально связанных) возможностей, в то время как Хейзинга и Кайуа подчеркивали связанность игры с правилами для того, чтобы предотвратить дезинтеграцию общества перед лицом навязчивой произвольности. Апеллируя к игре, свобода призывает к порядку. В общем, игра, согласно их точке зрения, предполагает признание универсальных (общественных) ценностей, таких как честность, справедливость, уважение к согласованным правилам игры и к команде противника.

Будучи универсальными, эти ценности полагаются на священное, трансцендентальное, религиозное. Согласно постмодернистам, такое основание – привлекательная, но опасная иллюзия. Россе-Лемарье<sup>48</sup> недвусмысленно настаивает на произвольности правил игры, без всяких ссылок на трансценденцию. Именно поэтому Виттгенштейн, а не Хейзинга или Кайуа, оказался тем, кто полностью отверг новое основание на поле этики постмодерна. Его идентификация языковой игры и эмпирически локализованной рациональности<sup>49</sup> могла быть разработана с одной стороны *Хабермасом*, а с другой стороны – *Лиотаром* в направле-

нии формального, процедурного, прагматического подхода этики постмодерна (вместо основания, выражающего содержание и универсалии)<sup>50</sup>.

### ***VII. Переходная область как место для маневра и игры***

Расщепление общества на функционально дифференцированные подсектора ведет к ускоряющейся специализации внутри этих областей с соответствующими альтернативами. Но это также приводит к запутанности языков, к затруднению обмена между этими областями. Все больше интерфейс коммуникации становится интерфейсом разрыва коммуникации. Несмотря на то, что определенно имеется связь между взглядами Виттгенштейна на язык и *внутренней* автономией функционально дифференцированных миров, *Бейтсон*<sup>51</sup> связывает язык с восприятием разницы между одним миром и другим. Он задает себе вопрос, как особенности внутренней коммуникации могут быть переданы вовне. Постановка проблемы, таким образом, приводит к тому, что линия разрыва между одним миром и другим интерпретируется как проблема коммуникации, а связь между одним миром и другим структурируется как паттерн внутреннее/внешнее. Внутренняя коммуникация одного мира не просто имеет место *рядом* с другим миром, а находится вне его. Тем не менее, для того, чтобы осуществлять коммуникацию, особенность этой специфической внутренней коммуникации должна быть доступной для внешнего мира. Это – предмет мета-коммуникации. Мета-коммуникация – это коммуникация о коммуникации, о природе утверждения. Мета-коммуникация настолько же вне внутренней коммуникации, насколько она выше нее. Она охватывает коммуникацию, демонстрируя ее сферу деятельности. Внутренняя коммуникация становится мета-коммуникацией. Этот перенос, прежде всего,

<sup>48</sup> Rieusset-Lemarié, I. (1992) 'La jouissance ludique de l'arbitraire', in Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois, pp. 59-71. Paris: L'Harmattan.

<sup>49</sup> Latraverse, F. (1987) 'Von der Moderne zur Postmoderne. Die Sprachspiele als ormen der neuen Rationalität bei Wittgenstein', in J. le Rider and G. Raullet (eds) Verabschiedung der (Post-) Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp.149-66. Tübingen: Narr.

<sup>50</sup> Lyotard, J.-F. (1979) La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir. Paris: Éditions de Minuit. Maccoby, M., N. Modiano and P. Lander (1964) 'Games and Social Character in a Mexican Village', Psychiatry 27:150-62; Raullet, G. (1987) 'Singuläre Geschichten und pluralistische Ratio', in J. le Rider and G. Raullet (eds) Verabschiedung der (Post-) Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp. 275-92. Tübingen: Narr; Habermas, J. (1981b) Theorie des kommunikativen Handelns. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

<sup>51</sup> Bateson, G. (1977) 'Play and Paradigm', in M.A. Salter (ed.) Play. Anthropological Perspectives (TAASP Newsletter), pp. 7-16. West Point, NY, and in Play and Culture (1988) (1): 20-7.

принимает форму сигнализации: коммуникация включает в себя сигналы или знаки, которые показывают, как рассматриваемая коммуникация должна быть интерпретирована.

Этот подход доказал свою плодотворность в случаях сомнения относительно серьезного или игрового характера всех видов поведения. Животные знают, что они играют, что «это только игра», так как их поведение сопровождается сигналом «это игра». Говоря логически, сообщение происходит *внутри* рамок мета-сообщения. Дополнительный код сигнализирует, что обмен знаками означает нечто, отличное от того, что они обычно обозначают. Сообщение «это игра» – классификация, утверждение мета-коммуникации, а игра – это рамка, контекст. Но если тоже самое мета-коммуникационное сообщение является также частью внутренней коммуникации, то это порождает парадокс критянина Epimenides, который говорит, что все критяне – лжецы: сообщение «это игра» проигрывается на внутри-коммуникационном уровне – рамка теряется, и возникает полная неопределенность. Наоборот, тоже самое характерно для хорошей шутки, которая или не является серьезной, или принимается всерьез. Игра отличается от мечтаний (и фантазии) из-за ее мета-коммуникационной способности отмечать игровой характер собственной игры. Игра соединяет коммуникацию и мета-коммуникацию за счет их идентифицирования и различения. В этой парадоксальной структуре коммуникации игра проявляет себя одинаково и как контекст, и как текст, как передаваемое, и как передающее, являясь одновременно и интерфейсом и поверхностью разрыва.

