DOI: <http://dx.doi.org/10.15688/jvolsu7.2016.1.3>

УДК 123.1

ББК 87.5

ИГРА В ФИЛОСОФИИ РОЖЕ КАЙУА: МЕЖДУ ИНСТИНКТАМИ И КУЛЬТУРОЙ

Виктор Анатольевич Аликин

Кандидат философских наук, доцент кафедры менеджмента и информатики,
Новочеркасский инженерно-мелиоративный институт им. А.К. Кортунова (филиал),
Донской государственный аграрный университет
ludosopher@yandex.ru
ул. Пушкинская, 111, 346428 г. Новочеркасск, Российская Федерация

Аннотация. Еще в начале XX в. считалось, что общество неизбежно движется по пути рационального совершенствования. Однако уже в первой половине и середине XX в. европейцы поставили под сомнение возможность рационального социального прогресса. Стал актуальным вопрос о взаимодействии рационального и нерационального в жизни людей. Вместе с ним зародилось и особое внимание к феномену игры, которая, в отличие от утилитарной деятельности, гармонично сочетает в себе эти противоположности. Одним из наиболее ярких мыслителей, предложивших развернутую концепцию игры с позиций иррационализма, является французский писатель, философ и социолог Роже Кайуа. Предметом исследования философа являются не столько сами игры, сколько инстинкты, лежащие в их основе. Р. Кайуа выделяет четыре человеческих инстинкта, создающих иррациональную основу его индивидуального и социального бытия и соответствующие каждому из них четыре типа игры. Игра, по убеждению философа, призвана дать человеку возможность с одной стороны полнее реализовать соответствующий инстинкт, а с другой – оградить от его иррационального и непредсказуемого влияния социальный порядок.

Важнейшим выводом из игровой философии Р. Кайуа является утверждение о том, что ценность рационального социального прогресса не потеряла сегодня своей силы. Но рациональное бытие человека способно развиваться только вместе с развитием его иррациональной жизни. По крайней мере только в этом случае прогресс способен принести человеку счастье. Но это является возможным, только если иррациональная сфера человека будет ограничена рамками игры.

Ключевые слова: рациональное, иррациональное, инстинкт, игра, культура, свобода, сакральное.

Еще в начале XX в. считалось, что общество неизбежно движется по пути рационального совершенствования. Промышленное производство, тотальное социальное планирование, навязывание общей идеологии и жесткого порядка были следствием такого объективно-рационалистического понимания социальных процессов [10]. Однако уже в первой

половине и середине XX в. под влиянием ужасов мировых войн, провала попыток строительства идеальных обществ и угрозы самоуничтожительной ядерной войны европейцы поставили под сомнение возможность рационального социального прогресса. Известный советский философ М. Мамардашвили так описал эту мировоззренческую ситуацию: «Мы долгое

время стремились построить все общественные дела, жизнь и материальное производство по рациональной схеме, из «идей», из чьего-то ясного знания, устроившегося на строительной площадке «малюсенького человеческого ума», забывая, что история и общество есть органическое образование, а не логическое... Общество – это живое целое и вызревает во времени из взаимодействия сложных всечленений своих гражданских сил» [11, с. 78–79].

Наиболее ярко идея о кризисе рациональности на Западе была сформулирована такими философами, как Ф. Ницше, О. Шпенглер, А. Шопенгауэр. Они впервые с доплатоновских времен постулировали иррациональные основания социального бытия. Ф. Ницше фиксирует кризис рациональности в таком явлении, как «нигилизм», который означает, что «высшие ценности теряют свою ценность. Нет цели. Нет ответа на вопрос «зачем?»» [13, с. 31]. Оказалось, что у человеческой жизни, бытия в целом, нет обоснования в виде потусторонних «божественных» идей, нет смысла. Это очень тяжелое и неприятное для человека открытие, он вдруг оказался один на один с пустотой. «Мы хотели бы – пишет Ф. Ницше – избежать необходимости воли, воления цели, риска самим ставить себе цель, хотели бы сложить с себя ответственность (мы приняли бы фатализм)» [13, с. 31]. Человек вынужден, хоть и без удовольствия, признать необходимость обоснования своей жизни, исходя из самого же себя, на основе ненадежных, требующих постоянного контроля и пересмотра иррациональных побуждений.

