

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2026.79.52.002

Функциональный анализ игры как социокультурного явления

Фильштинская Мария Викторовна

Руководитель,
MVF Art Consulting,
129515, Российская Федерация, Москва, ул. Академика Королева, 10;
e-mail: fil'shtinskayamaria@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются концептуальные истоки становления игры и ее функций как структурообразующего феномена мира от античности до наших дней. Показано важное значение игры, как формообразующего и конструирующего феномена для современного понимания человека как такового и окружающего мира. Проанализированы некоторые работы мыслителей, позволяющие объединить полученные знания об этом концепте и структурировать их в виде актуальной классификации функций игры. Автор проводит функциональный анализ на онтологическом, психолого-антропологическом, эстетико-культурном и социально-культурном уровнях и выделяет актуальность и значимость в современной культуре таких функций игры, как: религиозной, терапевтической, коммуникативной, воспитательной, эстетической, гедонистической, социально-регулятивной, культурно-трансляционной, состязательной и смыслообразующей. В исследовании предпринимается попытка осмыслить и объяснить сложные взаимосвязи в окружающем мире, в частности в культуре, используя игру как мирообразующую структуру.

Для цитирования в научных исследованиях

Фильштинская М.В. Функциональный анализ игры как социокультурного явления // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 1А. С. 14-25. DOI: 10.34670/AR.2026.79.52.002

Ключевые слова

Игра, классификация функций игры, функции игры, культура, культурные смыслы, античность, современное общество.

Введение

Игра, являясь динамичной и живой формой деятельности, трансформируется в разные периоды существования человека и человеческого общества, определяя восприятие и реализацию культуры в целом, а также её значение для человека в частности. Следует заметить, что при этом она остаётся культуuroобразующей основой общества. Являясь системой, игра выполняет разнообразные функции и присутствует во всех сферах жизни общества, включая труд. Опосредованно, через свои функции, она формирует и оказывает существенное влияние на культурное и социальное пространство. Отметим, что на протяжении всей истории человечества игра служила уникальным способом взаимодействия с окружающим миром. Проявляясь в повседневной жизни членов общества, она становится важным механизмом, через который люди осваивают свои социальные роли и воспринимают значимость культурных ценностей.

Основное содержание

Цель исследования заключается в проведении ретроспективного анализа сущности, роли и функций игры в жизни людей и обществе в целом для разработки и представления классификации функций игры как социального и культурного явления, посредством которого формируются культурные и смысловые ценности в современном обществе.

Поставленная цель предполагает решение следующих взаимосвязанных задач:

- Изучить трактовку игровой деятельности в контексте эволюции философской мысли.
- Провести сравнительный анализ классификаций функций игры для создания основы актуальной классификации.
- Опираясь на социальное и культурное значение игры и сравнительный анализ функций, разработать и представить классификацию её функций в контексте формирования ценностных и культурных смыслов в современном обществе.

Теоретико-методологической основой статьи послужили работы мыслителей эпохи модернизма, таких как Й. Хёйзинга, Р. Кайуа и Э. Берна, предложивших свои концепции функций игры. В статье также анализируются взгляды античных философов, включая Платона и Аристотеля. Особое внимание уделено работам представителей эстетической философии Нового времени – И. Канта и Ф. Шиллера, а также философов XX века, таких как Б. Сьютса и П. Бурдьё. Такой подход позволяет рассматривать игру через призму ее функций в исторической ретроспективе.

Для более глубокого изучения игровой деятельности как социокультурного явления необходимо провести исследование её функций, что требует применения функционального анализа.

В философии долгое время не существовало единой классификации функций игры. Одним из первых, кто предложил свою классификацию, был Й. Хёйзинга [Хёйзинга, 1997, 298-303]. Особенностью его подхода является то, что в основе его классификации лежит определение игры как основополагающего элемента культуры. Рассмотрим классификацию функций игры на основе идей Й. Хёйзинги [Хёйзинга, 1997, 33-40]:

- 1) Культуuroобразующая функция: человеческая культура формируется и как в игре, и как сама игра, которая пронизывает различные сферы жизни общества: искусство, философию, право и науку.

- 2) Обособляющая функция: игровая деятельность определённым образом ограничена от обыденной жизни. Это, в свою очередь, формирует у её членов чувство причастности к особой группе.
- 3) Смыслообразующая функция: игра не нацелена на получение материальной выгоды, но наполнена смыслом как свободная деятельность.
- 4) Системообразующая функция: в контексте игры формируется собственный и строгий порядок и очерчиваются временные и пространственные границы. Иными словами, создаётся своё игровое пространство.
- 5) Состязательная функция: состязательное начало является основополагающим элементом спорта и споров.

Другим исследователем, представившим свою концепцию в работе «Игры и люди», был Р. Кайуа [Кайуа, 2007, 52-64], который, в отличие от Й. Хёйзинги, не рассматривал игру как важный источник культуры. Р. Кайуа сосредоточил своё внимание на классификации игр и их влиянии на нормы и структуры общества, подчеркивая, как различные формы игры могут отражать и формировать социальные механизмы и традиции:

- *agon* (состязательные игры),
- *alea* (игры, зависящие от случайности),
- *mimicry* (игры, связанные с подражанием),
- *ilinx* (игры, вызывающие сенсорное замешательство).