С 1950-х гг. в психоаналитических кругах тоже интересовались проблемами перехода от одного мира к другому и идеей того, что этот переход границы приобретает свой собственный статус и расширяется до целой области перехода с ее собственными объектами и явлениями. В 1951 г. *Д.В. Винникотт*<sup>52</sup> выдвинул идею, которую он разработал в 1971 г. в областях теории игры и теории культуры. Винникотт указал на связь между внутренним миром ребенка и внешним миром, отталкиваясь от признания существования переходной зоны между этими двумя мирами. Сначала этой промежуточной зоны еще нет,

так как «внутреннее» и «внешнее», ребенок и мать, «эго» и «не-эго» совпадают. Однако, постепенно с ростом ребенка промежуточная зона расширяется и это является критическим фактором для здорового развития «эго». Рост «эго» соответствует постоянному разрушению новых оснований между «эго» и «не-эго». Для того, чтобы ребенок мог развиваться, должно быть место для маневра. Во-первых, должно быть место, в котором ребенок чувствует себя уверенно, и, во-вторых, должно быть потенциальное пространство между матерью и ребенком, которое должно создавать креативность (ребенка) и его поощрение (со стороны матери) очень привлекательным. Это потенциальное место для игры и маневра – не излишняя роскошь, а совсем наоборот – это необходимое условие для получения чувства жизни и ее проживания. Заставить кого-либо или самого себя осознать что-либо тоже, прежде всего, означает: создать место в обоих смыслах слова для реализации. Креативная активность игры – это занятие, требующее концентрации, которая имеет место между внутренним и внешним миром. Она заимствует объекты и явления из внешнего мира для того, чтобы поместить их на службу его расширения для интегрированного и удовлетворительного социального и культурного жизненного опыта. Эти объекты и явления делают возможным переход от иллюзии к ее разрушению, от чувства реальности к реальной инновации. Действительное поле возможностей для Винникота – это не один или другой миры, а область перехода между ними. И эта область перехода – не кладезь знаний, а источник возможностей. Возможностей не сублимации (Фрейд), не прожективно-интродуктивной идентификации, сфокусированной на объектах (Кляйн), ни даже свободы, но возможности креативности, межкоммуникативной кросс-идентификации (опыт социальной привязанности) и культурного опыта. Уверенность, игра, креативная жизнь и культура следуют друг из друга.

Культурная антропологическая параллель расширения границы Винникотом на всю переходную область со своими собственными объектами и явлениями предлагается в работах *Тернера*, чья концепция (анти)культуры явно игровая по природе. В начале XX-го столетия Ван Геннеп в своем подходе к ритуалу (1909) сфокусировался на границе. Но согласно Тернеру<sup>53</sup>, эта граница представ-

<sup>52</sup> Winnicott, D.W. (1953) 'Transitional Objects and Transitional Phenomena', International Journal of Psycho-Analysis 34(2) and in D.W. Winnicott (1958) Collected Papers: Through Paediatrics to Psycho-Analysis. London: Tavistock Publications; Winnicott, D.W. (1971) Playing and Reality. London: Tavistock Publications.

<sup>53</sup> Turner, V.W. (1992 [1982]) From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play, 2nd edn. New York: Performing Arts Journal Publications.

ляется Ван Геннепом также негативно. Граница протекания обрядности есть собственная область с положительными и активными качествами, «особенно там, где этот «порог» проходит и становится «туннелем», т.е. граница – это источник креативных инноваций и игровых изобретений, место для новых комбинаций, хранилище многочисленных альтернативных моделей для жизни, где культура генерирует смыслы на границе между установленными культурными подсистемами, между относительно фиксированными и стабильными условиями<sup>54</sup>. Пороговость (маргинальность, связанная с порогом) внутренне связана со спонтанностью, непосредственностью, альтернативным построением общества, креативностью, игрой, ритуалом и социальной драмой.

### VIII. Игра культуры постмодерна

В публикациях по теории игры с начала 1970-х гг., *Саттон-Смит* приписал инновационные качества человека феномену игры и критиковал на этой основе стабилизирующую концепцию (анти)культуры Тернера. Тем не менее, для того, чтобы быть в состоянии принимать в рассмотрение разницу относительно инновационного потенциала между племенным (закрытым) и индустриальным (открытым) сообществами, Тернер различал «пороговое» (liminal) и «порогоидное» (liminoid). В племенных сообществах пороговая деятельность, включая его игровую разновидность, часто обязательна, тогда как порогоидная деятельность в свободное время в индустриальных сообществах не обязательна. Здесь Тернер явно включает критику Саттон-Смитом своей более ранней работы и сохраняет описание «игры» Саттона-Смита как «экспериментирование с различным репертуаром» для порогоидной деятельности.