О. Шпенглер противопоставляет рациональному прогрессу судьбу: «Судьба – вечно юная. Кто заменяет ее цепью причин и следствий, тому даже в еще не осуществленном видится как бы нечто старое и минувшее. ...Но тот, чья жизнь, брызжащая избытком, простерта в грядущее, – такой человек не испытывает нужды в знании цели и пользы. Он ощущает себя самого смыслом всего, что свершится» [20, с. 313]. Рациональное планирование исходит из того, что и прошлое, и будущее – это частные случаи одной и той же идеи блага. Получается – нет истинного времени, нет обновления. И лишь обращение к собственным иррациональным побуждениям

устремляет человека «на встречу какому-то темному решению, неся в себе зародыш будущего» [20, с. 313].

А. Шопенгауэр обрисовывает смысл жизни человека как бесконечную иррациональную цепочку переходов от возникновения к удовлетворению желаний без высшей цели: «И наше счастье, если еще у нас осталось чего желать и к чему стремиться, чтобы поддерживать игру вечного перехода от желания к удовлетворению и от него к новому желанию, – игру, быстрый ход которой называется счастьем, а медленный – страданием...» [19, с. 151].

Но мыслители понимали, что свержение рациональности не могло сопровождаться его простой заменой на иррациональное. Обе противоположности должны занимать важное место в объяснительной модели социальной реальности. Вопрос в том, как они взаимодействуют, как соотносятся между собой и какая из них должна приниматься за основу? Во многом вместе с актуализацией этих вопросов зародилось и особое внимание к феномену игры. Игра удивительным образом сочетает в себе рациональные и нерациональные элементы, поэтому стала для многих исследователей ценной категорией, способной раскрыть взаимоотношения между данными противоположностями в целом.

Одним из наиболее ярких мыслителей, предложивших развернутую концепцию игры с позиций иррационализма, является французский писатель, философ и социолог Роже Кайуа. С. Зенкин во вступительной статье к его книге «Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры» отмечает, что концептуальную структуру Р. Кайуа составляют порождающие игры инстинкты, то есть «психические импульсы, находящие себе социальную функцию в форме игр» [7, с. 15]. Л. Григорьева указывает на то, что у Р. Кайуа игра предстает как форма «социально приемлемого выражения бессознательных влечений» [6, с. 97], а также то, что «игровые инстинкты» наиболее точно отражают динамические силы развития общества» [6, с. 97]. В. Быстров отмечает, что Р. Кайуа использовал социологические методы для анализа особого ряда социальных явлений, связанных с переживанием сакрального, с архаическими мифами и

религиозными ритуалами [5, с. 116]. То есть можно сказать, что Р. Кайуа прежде всего интересовал вопрос об обществе, а игра была взята в качестве важного понятия, раскрывающего его иррациональные движущие силы.

Формулируя свое определение игры, Р. Кайуа во многом исходит из критики уже ставшей известной концепции игры голландца Й. Хейзинги, которая и сегодня часто воспринимается как классическая. Главное в чем Р. Кайуа не согласен с голландским исследователем, это определение игры как деятельности вне всякого материального интереса [8, с. 44]. Действительно, Й. Хезинга утверждает, что «игра стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей» [17, с. 27], и что ее цели «лежат вне сферы непосредственного материального интереса» [18, с. 28]. Однако, как пишет Р. Кайуа, на самом деле существует множество примеров, когда люди обогащаются или разоряются в играх, называемых азартными [8, с. 44]. Именно в азартных играх, создающих целую индустрию, наиболее ярко проявляется иррациональное поведение человека – как раз то, что и интересует Р. Кайуа в играх больше всего. Сам он главное качество игры и ее отличие от труда и искусства видит в непроеводительности. В игре может происходить интенсивное перераспределение имеющихся ценностей в ходе состязания, случая или как-то еще, но не создание новых ценностей [8, с. 45]. Или можно сказать так, что в игре нечто создается, но оно не имеет практической или художественной ценности.

Также Р. Кайуа не согласен с Й. Хейзингой в том, что таинственность и скрытность игры являются ее неотъемлемыми чертами [18, с. 31], так как для нее, наоборот, важна показательность, зрелищность [8, с. 44]. Это очень важная мысль, потому что объясняет, зачем же тогда нужна игра, если она ничего не создает. Она нам что-то показывает, создает образы или, говоря современным языком, создает информацию. Позже философы постмодернисты определяют это как основную характеристику игры – генерация новых смыслов в ходе бессмысленной игры знаков [1]. Например, сугубо материальная сторона шахматной игры – перемещение фигур по доске – абсолютно бесполезна и бессмысленна.