Мы видим, что игра как культурный феномен выполняет широкий спектр функций. Каждая из них раскрывает многогранное значение игры в жизни человека. Рассмотрим функции игры на нескольких уровнях в зависимости от того, как они реализуются, а именно: онтологическом, психолого-антропологическом, эстетико-культурном и социально-культурном. Далее опишем каждый из этих уровней.

Мераб Мамардашвили в своем труде «Лекции по античной философии», рассуждая о ритуалах, называет игру «человекообразующей машиной» [Мамардашвили, 1999, 13], такой образ игры вполне описывает онтологическую функцию игры, понимая под ней «конструктивную, человекообразующую сторону» [Там же, 14]. Именно игра, согласно размышлениям, М. Мамардашвили, открывает для человека перспективу открыть что-то, «о чём мы не знаем и что можем лишь открыть в качестве нашего «я» в нас самих» [Там же, 14]. Описывая игру как «человекообразующую машину», даже в контексте ритуала, автор определяет ее как древнейший способ самоидентификации человека в окружающем его мире через вскрытие смыслов и познание определенной логики и правил действия культуры и социума по отношению к субъекту. В этом контексте намерения «игрока» нацелены скорее не на внешний мир, как это описано у Й. Хёйзинга и Э. Бёрна, а во внутренний мир субъекта, в поле его сознания, которое становится новым пространством осмысления через «обыгрывание». Действительно, Г. В. Сорина в статье «Методологичность и экспертность организации игры» отмечает, что «у игры как таковой есть разные аспекты социального (и отдельно педагогического), когнитивного, этического, онтологического и другого характера» [Сорина, 2025, 26].

Онтологический уровень включает в себя онтологическую и религиозную функции. Игровая деятельность формирует и способствует переосмыслению ценностей отдельного индивида и общества в целом: например, смерти, любви и борьбы. Иными словами, она носит инклюзивный характер, проникая во все сферы жизни общества. Это дает возможность утверждать, что онтологическая функция является системообразующей функцией игры. При рассмотрении данной функции необходимо отметить, что онтология игры определяет игровую

деятельность как уникальный феномен относительно сознания индивида и его деятельности. Здесь игра определяется как самобытный и уникальный феномен. Так, Ойген Финк в своём труде «Основные феномены человеческого бытия» [Финк, 2017, 334-337] обращает внимание на онтологические корни игры в мире человеческого бытия. «Игра есть фундаментальная особенность нашего существования, которую не может обойти вниманием никакая антропология» [Финк, 2017, 350]. Он подчёркивал, что игровая деятельность несёт в себе экзистенциальную значимость [Прозерский, 2016, 371], т.е. отвергал её обыденное восприятие как простого развлечения [Там же]. Таким образом, игра является особой формой взаимодействия индивида с окружающим миром и передачи культурных ценностей и смыслов. Это выходит за рамки рациональных расчётов, существуя в области свободы, символов и воображения.

Рассматривая **религиозную функцию** игры, важно отметить, что одним из философов, кто исследовал её в своих трудах, был Платон. Здесь индивид выступает как «игрушка Бога, и по существу это стало наилучшим его назначением» [Платон, 2014, 243]. Согласно философской концепции Платона, игра отождествлялось с сакральным характером ритуалов, поскольку она служила своего рода инструментом для установления связи между общественной и божественной сферами [Там же, 244].

Также религиозную функцию игры рассматривали Й. Хёйзинга и Р. Кайуа. В своей работе «Номо Ludens» Й. Хёйзинга характеризовал игру как фундаментальный культурный элемент, который неразрывно связан с ритуалами и культурными обрядами.

Развивая идеи Й. Хёйзинги, Р. Кайуа также отмечал идею взаимосвязи религии и социокультурных норм в контексте игры. Для того, чтобы наиболее полно описать данную взаимосвязь необходимо вернуться к представленной исследователем типологии игры [Кайуа, 2007, 50]: *agon* (состязательные игры): изначально имеющий сакральный характер этот вид с течением времени трансформировался в спортивные игры; *alea* (игры, зависящие от случайности): игры на удачу (например, гадание, метание жребия и прочее) напрямую связаны с представлением индивида о божественном провидении; *mimicry* (игры, связанные с подражанием): здесь идёт речь о подражании мифологическим персонажам или богам, что составляет неотъемлемый элемент священных обрядов и ритуалов; *ilinx* (игры, вызывающие сенсорное замешательство): ритуальные танцы и иные действия, вызывающие трансовые состояния Р. Кайуа связывал с религиозным экстазом [Кайуа, 2007, 61].

Ритуальная функция, согласно исследованию, М. Мамардашвили через «сильное массовое воздействие на чувствительность переводит человека, являющегося свидетелем или участником такого ритуала, в какое-то особое состояние». У игры, с её правилами и приёмами введения в специфически игровое состояние, также есть такая функция, обеспечивающая «причины дления, причины для человеческой преемственности» [Мамардашвили, 1999, 15]. В отличие от ритуалов, ориентированных на переживания фундаментальных аспектов бытия, игра охватывает широкий спектр жизненных явлений, которые, хотя и уступают по интенсивности и значимости таким экзистенциальным событиям, как рождение и смерть, тем не менее, играют важную роль в социальной сфере, способствуя формированию коллективной памяти и обеспечению преемственности поколений.