Отталкиваясь от перспективы теории игры и теории культуры, эта позиция представляет собой следующий шаг (после Кайуа) в процессе эстетизации: субъект постмодерна начинает рассматривать разнообразие своих позиций относительно жизни как многоцветный сценарий, сценарист которого – это сам субъект и содержание которого является предметом собственного вкуса субъекта. В теории игры Кайуа такой выбор

(определенного типа игры) еще не был предметом личностного вкуса индивидуальных субъектов, а вопросом склонности различных культур. Согласно Кайуа, культуры определяли (игровое) поведение личностей.

Предполагаемая доминантность культурных паттернов над игровыми паттернами с той поры была сильно уточнена. Эта оценка, которая приписывает игре собственную роль, генерирующую трансформации, связывается с эстетизацией концепции культуры – от культуры как доминантного паттерна, парадигмы и контекста («карта поведения») до культуры как багажа, арсенала, резервуара возможностей, из которого субъект может сам сделать собственный выбор, когда он пишет свой собственный сценарий («карта для поведения»). Внутри этого развития Тернер занимает переходную позицию, так как он приписывает «необязательность» прежде всего пороговой сфере альтернативных культур и субкультур, а не культурам как таковым. В этом вопросе концепция игры Тернера претерпевает развитие, кульминацией которого является понятие «одновременности» альтернатив и целого, и игры как незаметного фактора риска для системы<sup>55</sup>. Основываясь на понятии «одновременности» Тернера, *Другерс* вводит свое собственное определение игры как «способности использовать гипотетическим методом несколько структур (или классификаций) реальности одновременно». Это определение сильно напоминает теорию юмора *Палмера*<sup>56</sup>. Согласно его «логике абсурда», структура шутки может быть представлена как соединение двух процессов, в которых несовместимость и поддерживается, и разрешается одновременно.

Между тем, духовная близость Тернера к *Шехнеру* ведет к интенсивной кооперации и обмену идеями. Шехнер вводит идеи Тернера в театральные науки<sup>57</sup> и кроме того вырабатыва-

<sup>54</sup> Morris, B. (1987) *Anthropological Studies of Religion. An Introductory Text*. Cambridge: Cambridge University Press.

<sup>55</sup> Droogers, A. (1994) 'Turner, spel, en de verklaring van religie', *Antropologische Verkenningen* 13(4): 31-45. Droogers, A. (1996) 'Methodological Ludism: Beyond Religionism and Reductionism', in A. van Harskamp (ed.) *Conflicts in Social Science*, pp. 44-67. London: Routledge.

<sup>56</sup> Palmer, J. (1994) *Taking Humour Seriously*. London/New York: Routledge. Peterson, Richard A. (1979) 'Revitalizing the Culture Concept', *Annual Review of Sociology* 5:137-66.

<sup>57</sup> Schechner, R. (1989[1985]) *Between Theater and Anthropology*, 3rd edn. Foreword by Victor Turner. Philadelphia: University of Pennsylvania.

ет теоретические следствия игры для театра. Его подход эксперименталистический и мультикультуралистический. Внутренняя гомогенность «культур» и «игр» заменяется текущими и движущимися разделяющими линиями «культурных контекстов» и «контекстов игры». Типы культуры и жанры игры Кайуа становятся культурными и игровыми процессами. Шехнер, воодушевленный Бейтсоном<sup>58</sup>, подчеркивает одновременность различных путей видения («пластовый характер видения»), которое делает человеческую игру отличной от игры животных. Разница между Бейтсоном и Шехнером в том, что Шехнер не позволяет доминировать ни одной из точек зрения, даже если это центральное сообщение и оно комментируется мета-коммуникативно по его статусу и концептуально<sup>59</sup>. Различные слои выступают в качестве многих взаимодействующих внешних перспектив. Также, восемь функций и семь пар альтернатив, которые, на его взгляд, характеризуют игру выступают в качестве многих аспектов без иерархии или приоритета.

Ничто такого рода не применяется к промежуточной теории игры Саттона-Смита<sup>60</sup>. В ней биологические, культурные и психологические условия, структурные альтернативы, функции, жанры и стадии адаптации рассматриваются как многочисленные аспекты сложного феномена игры. Однако этот комплекс структурно определяется как абстрактная и диалектическая имитация ежедневных альтернатив (особенно порядок/беспорядок, приближение/избегание, успех/неудача) и их вариация, которая становится контролируемой внутри этой диалектики, и этот комплекс выступает как форма внутренне мотивированного поведения.