Но ценитель, знающий и понимающий правила шахмат, открывает или создает в этом перемещении новые смыслы, связанные со стратегическим управлением.

Важными являются расхождения между Р. Кайуа и Й. Хезингой относительно соотношения сакрального и игрового: «...в противовес построениям Й. Хейзинги, у меня получается следующая иерархия: сакральное – профанное – игровое. Сакральное и игровое сходны между собой, поскольку они вместе противостоят практической жизни, но по отношению к ней они занимают симметричные позиции. Игра должна опасаться ее – она при первом же столкновении разрушает и развеивает игру. И наоборот, она сама, как верят люди, зависит от верховной власти сакрального» [9, с. 275]. Все дело здесь в степени свободы человека относительно трансцендентной силы. По отношению к сакральному человек максимально несвободен, пассивен; в профанной жизни он приобретает свободу активно преобразовывать материальный мир, но сохраняет зависимость от потребностей, социальных требований и жизненных целей; в игре человек приобретает максимальную индивидуальную свободу, которая реализуется в относительно безопасном проявлении обычно подавляемых инстинктов. Игра дает человеку максимальную свободу, но является крайне неустойчивой, иллюзорной, нереалистичной. Сакральное, наоборот, является исходной реальностью, внешней силой подавляющей самость человека.

Человек оказывается способным создавать свою культуру и цивилизацию только в опоре на все три сферы – игровую, профанную и сакральную. Игра в этой системе выполняет функцию творческой мастерской, создающей разнообразные модели, версии жизни, которые затем проходят проверку, корректируются или отсеиваются в более требовательных утилитарной и далее сакральной сферах. Энергией же, запускающей творческую игровую лабораторию, у Р. Кайуа являются некие исходные иррациональные инстинкты.

Р. Кайуа выделяет четыре человеческих инстинкта, создающих иррациональную основу его индивидуального и социального бытия – это стремление к победе «в состязании благодаря одной лишь личной заслуге... от-

речение от собственной воли и пассивно-тревожное ожидание приговора судьбы... желание облечься в чужую личность... наконец, тяга к головокружению...» [8, с. 76]. Каждому из инстинктов соответствует своя игра, призванная дать человеку возможность с одной стороны полнее реализовать его, а с другой – не нанести вред самому человеку, а также его окружению и обществу в целом. Это, соответственно, состязательные игры (*agon*), игры основанные на случае (*alea*), симулятивные (*mimicry*) и игры головокружения (*ilinx*) [8, с. 50]. Игра оказывается способна освободить инстинкты человека благодаря тому, что в ней они реализуются в искусственно созданных, отгороженных от настоящей жизни условиях. Все рискованные последствия выплескивания иррациональной энергии исчезают в мгновение вместе с самой игрой. Есть и другая важная миссия у игры – она сплавляет людей в отличие от утилитарной и тем более сакральной сферы. Сплочение создается совместным опытом свободы и творчества, нестесненного проявления инстинктов, когда «люди образуют не рассеянную, слабо структурированную совокупность индивидов, а сплоченную группу, скрепленную актуальными совместными переживаниями и непреложными обязательствами» [6, с. 97].

Кроме вышеописанных четырех типов игр Р. Кайуа обозначил, но не определил достаточно четко еще один, который позже Ж. Бодрийяр назовет симулякром или «холодной» игрой («*cool game*») [4, с. 59]. В таких «псевдоиграх», выпадающих из классификации, нет или, по крайней мере, может не быть ни соревнования, ни азарта, ни подражания, ни головокружения – они «буквально убивают время» [7, с. 25 ; 8, с. 194]. Негативное отношение, проявленное Р. Кайуа к «холодным» играм, обозначает его принципиальное расхождение с философами постмодернизма, которые так же, как и он отводят игре важную роль в разработке новой нерациональной картины мира. С. Зенкин так сформулировал суть этих расхождений: «Его теория... глубинных инстинктов, которые выражают себя в формах социальной и культурной жизни, шла вразрез с идеей всецело наличных, лишенных тайны глубины структур лингвистического типа...» [7, с. 26]. У постмодернистов игра это беско-

нечный процесс зарождения случайных комбинаций, не имеющий ни сущности, ни смысла, но сам их конструирующий [1]. У Р. Кайуа игра имеет смысл и цель выражать и социализировать инстинкты.