Психолого-антропологический уровень составляют педагогическая или воспитательная, коммуникативная и терапевтическая функции игровой деятельности. Рассматривая **терапевтическую функцию**, Э. Берн говорил о том, что игры нацелены не на достижение конкретной задачи, а на «вознаграждение» – психологический результат, в рамках которого происходит уменьшение внутреннего напряжения индивида или достижение его

символического признания [Берн, 2015, 26]. Так, терапевтическая функция нацелена, прежде всего, на то, чтобы поддерживать психическое равновесие, в особенности, когда имеет место недостаток подлинного эмоционального взаимодействия.

Важность **коммуникативной функции** была отмечена в трудах Ж. Пиаже [Пиаже, 1994, 292], Р. Кайуа [Кайуа, 2007, 72-75] и Э. Берна [Берн, 2015, 19]. Раскрывая теорию когнитивного развития, швейцарский психолог Жан Пиаже описывал игру как главенствующий вид мышления индивида, особенно на первых этапах его формирования. Например, ребёнок мог оформить свои желания, опираясь на символическую реальность, не понимая различия между вымыслом и фактом [Пиаже, 1994, 206, 292].

Р. Кайуа отмечал, что коммуникативная функция игрового процесса является ключевой и затрагивает различные сферы общественной жизни. Данная функция не только позволяет членам общества обмениваться информацией между собой, но и реализовывать следующие задачи: социализацию, передачу культурных ценностей в обществе и усвоение социальных ролей [Кайуа, 2007, 8, 72-75].

Э. Бёрн [Берн, 2015, 11, 34], в свою очередь, провёл анализ характера общения людей на двух уровнях: социальном и психологическом. Благодаря игре индивиды могут удовлетворять свои коммуникативные потребности, даже при том условии, когда им присущ нездоровый и манипулятивный характер.

Педагогическая или воспитательная функция является предметом изучения на протяжении всего периода эволюции философской мысли: с античных времён [Гомперц, 1999, 5-10] до наших дней. Платон в своём труде «Государство» [Платон, 2017, 192] отмечал, что игры должны по своей структуре как можно более полно соответствовать законам «даже игры наших детей должны как можно больше соответствовать законам, потому что, если они становятся беспорядочными, и дети не соблюдают правил, невозможно вырастить из них серьезных законопослушных граждан». Так, они помогают воспитать добродетельного и законопослушного гражданина полиса [Платон, 2007, 114-115]. Аристотель также делает акцент на том, что игровая деятельность носит в себе важный воспитательный элемент [Аристотель, 1983, 625]. То есть игра – это инструмент, который нацелен на гармоничное формирование тела и души [Аристотель, 1997, 107].

И. Кант [Жаворонков, 2022, 13] и Ф. Шиллер [Бахарева, 2021, 20-21] описывали воспитательную функцию в рамках эстетического переживания индивида, что приучает человека к дисциплине и честности и обеспечивает его подготовку к жизни в социуме. Й. Хейзинга, в свою очередь, отмечал, что воспитательная функция представляет собой процесс, посредством которого члены общества не только осваивают нормы и ценности, но и передают их в дальнейшем.

Р. Кайуа считал [Кайуа, 2003, 95-101, 273], что игровая деятельность служит инструментом обучения определённым нормам и ценностям общества. В этом контексте воспитательная функция игры позволяет понять, какие идеалы и установки доминируют в конкретной социальной среде.

В отличие от своих предшественников Э. Берн писал, что игры предполагают положительную функцию воспитания [Берн, 2015, 36, 67]. Но при этом он считал, что игровая деятельность – это психологическое взаимодействие, которое несёт в себе скрытый и манипулятивный характер, закрепляя в сознании индивида нездоровые поведенческие сценарии [Берн, 2015, 31, 35].

Эстетико-культурный уровень функций игры включает в себя следующие функции: эстетическую и гедонистическую (развлекательную). И. Кант рассматривал **эстетическую**

функцию игры как процесс формирования внутренних способностей индивида через развитие моральных чувств и подготовку к социальной жизни [Кант, 1966, 237]. Эта функция реализуется благодаря своей связи с этикой и эстетикой, которые являются ключевыми аспектами культуры.

Описывая эстетическую функцию в своих трудах [Шиллер, 1957, 298-303], Ф. Шиллер отмечает, что отличительной чертой эстетического переживания является отсутствие стремления к получению прямой выгоды. Также он делает акцент на том, что именно данные переживания становятся своего рода «полем игры» [Мамардашвили, 1999, 48-54].