Игра функционально определяется как адаптивный поведенческий потенциал (особенно: обновление, гибкость, автономия, *communitas*). Эта диалектическая теория игры выводит свои основные метафоры из феномена игр. Позднее Саттон-Смит приходит к необходимости пересмотра этого вывода из «спортивных

состязаний»<sup>61</sup>. Теперь он рассматривает «спортивные состязания» как являющиеся слишком крупными для *структурного* определения, несмотря на то, что равновесие между текстом и контекстом только выиграло бы при подходе к игре в терминах «коммуникации»: игра между матерью и ребенком, становящаяся парадигмой любой игровой деятельности и обладающая четырьмя квадрологическими ролями (игрок, со-игрок, тренер, зритель); вместе они формируют «коммуникационную структуру» тренера и зрителя (мать) и «драматическую структуру» игрока и со-игрока (мать и ребенок). Этот социолингвистический подход Саттона-Смита является осознанной попыткой баланса между весом контекста и весом текста.

Так, процесс пост-модернизации становится явным в теории игры. С «негативной» точки зрения, он характеризуется *фрагментацией* и *релятивистским отсутствием цели*. Недавние указания Шехнера и Тернера на одновременность фрагментов и фрагмента и целого соответственно – означают не ссылку на субстанциальное и стабильное целое (эмпирически-трансцендентальная константа), а на возможный процесс изменения групп, которые удерживают и противостоящие и связывающие силы (комплекс эмпирически-трансцендентальных переменных). Теперь игра стала прототипом такой динамики и возможного поля силы и определяется как непрерывный цикл деконструкции/реконструкции, деструкции/созидания, дестабилизации/восстановления стабильности. Являясь прототипом такого поля силы, феномен игры (*maya-lila*) становится метафорой *par excellence* для целого (конечного) существования<sup>62</sup>. В концепции Саттона-Смита релятивистское отсутствие цели заметно в его сравнениях кросс-культурной игры, которое заменилось внутри-культурными сравнениями. Как было в случае с Кайуа, культуры и игры больше не содержат тему, которая выражает определенное отношение и имплицитный паттерн ценностей, на базе которого сравнение могло быть сделано. Культурные паттерны и игровые паттер-

<sup>58</sup> Schechner, R. (1981) 'News, Sex and Performance Theory', in R. Schechner (1989) pp. 295-324. Philadelphia: University of Pennsylvania.

<sup>59</sup> Schechner, R. (1988) 'Playing', *Play and Culture* 1: 3-19.

<sup>60</sup> Sutton-Smith, B. (1978) *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf: Karl Hofmann.

<sup>61</sup> Sutton-Smith, B. (1980) 'A Sportive Theory of Play', in H.B. Schwartzman (ed.) *Play and Culture* (1978 Proceedings TAASP) West Point, pp. 10-19.

<sup>62</sup> Schechner, R. (1988) 'Playing', *Play and Culture* 1: 3-19; Fink, E. (1957) *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg/München: Karl Alber; Fink, E. (1960) *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart: Kohlhammer.

ны сравнивают на основе их степени сложности и их соответствующих формальных структур, паттерны без внутренних ценностей.

«Позитивно» процесс пост-модернизации характеризуется потенциализацией (созданием новых возможностей) и максимизацией свободы выбора. В центре находится не реализация материальных инноваций и утопий, а создание и поддержание формальных возможностей. Эти формальные возможности сами способны получить доступ даже для больших возможностей (и альтернатив) для собственной свободы выбора человека и для собственной эстетики человека и этических решений. Эта тенденция приводит к предшествующему функциональному определению игры у Саттона-Смита в терминах расширения адаптивного поведенческого потенциала и к подчеркиванию одновременности у Другерс, по мнению которого, способность человека к игре позволяет ему играть. Эта одновременность пропитана возможностью с умножением размерности времени, не имеющей никакого дополнительного космологического значения, и поэтому только отдаленно напоминает всегда актуальную одновременность у Хейзинги.

Таким образом, сдвиги внутри научного интереса к игре как к феномену или как к метафоре делают видимыми сдвиги внутри самой западной культуры. Игра пришла, чтобы открыть черты культуры постмодерна.

## IX. Выводы

1. Внутри социальной динамики функциональной дифференциации пять факторов внесли вклад в постепенную научную концептуализацию игры как феномена и как метафоры: отношение критической дистанции (дисциплинирование, морализирование, рационализирование), труд и отдых, образование и педагогика, роль семьи, статус искусства и эстетики.

2. Усиление научного интереса в игре совпадает с увеличением трудности указания внешней цели для общества, которое становится все более и более дифференцированным функционально. Этот вывод, похоже, подтверждает мое предположение, что новый западный научный интерес к игре как феномену и метафоре является характеристикой пути, которым современная (пост)модернистская культура ищет себя: как игра без трансцендентной цели, но не без практической необходимости согласованных правил и (интер)субъективного во-

ображения, как комплекс игр, каждая из которых имеет свои собственные рамки, свои собственные правила, риски, шансы и очарования.