Каким бы был мир человека без игры? «Если игра заключается в том, чтобы давать этим мощным инстинктам... ограниченное удовлетворение в стороне от обычной жизни, то что же происходит, когда все конвенции отброшены?» [8, с. 77]. Р. Кайуа формулирует эти вопросы и сам дает на них ответ: «Тогда каждой из наших фундаментальных рубрик соответствует некоторое специфическое извращение, вытекающее из отсутствия как сдерживающих, так и защитных факторов. Когда власть инстинкта вновь становится безраздельной, то склонность, которую удавалось обмануть обособленной, введенной в рамки и как бы нейтрализованной игровой деятельностью, выплескивается в обычную жизнь и пытается по мере сил подчинить ее своим собственным требованиям» [8, с. 77]. Без игры инстинкты становятся хозяевами человеческой жизни и тогда из нее уходят порядок, предсказуемость и безопасность. Так, инстинкт состязательности вне игры превращается в жажду победы любой ценой [8, с. 78], инстинкт подчинения судьбе – в суеверия и веру в предсказания [8, с. 79–81], инстинкт подражания – в потерю реальной собственной личности среди множества искусственных ролей [8, с. 81], тяга к головокружению – в безрассудное пренебрежение жизнью ради сильных ощущений от наркотиков, алкоголя или экстремальных действий [8, с. 82–83].

Формулируя мысль о защитной роли игры в историческом аспекте можно констатировать, что в глубоком прошлом иррациональные инстинкты господствовали над человеком, но благодаря игре возникла возможность нейтрализовать их негативное влияние заключением в искусственные границы второй реальности и, таким образом, перейти к рациональному прогрессу. Процесс перехода от господства инстинктов к власти культуры заложен, по Р. Кайуа, в самой игре. Каждая игра, независимо от того, к какому типу она относится, проходит становление от раннего состояния, когда «безраздельно царит принцип развлечения, шалости, вольной импрови-

зации и радостной беспечности», называемого «paidia» до зрелого, когда побеждает «потребность подчинять их («спонтанно-экспансивные проказы») произвольным, императивным и намеренно стеснительным конвенциям, все более и более сковывающим и затрудняющим достижение желаемого результата» которое названо Р. Кайуа «ludus» [8, с. 51]. Именно переход от «paidia» к «ludus» постепенно переводит иррациональные устремления в рациональные концепции, которые в последствии, в соответствии с идеями Й. Хейзинги, выходят из лона игры и становятся конструктивными элементами рациональной культуры.

Игра как форма реализации иррациональных побуждений, помимо Р. Кайуа, рассматривается и в психоаналитических теориях игры Ф. Бойтендайка [21], З. Фрейда [17], Ж. Пиаже [14] и Э. Берна [3]. Общее замечание, которое можно сделать относительно всех таких концепций связано с тем, что в них исходные иррациональные побуждения в одном и том же виде определяют и примитивные формы поведения животных, и высшие проявления человеческого творческого гения. В этом плане у человека отбирается все то, что может отличать его от животного. Это затрудняет истинное познание феномена игры [2].

Важнейшим выводом из игровой философии Р. Кайуа является утверждение о том, что ценность рационального социального прогресса не потеряла сегодня своей силы. Однако ошибочно полагать, как это делали классические рационалисты, такие как М. Вебер, что рациональный прогресс набирает обороты за счет подавления или нейтрализации иррациональной природы человека [10, с. 88]. По Р. Кайуа рациональное бытие человека способно развиваться только вместе с развитием его иррациональной жизни. По крайней мере только в этом случае прогресс способен принести человеку счастье. Но это является возможным, только если иррациональная жизнь человека будет ограничена рамками игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аликин, В. А. Идеи игры в философии постмодернизма / В. А. Аликин // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – Киров : ВятГГУ, 2014. – № 11. – С. 19–26.
2. Аликин, В. А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ / В. А. Аликин // Дисс. канд. филос. наук. – Новочеркасск, 2003. – 153 с.
3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Э. Берн. – СПб. : Лениздат, 1992. – 400 с.
4. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
5. Быстров, В. Ю. Коллеж социологии во Франции 1937–1939 гг.: опыт социологии сакрального / В. Ю. Быстров // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2014. – Т. 2, № 2. – С. 115–123.
6. Григорьева, Л. Ю. Практики игрофикации в массмедиа: сопряженность персонального и имперсонального / Л. Ю. Григорьева // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2013. – № 4. – С. 92–102.
7. Зенкин, С. Н. Роже Кайуа: игра, язык, сакральное / С. Н. Зенкин // Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М. : ОГИ, 2007. – С. 7–30.
8. Кайуа, Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – М. : ОГИ, 2007. – 504 с.
9. Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное / Р. Кайуа. – М. : ОГИ, 2003 – 296 с.
10. Кравченко, С. А. Социология: парадигмы через призму социологического воображения : учеб. пособие для вузов / С. А. Кравченко. – М. : Экзамен, 2002. – 511 с.
11. Мамардашвили, М. К. Если осмелиться быть / М. К. Мамардашвили // Сознание и цивилизация. – 2011. – С. 50–88.
12. Николаева, Л. С. Радикальные концепции в культуре: монография / Л. С. Николаева. – Новочеркасск : НГМА, 1999. – 201 с.
13. Ницше, Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Ф. Ницше. – М. : Культурная Революция, 2005. – 880 с.
14. Пиаже, Ж. Речь и мышление ребенка / Ж. Пиаже. – М. : Педагогика-Пресс, 1994. – 526 с.
15. Пигалев, С. А. Критика концепций социального развития и фундаментальные противоречия модерна / С. А. Пигалев // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7, Философия. Социология и социальные технологии, 2014. – № 5 (25). – С. 77–81.
16. Пилюгина, Е. В. Современная социальная реальность: панмифологизация, информационные войны и кризис постмодерна / Е. В. Пилюгина // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7, Философия. Социология и социальные технологии. – 2014. – № 3 (23). – С. 7–15.