Одним из первых философов, кто рассматривал **гедонистическую или развлекательную функцию** игры, был Аристотель, отмечая, что игровая деятельность помогает человеку восстановить свои силы между важными делами, посредством которых тот достигает истинного счастья (*eudaimonia*) [Аристотель, 1983, 63]. Игровой процесс представляет собой не цель, а средство. Благодаря данному процессу человек может обеспечить себе отдых, чтобы впоследствии «усердствовать в добропорядочных делах» [Аристотель, 1983, 280].

Ф. Шиллер отмечал [Шиллер, 1957, 299], что игровая деятельность формируется только тогда, когда индивид свободен от внешнего принуждения или долга. Именно этот акт свободы помогает ощутить ему эстетическое наслаждение. Герберт Спенсер описывал гедонистическую функцию в контексте теории избыточной энергии следующим образом: благодаря игре индивиды могут тратить неизрасходованный на жизненно необходимые функции избыток энергии [Спенсер, 2002, 35].

Й. Хейзинга, хотя и подчеркивал значение игровой деятельности как важного культурного элемента, также обращал внимание на её гедонистическую сторону. Игра, будучи свободной и добровольной деятельностью, совершается ради удовольствия, которое она приносит. «... Игра, не устремленная к пользе, но способная приносить удовольствие, отдохновение, радость и душевный подъем». [Хейзинга, 1997, 181].

Р. Кайуа пишет об игре, как о своего рода творческой мастерской, которая создаёт различные модели жизни, в дальнейшем корректирующиеся в более строгих утилитарных и сакральных областях. Игра способствует защите устоявшегося социального порядка посредством гармоничного развития иррациональной и рациональной сторон жизни индивида. За счёт этого игра обеспечивает эмоциональную разрядку [Кайуа, 2007, 72-75].

Э. Берн подчеркивал, что игровая деятельность нацелена на создание ситуаций, в рамках которых человек может получить вознаграждение. Это впоследствии ведёт к получению эмоциональной разрядки, которая находится в соответствии с его сценарными установками [Берн, 2015, 13-14].

Г. Спенсер в своих работах [Спенсер, 2002, 35] напрямую не затрагивал функцию отвлечения внимания в игре, однако косвенно затрагивал в теории избыточной энергии. Игровой процесс помогает индивиду отвлечься от повседневного напряжения, предоставляет возможность реализовать неиспользуемый потенциал.

Французский философ и математик Блез Паскаль отмечал, что игра – это инструмент ухода индивида от осознания тщетности человеческого бытия [Паскаль, 1994, 140]. М.О. Михайловский в своей статье подчеркивает, что «игра задумана как инициатива субъекта, который вкладывает свою энергию в ее осуществление. ... В такой концепции преобладает субъект, поскольку он решает играть для того, чтобы его развлекали: игра будет важна только потому, что игрок в нее вовлечен, у него нет своей цели» [Михайловский, 2021, www].

Так, для отвлечения от глубоких экзистенциальных вопросов люди прибегали к охоте, азартным играм, светским развлечениям и так далее. Э. Берн отмечал [Берн, 2015, 38], что динамические элементы бессознательного плана жизни каждого человека помогают заполнить время.

Говоря о социально-культурном уровне, мы можем отметить, что в него входят социально-регулятивная, культурно-трансляционная, состязательная и смыслообразующая функции. В своих трудах **социально-регулятивную функцию** исследовали Платон, И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Э. Берн и Б. Сьютс. Философы античности рассматривали массовые мероприятия (например, Олимпийские игры), как способ усиления единства между гражданами [Платон, 2017, 200-210]. Платон характеризовал игру, как важную составляющую священных ритуалов и культурных обрядов [Платон, 2020, 416].

И. Кант отмечал социальный аспект свободной игры познавательных способностей [Кант, 1966, 302-303]. Он полагал, что эстетическое утверждение может претендовать на универсальность, поскольку индивид ожидает, что другие члены общества также с ним согласятся. Ф. Шиллер, в свою очередь, отмечал, что индивиды в процессе игры учатся взаимодействовать между собой не под влиянием эгоистических устремлений или внешнего принуждения, а свободного согласия [Шиллер, 1957, 299].

Й. Хейзинга говорил о том, что социально-регулятивная функция игровой деятельности не просто одна из сторон жизни общества, а основополагающий фактор, который лежит в основе культурного и общественного развития [Хейзинга, 1997, 26-28]. В процессе социальной интеграции происходит формирование общих норм и правил, что и задаёт характер взаимодействия между индивидами в обществе. Иными словами, у Хейзинги речь идет о некотором варианте трактовки игры, понятой в качестве социального феномена [Хейзинга, 1997, 30-34].

Особое внимание стоит обратить на описание социально-регулятивной функции игры Р. Кайуа, который раскрывал её посредством специфических типов игрового поведения [Кайуа, 2007, 72-75] и их взаимосвязи с культурой. Игровая деятельность способствует установлению и поддержанию в обществе норм и правил, что достигается в т.ч. за счет создания иерархии.

Социально-регулятивной функции игровой деятельности в концепции Э. Берна присущ двойственный характер. Данный вид деятельности, с одной стороны, помогает структурировать взаимодействие между членами общества и удовлетворить их потребности в признании. Кроме того, игра носит в себе дисфункциональный характер: она способствует развитию нездоровых психологических сценариев. Это, в конечном счёте, препятствует полноценному формированию индивида и общества [Берн, 2015, 37-38].