3. Метафора игры все больше приобретает обоснованность как аргумент в философских дискуссиях по вопросам культуры. Это может быть обосновано, используя периферийное или центральное положение метафоры игры в философском дискурсе культуры как в терминах постановки фундаментальных проблем, так и в терминах предлагаемых решений.

4. Начальное образование образа игры следует за тенденцией этизации современной культуры. Внутри этого, изменение в оценке (от отрицательной к положительной) имеет место, которое тесно связано с изменением в самооценке (от положительно к отрицательной) буржуазного сообщества.

5. Образование концепции игры в XX-м веке отражает переход от модернистской к постмодернистской культуре. Внутри этого имеет место изменение в интерпретации (от игры как основания передачи к игре как возможным средствам), что тесно связано с провалом попыток передачи, которые являются критическими для культуры, для того, чтобы радикально превзойти распад, связанный с функциональной дифференциацией.

6. Недавнее образование концепции игры становится понимаемой в противовес тенденции к эстетизации культуры (пост)модерна. Внутри этого становится видимым амбивалентность (таким образом, и позитивная, и негативная), которая тесно связана с амбивалентностью, востребованной избытком возможностей современного общества, избытком, которое не может быть интегрировано.

7. Все более усиливающееся подчеркивание в XX-м веке расстояния между культурой и переносчиками культуры, как целое, может быть подразделено на три фазы:

- (a) культура как гомогенный и доминантный медиатор, воздействующий на все ее переносчики;
- (b) культура как противоречивый источник конфликтов, окружающих инновационные альтернативы субкультур;
- (c) культура как гетерогенное поле возможностей для выбора, переговоров и передачи. Эти три фазы также заметны в истории теории игры XX века:
  - (a) игра как повсюду присущий медиатор (§ VI);
  - (b) игра как пороговое место для маневра (§ VII);
  - (c) игра как фрагментарное поле одновременных возможностей (§ VIII).

## Список литературы:

1. Ariès, Ph. (1973) L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Règime. Paris: Éditions du Seuil.
2. Augé, M. (1992) Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité. Paris: Éditions du Seuil.
3. Bateson, G. (1955) 'A Theory of Play and Phantasy', in G. Bateson (1972) Steps to an Ecology of Mind, pp. 177-93. New York: Ballantine.
4. Bateson, G. (1977) 'Play and Paradigm', in M.A. Salter (ed.) Play. Anthropological Perspectives (TAASP Newsletter), pp. 7-16. West Point, NY, and in Play and Culture (1988) (1): 20-7.
5. Baudrillard, J. (1981) Simulacres et Simulation. Paris: Galilée.
6. Buytendijk, F.J.J. (1932) Het spel van mensch en dier als openbaring van levens-driften Amsterdam: Kosmos.
7. Caillois, R. (1967 [1958]) Lesjeux et les hommes. Le masque et le vertige, revised and enlarged edn. Paris: Gallimard.
8. Dekker, R. (1995) Uit de schaduw in 't grote licht. Kinderen in egodocumenten van de Gouden Eeuw tot de Romantiek. Amsterdam: Wereldbibliotheek.
9. Denzin, N. (1989) 'Reading/Writing Culture: Interpreting the Postmodern Project', Cultural Dynamics 2(1): 9-27.
10. Dode, R.-E. (1985) Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.
11. Dode, R.-E. (1985) Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.
12. Dresden, S. (1987) Wat is creativiteit? Een essay. Amsterdam: Meulenhoff.
13. Droogers, A. (1994) 'Turner, spel, en de verklaring van religie', Antropologische Verkenningen 13(4): 31-45. Droogers, A. (1996) 'Methodological Ludism: Beyond Religionism and Reductionism', in A. van Harskamp (ed.) Conflicts in Social Science, pp. 44-67. London: Routledge.
14. Duncan, M.C. (1988) 'Play Discourse and the Rhetorical Turn: A Semiological Analysis of Homo Ludens', Play and Culture 1: 28-42
15. Durand, G. (1992) 'Roger Caillois et les approches de l'imaginaire. Éclipses et résurgences d'une gnose inactuelle', in Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois, pp. 9-19. Paris: L'Harmattan.
16. Eichler, G. (1979) Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog.
17. Elias, N. (1969) &Uuml;ber den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psycho-genetische Untersuchungen, Bd. II: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation, 2nd edn. Bern/München: Franck Verlag (English edn: The Civilizing Process, vol. II: State Formation and Civilization. Oxford: Blackwell, 1982).
18. Erdmann, J.E. (1870) Ernste Spiele: Vorträge, theils neu theils längst vergessen. Berlin: Hertz.
19. Fink, E. (1957) Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. Freiburg/München: Karl Alber.
20. Fink, E. (1960) Spiel als Weltsymbol. Stuttgart: Kohlhammer.
21. Freud, S. (1905) Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. Leipzig: Deuticke.
22. Freud, S. (1908/1907) 'Der Dichter und das Phantasiereue', Neue Revue 1(10): 716-24.
23. Freud, S. (1920) Jenseits des Lustprinzips. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
24. Gombrich, E.H. (1984 [1973]) 'The High Seriousness of Play. Reflections on Homo ludens by J.Huizinga (1872-1945)', in Tributes. Interpreters of Our Cultural Tradition, pp. 139-63 and 257-8. Oxford: Oxford University Press.
25. Groos, K. (1896) Die Spiele der Tiere. Jena: Gustav Fischer.
26. Guillaume, M. (1987) 'Post-Moderne Effekte der Modernisierung', in J. le Rider and G. Raullet (eds) Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp. 75-88. Tübingen: Narr.
27. Habermas, J. (1981a) 'Modernity versus Postmodernity', New German Critique 22: 3-14.
28. Habermas, J. (1981b) Theorie des kommunikativen Handelns. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
29. Huizinga, J. (1985[1938]) Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955).
30. Kolb, M. (1990) Spiel als Phänomen–Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt-Augustin: Academia Verlag. Richarz.
31. Krul, W.E. (1990) Historicus tegen de tijd. Opstellen over leven en werk van J.Huizinga. Groningen: Historische Uitgeverij Groningen.
32. Latraverse, F. (1987) 'Von der Moderne zur Postmoderne. Die Sprachspiele als ormen der neuen Rationalität bei Wittgenstein', in J. le Rider and G. Raullet (eds) Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte, pp.149-66. Tübingen: Narr.
33. Lazarus, M. (1883) Die Reize des Spiels. Berlin.
34. Luhmann, N. (1980) Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft. Bd. 1. Frankfurt a/M: Suhrkamp.
35. Lyotard, J.-F. (1979) La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir. Paris: Éditions de Minuit.
36. Maccoby, M., N. Modiano and P. Lander (1964) 'Games and Social Character in a Mexican Village', Psychiatry 27:150-62.
37. Maffesoli, M. (1988) Le Temps des Tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse. Paris: Méridiens/Klincksieck.