17. Фрейд, З. Психология бессознательного: сборник произведений / З. Фрейд. – М. : Просвещение, 1990. – 448 с.

18. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.

19. Шопенгауэр, А. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 1: Мир как воля и представление / А. Шопенгауэр. – М. : ТЕРРА – Книжный клуб : Республика, 1999. – 496 с.

20. Шпенглер, О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. Гештальт и действительность / О. Шпенглер. – М. : Мысль, 1998. – 663 с.

21. Buytendijk, F. J. J. Wesen und sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb / F. Buytendijk. – Berlin : K. Wolf & Der neue Geist Verlag, 1933 – 483 p.

REFERENCES

1. Alikin V.A. Idei igry v filosofii postmodernizma [Ideas of the game in postmodernism philosophy]. *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta*, 2014, no. 11, pp. 19-26.

2. Alikin V.A. Fenomen igri v obshchestve: sotsialno-filosofskiy analiz: dis. ... kand. filos. nauk [The game phenomena in society: social and philosopher analyses. Cand. philos. sci. abs. diss.]. Novocherkassk, 2003. 153 p.

3. Bern E. Igry, v kotorye igraut lyudi: psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnosheniy [Games people play: psychology of people's relations]. Saint Petersburg, LeninzdatPubl., 1992. 400 p.

4. Bodriyar Zh. Simvolicheskiy obmen i smert [Symbolic exchange and death]. Moscow, Dobrosvet Publ., 2000. 387 p.

5. Bystrov V.Iu. Kollezh soziologii vo Franzii 1937-1939: opyt soziologii sakralnogo [College of sociology in France 1937-1939: experience sociology of the sacred]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A.S. Pushkina*, 2014, vol. 2, no. 2, pp. 115-123.

6. Grigoryeva L.Iu. Praktiki igrofikatsii v massmedia: sopryazhennost personalnogo i impersonalnogo [The practice of gamification in massmedia: personal and impersonal]. *Gumanitarnye issledovaniya v Vostochnoy Sibiri i na Dalnem Vostoke*, 2013, no. 4, pp. 92-102.

7. Zenkin S.N., Kiyua R. Igra, yazyk, sakralnoe. Igry i ludy; statji i esse po sotsiologii kultury [Game, language, sacral. Game and people; articles and essay in sociology of culture]. Moscow, OGI Publ., 2007, pp. 7-30.

8. Kyua R. Igry i ludy; statji i esse po sotsiologii kultury [Games and people; articles and essay in sociology of culture]. Moscow, OGI Publ., 2007. 504 p.

9. Kyua R. Mifi chelovek. Chelovek i sakralnoe [Myth and the person. The person and sacral]. Moscow, OGI Publ., 2003. 296 p.

10. Kravchenko S.A. Sotsiologiya: paradigmi cherez prizmu sotsiologicheskogo voobrazheniya [Sociology: paradigm through sociology imagination]. Moscow, Ekzamen Publ., 2002. 511 p.