Говоря о социальной функции игры, П. Бурдьё отмечал концепцию «вовлечённости в игру» как основополагающий компонент его теории, а именно обеспечение вовлечённости участников и наполнения смыслом содержательности их опыта [Бурдьё, 1998, 45-46]. В связи с этим он говорит о том, что неправильно рассматривать все социальные взаимодействия, происходящие в игре, исходя из позиции внешнего наблюдателя [Бурдьё, 2001, 63-65].

Изучению **культурно-трансляционной функции** игрового процесса были посвящены труды М. Холла и К. Форсайта [Hall, Forsyth, 2011, 1326, 1334, пер. автором], основой для которых послужили работы Р. Кайуа. В них отмечается, что некоторые виды игрового процесса, такие как настольные игры, обладают культурной спецификой и распространяются в определённых социальных контекстах.

Состязательная функция была представлена в классификации функций игры Й. Хейзинги, который описывал её как одну из основополагающих и культуруобразующих характеристик игрового процесса. В своем труде «Homo Ludens» он делает акцент на том, что многие формы культуры (например, правосудия или поэзии) были сформированы в рамках игрового состязания [Хейзинга, 1997, 135]. Культурное воспроизводство также занимает важное место в исследованиях Й. Хейзинги. В качестве главных признаков игры философ отмечает её

ограниченность и обособленность. Иными словами, она отгораживается от обычной жизни за счёт своей продолжительности и места проведения, «разрываясь» и завершаясь в конкретный момент. Именно это определяет её как социокультурный феномен [Хейзинга, 1997, 38].

Смыслообразующая функция также была представлена в классификации Й. Хейзинга. Несмотря на то, что игровой процесс может включать в себя розыгрыш призов или совершение индивидами ставок, он не сводится к получению материальной выгоды. То есть выгода – это часть игры, а не её цель [Хейзинга, 1997, 86]. Так, смыслообразующая функция позволяет игре формировать высшие культурные ценности: честь, благородство и справедливость. Это делает её значимой в культурном контексте.

После рассмотрения существующих классификаций функций игры и определения особенностей реализации функций, представляющих собой единую систему на онтологическом, психолого-антропологическом, эстетико-культурном и социально-культурном уровнях, определим значение каждой функции для современного общества.

Отметим, что **онтологическая функция** игры, являясь системообразующей, имеет вневременной характер и важное значение в современных условиях. Значение **религиозной функции** игры меняется, поскольку с ростом процесса секуляризации общества [Березкин, Грязнова, 2024, 5] религия постепенно теряет свои позиции, и религиозные практики перешли из разряда обязательных действий в поле осознанного выбора. Однако сегодня учёные говорят о запуске процесса постсекуляризации общества, что вновь повышает актуальность религиозной функции игры [Там же, 5].

В условиях глобальных кризисов и межкультурных вызовов **терапевтическая функция** игрового процесса трансформировалась, расширив свои границы. Посредством игры люди не только налаживают социальные связи, но и борются со стрессом. Иными словами, игровая деятельность выступает своего рода «безопасным пространством», в рамках которого происходит снижение социальной тревожности.

В современном обществе **коммуникативная функция** игры представляет собой важный инструмент самовыражения и обмена культурным опытом в глобальном пространстве. Иными словами, игра – это своего рода платформа, в рамках которой индивиды могут взаимодействовать друг с другом, обмениваясь знаниями и навыками.

Воспитательная функция игры также претерпела ряд изменений. Раньше игровая деятельность была нацелена на развитие навыков, которые были необходимы для жизни в определённой культуре и обществе. Сейчас значение этой функции сохранилось, однако расширилось за счёт появления новых технологий. В наши дни игры активно используются в образовательном процессе, что, в свою очередь легло в основу такого педагогического направления как геймификация [Иванова, 2025, 782].

В современном обществе **эстетическая функция** игры также обретает новую трактовку в связи с тем, что эстетический опыт усиливается за счёт средств цифровизации и цифровых технологий. Здесь можно выделить массовую доступность как онлайн-кинотеатров, так и диджитал-выставок. Кроме того, эстетическая функция игры находит своё яркое проявление в популярных иммерсивных постановках.

Говоря о **гедонистической функции**, необходимо обратить внимание на то, что в наши дни её влияние сильно возросло вследствие глубокой интеграции цифровых технологий в жизнь общества. Согласно Р. Кайуа, раньше удовольствие носило спонтанный характер или, по мнению Г. Спенсера, оно было связано с высвобождением избыточной энергии, однако теперь удовольствие целенаправленно разрабатывается и нередко нацелено на извлечение прибыли. Здесь важно отметить, что данная функция затрагивает и «гедонистическое потребление»,

нацеленное на создание особого ограниченного пространством-временем от обыденной жизни поля. Иными словами, игра из простого развлечения трансформировалась в мощную индустрию, которая предлагает безграничные возможности для того, чтобы удовлетворить гедонистические потребности. В этом проявляется гедонистическая функция игры в современном обществе.