38. Millar, S. (1970) *Psychologie van het spelen*. Utrecht/Antwerpen: Het Spectrum. (English edn: *The Psychology of Play*. Harmondsworth: Penguin, 1968).
39. Morris, B. (1987) *Anthropological Studies of Religion. An Introductory Text*. Cambridge: Cambridge University Press.
40. Neumann, J. von and O. Morgenstern (1947) *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
41. Oerlemans, J.W. (1988) *Rousseau en de privatisering van het bewustzijn. Carriërisme en cultuur in de achttiende eeuw*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
42. Palmer, J. (1994) *Taking Humour Seriously*. London/New York: Routledge.
43. Peterson, Richard A. (1979) 'Revitalizing the Culture Concept', *Annual Review of Sociology* 5:137-66.
44. Picht, G. (1987[1986]) *Kunst und Mythos*, 2nd edn. Stuttgart: Klett-Cotta.
45. Raulet, G. (1987) 'Singuläre Geschichten und pluralistische Ratio', in J. le Rider and G. Raulet (eds) *Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 275-92. Tübingen: Narr.
46. Rieusset-Lemarié, I. (1992) 'La jouissance ludique de l'arbitraire', in *Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois*, pp. 59-71. Paris: L'Harmattan.
47. Rousseau, J.-J. (1762) *Émile ou de l'Éducation* Amsterdam: Jean Neaulme.
48. Schaller, J. (1861) *Das Spiel und die Spiele*. Weimar: Boehlau.
49. Schechner, R. (1981) 'News, Sex and Performance Theory', in R. Schechner (1989) pp. 295-324. Philadelphia: University of Pennsylvania.
50. Schechner, R. (1988) 'Playing', *Play and Culture* 1: 3-19.
51. Schechner, R. (1989[1985]) *Between Theater and Anthropology*, 3rd edn. Foreword by Victor Turner. Philadelphia: University of Pennsylvania.
52. Schiller, F. (1960 [1793/1794]) *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, ed. A. Reble. Bad Heilbrunn.
53. Sigmund, Karl (1993) *Games of Life. Explorations in Ecology, Evolution and Behaviour*. Oxford: Oxford University Press (pbk edn, Harmondsworth: Penguin Books, 1995).
54. Strauss, G. (1978 [1976]) 'The State of Pedagogical Theory c.1530: What Protestant Reformers Knew About Education', in L. Stone (ed.) *School and Society. Studies in the History of Education*, 2nd edn, pp. 69-94. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
55. Sutton-Smith, B. (1978) *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf: Karl Hofmann.
56. Sutton-Smith, B. (1980) 'A Sportive Theory of Play', in H.B. Schwartzman (ed.) *Play and Culture (1978 Proceedings TAASP)* West Point, pp. 10-19.
57. Trebels, A.H. (1967) *Einbildungskraft und Spiel. Untersuchungen zur Kantischen Ästhetik*. Bonn: H. Bouvier.
58. Turner, V.W. (1992 [1982]) *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, 2nd edn. New York: Performing Arts Journal Publications.
59. Winnicott, D.W. (1953) 'Transitional Objects and Transitional Phenomena', *International Journal of Psycho-Analysis* 34(2) and in D.W. Winnicott (1958) *Collected Papers: Through Paediatrics to Psycho-Analysis*. London: Tavistock Publications.
60. Winnicott, D.W. (1971) *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications.
61. Wittgenstein, L. (1960) *Philosophische Untersuchungen (Schriften Bd.I)*. Frankfurt a/M: Suhrkamp.
62. Wundt, M. (1939) *Die deutsche Schulmetaphysik des 17. Jahrhunderts*. Tübingen: Mohr.