11. Mamardashvili M.K. Esli osmelitsya byt. Soznanie i tsivilizatsiya [If you dare to be. Consciousness and civilization]. Saint Petersburg, Azbuka-Attikus Publ., 2011, pp. 50-88.

12. Nikolaeva L.S. Radikalnye kontseptsii v kulture [Radical concepts in culture]. Novocherkassk, Novocherkassk Engineering Meliorative Institute, 1999. 201 p.

13. Nicshe F. Volya k vlasti. Opyt pereotsenki vsekh tsennostey [Will to power. The experience of revaluation of all values]. Moscow, Kulturnaya Revolutsiya Publ., 2005. 880 p.

14. Piazhe Zh. Rech i myshlenie rebenka [Thinking and speech of the child]. Moscow, Pedagogika-Press Publ., 1994. 526 p.

15. Pigal'ov S. A. Kritika koncepcij socialnogo razvitiya i fundamentalnye protivorechiya moderna [Critics the concept of social development and fundamental contradictions of modernity]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 7. Filosofiya. Sociologiya i socialnye tehnologii* [Science Journal of Volgograd State University. Philosophy, Sociology and Social Technolgoes]. Volgograd, Izd-vo VolGU, 2014, no. 5 (25), pp. 77-81.

16. Piljugina E.V. Sovremennaja socialnaja realnost: panmifologizatsiya, informacionnye voyny i krizis postmoderna [Contemporary social reality: panmythologization, information wars and the crisis of the postmodern]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 7. Filosofiya. Sociologiya i socialnye tehnologii* [Science Journal of Volgograd State University. Philosophy, Sociology and Social Technolgoes]. Volgograd, Izd-vo VolGU, 2014, no. 3 (23), pp. 7-15.

17. Freid Z. Psikhologiya bessoznatelnogo [Psychology of the unconscious]. Moscow, Prosvyashchenie Publ., 1990. 448 p.

18. Heizinga I. Homo Ludens. Statyi po istorii kultury [Homo Ludens. Articles on the history of culture]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 1997. 416 p.

19. Shopengauer A. Sobraenie sochineniy: Mir kak volya i predstavlenie [Works: World as a will and notion]. Moscow, TERRA – Book Club, Respublika Publ., 1999. 496 p.

20. Shpengler O. Zakat Evropy. Ocherki morfologii mirovoy istorii. Geshtalt i deystvitelnost [The Decline of Europe. Essays on the morphology

ofworld history. Gestalt and reality]. Moscow, Mysl Publ., 1998. 663 p.

21. Beitendeik F.J.J. *Wesen und sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere*

Erscheinungsform der Lebenstrieb [Nature and meaning of the game. The game of humans and animals as a form of existence of life instinct]. Berlin, K. Wolf und Der neue Geist Verlag Publ., 1993. 483 p.

GAME IN THE PHILOSOPHY OF ROGER KYUA: BETWEEN INSTINCTS AND CULTURE

Viktor Anatolyevich Alikin

Candidate of Philosophic Sciences, Associate Professor,
Department of Management and Information Science,
Novocherkassk Institute of Reclamation Engineering named after A.K. Kortunov (Branch)
of Don State Agrarian University
ludosopher@yandex.ru
Pushkinskaya St., 111, 346428 Novocherkassk, Russian Federation

Abstract. At the beginning of the 20th century, it was believed, that society was inevitably following the way of rational improving. But in the first half and in the middle of the 20th century, the Europeans had wondered the possibility of rational social progress. The question about the rational and irrational in people's life became important. Together with this question, the special attention was paid to game phenomenon, which, unlike the utilitarian activity, combined all these differences harmonically. Among the most brilliant philosophers who suggested the advanced concept of the game from the position of irrationalism, was French writer, philosopher and sociologist Roger Kyua. The subject of the philosopher's study is not only game, but instincts, which are in its base. Roger Kyua emphasizes four human instincts which form irrational base for its individual and social existence and each of them has four types of the game. Game, according to philosopher's beliefs, has to give the person the possibility to realize better all following instincts, from the one hand, and from the other one, to protect the social order from the irrational and unpredictable influence.

The most significant conclusion of the game philosophy by Roger Kyua is the statement that the value of rational social progress does not waste its power nowadays. But rational existence of the person is able to have progress only after his irrational life's development. At least, only in this situation the progress can bring happiness to a person. But it will not be possible, if only the irrational sphere is limited by the frames of the game.

Key words: rational, irrational, instinct, game, culture, freedom, sacral.