Социально-регулятивная функция сегодня тоже претерпела изменения. В современном мире игры способствуют социализации членов общества, иными словами, их взаимодействие друг с другом помогает освоению общественных ролей. Кроме того, сегодня данная функция вышла на новый уровень, за счёт развития глобальной сети Интернет. Это помогает преодолевать географические барьеры и культурные различия.

Культурно-трансляционная функция игры сегодня является не просто механизмом передачи смыслов и ценностей; выйдя на глобальный уровень, игровая деятельность за счёт преодоления устоявшихся культурных барьеров, формирует гибридные формы в рамках синтеза локальных и глобальных элементов. Это предотвращает доминирование одной культуры, способствуя взаимному обогащению культурных традиций.

Говоря о многообразии функций игры, раскрывающих её сложную и многогранную роль в современном обществе, важно отметить и **состязательную функцию**. Данная функция не только проявляется в классическом смысле, но и актуальна, например, в процессе трудовой деятельности индивидов. Так, работодатели активно используют игровые механики для создания должного уровня конкуренции внутри трудовых коллективов с целью улучшения производительности труда [Багаугдинова, Комаров, 2023, 69].

Смыслообразующая функция также трансформировалась под влиянием процессов, происходящих в мировом сообществе. Раньше игра представляла собой исключительно локально культурное явление, которое формировало смыслы в границах конкретного сообщества. Сегодня игровая деятельность превратилась в глобальное и универсальное пространство для формирования смыслов и ценностей транснационального характера.

Таким образом, игра является сложной и многогранной системой функций, включающей в себя несколько уровней: онтологический (религиозная и онтологическая функции), психолого-антропологический (воспитательная, коммуникативная и терапевтическая функции), эстетико-культурный (эстетическая и гедонистическая функции) и социально-культурный (состязательная, смыслообразующая, социально-регулятивная и культурно-трансляционная функции). Вышеописанные функции пронизывают все сферы жизни современного общества (досуг, образовательную, трудовую деятельность и иные сферы). Именно это и подтверждает, что игра остаётся важным предметом изучения в наших дни, тем самым сохранив свою исследовательскую ценность.

Заключение

В статье была рассмотрена эволюция философских взглядов на игру и проведён анализ функций игровой деятельности в контексте единой взаимосвязанной системы, начиная с античности и до современности. Следует подчеркнуть, что игра через свои функции оказывает влияние как на отдельного человека – его развитие, существование, восприятие себя и окружающего мира, так и на общество в целом. Было предложено разделение функций, которые игра выполняет в современном обществе. Рассмотренные функции подтвердили значимость игры как социального и культурного явления, являющегося неотъемлемой частью человеческого бытия и человеческого общества. Очевидно, что игра продолжает изменяться и

трансформироваться, находя новые формы выражения и содержания, которые соответствуют современному социальному пространству. Значимость проведенного исследования состоит в возможности использования полученных результатов в формировании целостного подхода к пониманию и восприятию человеком мира через концепт «Игра» во всем его междисциплинарном, многогранном и многозначном понимании в культурном и социальном пространстве. На наш взгляд, изученные особенности игры и представленная классификация ее функций дают возможность более структурно и предметно исследовать в дальнейшем трансформацию игры как концепта, а также ее функции в современном цифровом пространстве.