## References (transliteration):

1. Ariès, Ph. (1973) *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Règime*. Paris: Éditions du Seuil.
2. Augé, M. (1992) *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil.
3. Bateson, G. (1955) 'A Theory of Play and Phantasy', in G. Bateson (1972) *Steps to an Ecology of Mind*, pp. 177-93. New York: Ballantine.
4. Bateson, G. (1977) 'Play and Paradigm', in M.A. Salter (ed.) *Play. Anthropological Perspectives (TAASP Newsletter)*, pp. 7-16. West Point, NY, and in *Play and Culture (1988)* (1): 20-7.
5. Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée.
6. Buytendijk, F.J.J. (1932) *Het spel van mensch en dier als openbaring van levens-driften* Amsterdam: Kosmos.
7. Caillois, R. (1967 [1958]) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, revised and enlarged edn. Paris: Gallimard.
8. Dekker, R. (1995) *Uit de schaduw in 't grote licht. Kinderen in egodocumenten van de Gouden Eeuw tot de Romantiek*. Amsterdam: Wereldbibliotheek.
9. Denzin, N. (1989) 'Reading/Writing Culture: Interpreting the Postmodern Project', *Cultural Dynamics* 2(1): 9-27.
10. Dode, R.-E. (1985) *Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel*. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.
11. Dode, R.-E. (1985) *Ästhetik als Vernunftkritik. Eine Untersuchung zum Begriffdes Spiels und der ästhetischen Bildung bei Kant-Schiller-Schopenhauer und Hebbel*. Frankfurt am Main/Bern/New York: Peter Lang.
12. Dresden, S. (1987) *Wat is creativiteit? Een essay*. Amsterdam: Meulenhoff.