Библиография

1. Аристотель Политика. Афинская политика // Москва: Издательство «Мысль», 1997. 464 с.
2. Аристотель Сочинение в четырех томах. Том 4. М.: Мысль, 1983. 830 с.
3. Багаутдинова Ю.В., Комаров С.С. Внедрение геймификации на предприятиях: эффективный подход к мотивации и повышению производительности. // Журнал прикладных исследований. 2023. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vnedrenie-geymifikatsii-na-predpriyatiyah-effektivnyu-podhod-k-motivatsii-i-povysheniyu-proizvoditelnosti> (дата обращения 20.10.2025).
4. Бахарева М.Д. Концепция «эстетического воспитания» Ф. Шиллера: философская система в исторической перспективе // Философия и культура. 2021. № 5, С. 18 - 27. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=36154 (дата обращения: 18.10.2025).
5. Березкин С.Н., Грязнова Е.В. Закономерности развития религиозной культуры в современном обществе: проблемы систематизации и философского осмысления // Вестник Мининского университета. 2024. Т. 12, № 1. С. 1-14.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М.: Издательство «Эксмо», 2015. 352 с.
7. Бурдьё П. Практический смысл. СПб: Издательство «Алетейя», 2001. 562 с.
8. Бурдьё П. Структура, габитус, практика // Журнал социологии и социальной антропологии. 1998. Т. 1. № 2. С. 44-59.
9. Гомперц Т. Греческие мыслители. Минск: Харвест, 1999. 752 с.
10. Жаворонков А.Г. Роль антропологии Канта в теории конфликтов Р. Дарендорфа: «Необщительная общительность» в человеческой природе, культуре и политике. Историко-философский ежегодник 37. 2022. С 8-35.
11. Иванова Ю.В. От игр к знаниям: геймификация как инструмент повышения вовлечённости в образовании Вестник науки. 2025. №5 (86) том 4. С. 782-788. URL: <https://www.вестник-науки.рф/article/23369> (дата обращения: 21.10.2025).
12. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: Издательство «ОГИ», 2007. 304 с.
13. Кайуа, Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: Издательство «ОГИ», 2003. 296 с.
14. Кант И. Критика способности суждения / Сочинения в шести томах. М., «Мысль», 1966. Т. 5. 564 с.
15. Мамардашвили М. Лекции по античной философии / под ред. Ю. П. Сенокосова. М.: Аграф, 1999. 320 с.
16. Михайловский М.О. Феномен игрового сознания и эстетического опыта. Исследование истины произведения искусства в рамках герменевтики Г.-Г. Гадамера // Общество: философия, история, культура. 2021. №6 (86). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-igrovogo-soznaniya-i-esteticheskogo-opyta-issledovanie-istiny-proizvedeniya-iskusstva-v-ramkah-germenevtiki-g-g-gadamera> (дата обращения: 01.02.2026).
17. Паскаль Б. Мысли. СПб.: Северо-Запад, 1994. 574 с.
18. Петровский Ф. Греческая эпиграмма: пер. с древнегреч. / под ред. и со вступ. ст. Ф. Петровского; сост., примеч. и указатель Ф. Петровского и Ю. Шульца. М.: Гослитиздат, 1960. 487 с.
19. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. М.: Педагогика-Пресс, 1994. 526 с.
20. Платон. Государство и политика / пер., введ и коммент. В.Н.Карпова. М.: Издательство АСТ, 2017. 496 с.
21. Платон Законы, послезаконие, письма // Санкт-Петербург: Издательство «НАУКА», 2014. 520 с.
22. Платон Законы. М.: Издательство АСТ, 2020. 704 с.
23. Платон Сочинения в четырех томах. Т. 3 Ч. 2 / Под общ. ред. А.Ф.Лосева и В.Ф.Асмуса; Пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С. Петерб. ун-та; «Издательство Олега Абышко», 2007. 731 с.
24. Прозерский В. Рецензия на книгу Ойгена Финка “play as Symbol of the world and Other Writings” translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner, bloomington: Indiana University Press, 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/retsenziya-na-knigu-oygena-finka-play-as-symbol-of-the-world-and-other-writings-translated-with-an-introduction-by-i-a-moore-and-ch-turner?ysclid=mhs38vanaw819201488> (дата обращения: 21.10.2025).

25. Сори́на Г. В. Методологичность и экспертность организации игры Сибирский философский журнал. 2025. Том 23, № 1. С. 24-38.
26. Спенсер Г. Воспитание умственное, нравственное и физическое / Г. Спенсер; пер. с англ. М. А. Лазаревой. М.: Изд-во УРАО, 2002. 288 с.
27. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс - Традиция, 1997. 416 с.
28. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Собрание сочинений в 7 т. М.: Государственное издательство художественной литературы, 1957. Т. 6. 793 с.
29. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. 431 с.
30. Hall M. A., Forsyth K. Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland // *Antiquity*. 2011. Vol. 85. 1338 p.

Functional Analysis of Play as a Sociocultural Phenomenon

Mariya V. Fil'shtinskaya

Director,
MVF Art Consulting,
129515, 10, Akademika Koroleva str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: filshinskayamaria@yandex.ru

Abstract

The article examines the conceptual origins of the formation of play and its functions as a structure-forming phenomenon of the world from antiquity to the present day. The important significance of play as a form-building and constructing phenomenon for the modern understanding of man as such and the surrounding world is shown. Some works of thinkers are analyzed, allowing us to combine the acquired knowledge about this concept and structure it in the form of a current classification of the functions of play. The author conducts a functional analysis at the ontological, psychological-anthropological, aesthetic-cultural and socio-cultural levels and highlights the relevance and significance in modern culture of such functions of play as: religious, therapeutic, communicative, educational, aesthetic, hedonistic, social-regulatory, cultural-translational, competitive, and meaning-forming. The study attempts to comprehend and explain the complex interconnections in the surrounding world, particularly in culture, using play as a world-forming structure.

For citation

Fil'shtinskaya M.V. (2026) Funktsional'nyy analiz igry kak sotsiokul'turnogo yavleniya [Functional Analysis of Play as a Sociocultural Phenomenon]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (1A), pp. 14-25. DOI: 10.34670/AR.2026.79.52.002

Keywords

Play, classification of play functions, functions of play, culture, cultural meanings, antiquity, modern society.

References

1. Aristotle (1997) *Politika*. Afinskaya politika // Moscow: Mys'.
2. Aristotle (1983) *Sochinenie v chetyrekh tomakh*. Vol. 4. Moscow: Mys'.

3. Bagautdinova Yu.V., Komarov S.S. (2023) *Vnedrenie geimifikatsii na predpriyatiyakh: effektivnyi podkhod k motivatsii i povysheniyu proizvoditel'nosti*. // Zhurnal prikladnykh issledovaniy. №7. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/vnedrenie-geymifikatsii-na-predpriyatiyah-effektivnyy-podhod-k-motivatsii-i-povysheniyu-proizvoditel'nosti> (Accessed: 20.10.2025).
4. Bakhareva M.D. (2021) *Kontsepsiya «esteticheskogo vospitaniya» F. Shillera: filosofskaya sistema v istoricheskoi perspektive* // Filosofiya i kul'tura. No. 5, pp. 18 - 27. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=36154 (Accessed: 18.10.2025).
5. Berezkin S. N., Gryaznova E. V. (2024) *Zakonomernosti razvitiya religioznoi kul'tury v sovremennom obshchestve: problemy sistematizatsii i filosofskogo osmysleniya* // Vestnik Mininskogo universiteta. Vol. 12, no. 1, pp. 1-14.
6. Bern E. (2015) *Igry, v kotorye igrayut lyudi. Lyudi, kotorye igrayut v igry*. Moscow, Izdatel'stvo «Eksmo».
7. Bourdieu P. (2001) *Prakticheskii smysl*. Saint-Petersburg: Aleteiya.
8. Bourdieu P. (1998) *Struktura, gabitus, praktika* // Zhurnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii. Vol. 1, no. 2. pp. 44-59.
9. Gomperts T. (1999) *Grecheskie mysliteli*. Minsk: Kharvest.
10. Zhavoronkov A.G. (2022) *Rol' antropologii Kanta v teorii konfliktov R. Darendorfa: "Neobshchitel'naya obshchitel'nost'" v chelovecheskoi prirode, kul'ture i politike*. Istoriko-filosofskii ezhegodnik 37, pp. 8-35.
11. Ivanova Yu.V. (2025) *Ot igr k znaniyam: geimifikatsiya kak instrument povysheniya vovlechenosti v obrazovanii* Vestnik nauki. Vol. 4., no. 5 (86), pp. 782-788. Available at: <https://www.vestnik-nauki.rf/article/23369> (Accessed: 21.10.2025).
12. Caillois R. *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury*. Moscow: OGI.
13. Caillois R. (2003) *Mif i chelovek. Chelovek i sakral'noe*. Moscow: OGI.
14. Kant I. (1966) *Kritika sposobnosti suzheniya / Sochineniya v shestitomakh*. Moscow: Mysl'. Vol. 5.
15. Mamardashvili M. (1999) *Lektsii po antichnoi filosofii / pod red. Yu. P. Senokosova*. Moscow: Agraf.
16. Mikhailovsky M.O. (2021) *The Phenomenon of Play Consciousness and Aesthetic Experience. A Study of the Truths of Works of Art within the Framework of G.-G. Gadamer's Hermeneutics* // Society: Philosophy, History, Culture. No. 6 (86). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-igrovogo-soznaniya-i-esteticheskogo-opyta-issledovanie-istiny-proizvedeniya-iskusstva-v-ramkah-germenevtiki-g-g-gadamera> (Accessed: 01.02.2026).
17. Paskal' B. (1994) *Mysli*. Saint-Petersburg: Severo-Zapad.
18. Petrovskii F. (1960) *Grecheskaya epigrama: per. s drevnegrech. / pod red. i so vstup. st. F. Petrovskogo; sost., primech. i ukazatel' F. Petrovskogo i Yu. Shul'tsa*. Moscow: Goslitizdat.
19. Piaget J. (1994) *Rech' i myshlenie rebenka*. Moscow: Pedagogika-Press.
20. Platon (2017) *Gosudarstvo i politika / per., vved i komment. V.N. Karpova*. Moscow: AST.
21. Platon (2014) *Zakony, poslezakonie, pis'ma*. Saint-Petersburg: NAUKA.
22. Platon (2020) *Zakony*. Moscow: AST.
23. Platon (2007) *Sochineniya v chetyrekh tomakh*. Vol. 3, part 2 / Pod obshch. red. A.F.Loseva i V.F.Asmusa; Per. s drevnegrech. Saint-Petersburg: Izd-vo S.-Peterb. un-ta; Izdatel'stvo Olega Abyshko.
24. Prozerskii V. (2016) *Retsenziya na knigu Oigena Finka "play as Symbol of the world and Other Writings translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner, bloomington: Indiana University Press*. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/retsenziya-na-knigu-oygena-finka-play-as-symbol-of-the-world-and-other-writings-translated-with-an-introduction-by-i-a-moore-and-ch-turner?ysclid=mhs38vanaw819201488> (Accessed: 21.10.2025).
25. Sorina G.V. (2025) *Metodologichnost' i ekspertnost' organizatsii igry* Sibirskii filosofskii zhurnal. Vol. 23, no. 1. pp. 24-38.
26. Spenser G. (2002) *Vospitanie umstvennoe, nravstvennoe i fizicheskoe / G. Spenser; per. s angl. M. A. Lazarevoi*. Moscow: URAO.
27. Huizinga J. (1997) *Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury*. Moscow: Progress – Traditsiya.
28. Shiller F. (1957) *Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka / Sobranie sochinenii v 7 t*. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo khudozhestvennoi literatury. Vol. 6.
29. Fink E. (2017) *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya*. Moscow: Kanon+.
30. Hall M.A., Forsyth K. (2011) *Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland* // Antiquity. Vol. 85.