13. Droogers, A. (1994) 'Turner, spel, en de verklaring van religie', *Antropologische Verkenningen* 13(4): 31-45. Droogers, A. (1996) 'Methodological Ludism: Beyond Religionism and Reductionism', in A. van Harskamp (ed.) *Conflicts in Social Science*, pp. 44-67. London: Routledge.
14. Duncan, M.C. (1988) 'Play Discourse and the Rhetorical Turn: A Semiological Analysis of Homo Ludens', *Play and Culture* 1: 28-42
15. Durand, G. (1992) 'Roger Caillois et les approches de l'imaginaire. Éclipses et résurgences d'une gnose inactuelle', in *Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois*, pp. 9-19. Paris: L'Harmattan.
16. Eichler, G. (1979) *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog.
17. Elias, N. (1969) *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psycho-genetische Untersuchungen*, Bd. II: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation, 2nd edn. Bern/München: Franck Verlag (English edn: *The Civilizing Process*, vol. II: *State Formation and Civilization*. Oxford: Blackwell, 1982).
18. Erdmann, J.E. (1870) *Ernste Spiele: Vorträge, theils neu theils längst vergessen*. Berlin: Hertz.
19. Fink, E. (1957) *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg/München: Karl Alber.
20. Fink, E. (1960) *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart: Kohlhammer.
21. Freud, S. (1905) *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*. Leipzig: Deuticke.
22. Freud, S. (1908/1907) 'Der Dichter und das Phantasiereu', *Neue Revue* 1(10): 716-24.
23. Freud, S. (1920) *Jenseits des Lustprinzips*. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
24. Gombrich, E.H. (1984 [1973]) 'The High Seriousness of Play. Reflections on Homo ludens by J.Huizinga (1872-1945)', in *Tributes. Interpreters of Our Cultural Tradition*, pp. 139-63 and 257-8. Oxford: Oxford University Press.
25. Groos, K. (1896) *Die Spiele der Tiere*. Jena: Gustav Fischer.
26. Guillaume, M. (1987) 'Post-Moderne Effekte der Modernisierung', in J. le Rider and G. Raullet (eds) *Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 75-88. Tübingen: Narr.
27. Habermas, J. (1981a) 'Modernity versus Postmodernity', *New German Critique* 22: 3-14.
28. Habermas, J. (1981b) *Theorie des kommunikativen Handelns*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
29. Huizinga, J. (1985[1938]) *Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*, 8th edn. Groningen: Wolters-Noordhoff. (*Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1950; Boston: Beacon Press, 1955).
30. Kolb, M. (1990) *Spiel als Phänomen—Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien*. Sankt-Augustin: Academia Verlag. Richarz.
31. Krul, W.E. (1990) *Historicus tegen de tijd. Opstellen over leven en werk van J.Huizinga*. Groningen: Historische Uitgeverij Groningen.
32. Latraverse, F. (1987) 'Von der Moderne zur Postmoderne. Die Sprachspiele als ormen der neuen Rationalität bei Wittgenstein', in J. le Rider and G. Raullet (eds) *Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp.149-66. Tübingen: Narr.
33. Lazarus, M. (1883) *Die Reize des Spiels*. Berlin.
34. Luhmann, N. (1980) *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*. Bd. 1. Frankfurt a/M: Suhrkamp.
35. Lyotard, J.-F. (1979) *La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir*. Paris: Éditions de Minuit.
36. Maccoby, M., N. Modiano and P. Lander (1964) 'Games and Social Character in a Mexican Village', *Psychiatry* 27:150-62.
37. Maffesoli, M. (1988) *Le Temps des Tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Méridiens/Klincksieck.
38. Millar, S. (1970) *Psychologie van het spelen*. Utrecht/Antwerpen: Het Spectrum. (English edn: *The Psychology of Play*. Harmondsworth: Penguin, 1968).
39. Morris, B. (1987) *Anthropological Studies of Religion. An Introductory Text*. Cambridge: Cambridge University Press.
40. Neumann, J. von and O. Morgenstern (1947) *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
41. Oerlemans, J.W. (1988) *Rousseau en de privatisering van het bewustzijn. Carrière en cultuur in de achttiende eeuw*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
42. Palmer, J. (1994) *Taking Humour Seriously*. London/New York: Routledge. Peterson, Richard A. (1979) 'Revitalizing the Culture Concept', *Annual Review of Sociology* 5:137-66.
43. Picht, G. (1987[1986]) *Kunst und Mythos*, 2nd edn. Stuttgart: Klett-Cotta.
44. Raullet, G. (1987) 'Singuläre Geschichten und pluralistische Ratio', in J. le Rider and G. Raullet (eds) *Verabschiedung der (Post-)Moderne? Eine interdisziplinäre Debatte*, pp. 275-92. Tübingen: Narr.
45. Rieusset-Lemarié, I. (1992) 'La jouissance ludique de l'arbitraire', in *Cahiers de l'Imaginaire. Autour de Roger Caillois*, pp. 59-71. Paris: L'Harmattan.
46. Rousseau, J.-J. (1762) *Émile ou de l'Éducation* Amsterdam: Jean Neaulme.
47. Schaller, J. (1861) *Das Spiel und die Spiele*. Weimar: Boehlau.
48. Schechner, R. (1981) 'News, Sex and Performance Theory', in R. Schechner (1989) pp. 295-324. Philadelphia: University of Pennsylvania.
49. Schechner, R. (1988) 'Playing', *Play and Culture* 1: 3-19.
50. Schechner, R. (1989[1985]) *Between Theater and Anthropology*, 3rd edn. Foreword by Victor Turner. Philadelphia: University of Pennsylvania.

51. Schiller, F. (1960 [1793/1794]) Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, ed. A. Reble. Bad Heilbrunn.
52. Sigmund, Karl (1993) Games of Life. Explorations in Ecology, Evolution and Behaviour. Oxford: Oxford University Press (pbk edn, Harmondsworth: Penguin Books, 1995).
53. Strauss, G. (1978 [1976]) 'The State of Pedagogical Theory c.1530: What Protestant Reformers Knew About Education', in L. Stone (ed.) School and Society. Studies in the History of Education, 2nd edn, pp. 69-94. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
54. Sutton-Smith, B. (1978) Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Karl Hofmann.
55. Sutton-Smith, B. (1980) 'A Sportive Theory of Play', in H.B. Schwartzman (ed.) Play and Culture (1978 Proceedings TAASP) West Point, pp. 10-19.
56. Trebels, A.H. (1967) Einbildungskraft und Spiel. Untersuchungen zur Kantischen Asthetik. Bonn: H. Bouvier.
57. Turner, V.W. (1992 [1982]) From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play, 2nd edn. New York: Performing Arts Journal Publications.
58. Winnicott, D.W. (1953) 'Transitional Objects and Transitional Phenomena', International Journal of Psycho-Analysis 34(2) and in D.W. Winnicott (1958) Collected Papers: Through Paediatrics to Psycho-Analysis. London: Tavistock Publications.
59. Winnicott, D.W. (1971) Playing and Reality. London: Tavistock Publications.
60. Wittgenstein, L. (1960) Philosophische Untersuchungen (Schriften Bd.I). Frankfurt a/M: Suhrkamp.
61. Wundt, M. (1939) Die deutsche Schulmetaphysik des 17. Jahrhunderts. Tübingen: Mohr.