**Игра и игрушка в сфере повседневной культуры**

Н.Б. Шипулина

Как правило, когда решаются вопросы, связанные с игрой как феноменом культурной жизни, будь то научно-теоретический или обыденный контекст, остаётся в стороне атрибутивный аспект проблемы. В самом деле, что же организует игровое пространство в реалогическом, то есть «вещном» измерении? Иными словами, как можно рассматривать социокультурный феномен игры без учёта его пространственной составляющей, вписывающей его в сферу повседневности, в область отношений типа «человек-вещь» в самом прямом предметном смысле?

Таким «ключом», каналом встраивания игры в пространство обыденной культуры являются игровые атрибуты — игрушки или, если расширить спектр входящих в игровую атрибутику объектов, «игралища», то есть те конкретные предметы, вещи со своими реальными или виртуальными свойствами и функциями, которые «обслуживают» игру на реалогическом уровне, и, в общем, всё игровое пространство, вписанное в обыденность. Игра — это особая сфера жизни вещей, в которой они выступают как символы, причём не только символы этой конкретной, данной игры, а игры как способа отношений человека с миром, Богом, судьбой, провидением. Так игровой «плацдарм» — карточный стол — не просто знак карточных азартных игр (существует несколько видов столов для разных карточных игр), но и символ рока, судьбы, риска, Игры вообще. Поэтому человек за карточным столом — это прежде всего тот, кто вступил в Игру как особую часть Бытия, кто «на карту» поставил самое важное и сущностное. То есть всякий раз игровая вещь есть нечто большее, распространяющееся за пределы только игрового пространства. В этом смысле игру можно понимать как способную порождать и формировать новые смыслы для предметов, используемых ею в качестве своих атрибутов, ведь вещь, существующая для игры, не перестаёт жить в обыденной жизни человека, во внеигровом пространстве. Она один их фрагментов бытового оформления жизни человека.

Бытийный смысл игры переходит в бытовой также на уровне поведенческих моделей. То есть игра в мире человеческой культуры являет себя в реалогическом, вещном модусе как совокупность предметов в игре и для игры (или игрушек, игралищ), а также в оформленном законченном (как и вещь) поведенческом клише.

Язык, как наиболее тонкая и чувствительная форма культуры, стремящаяся к оформлению сложных, но сущностных и актуальных феноменов человеческого бытия, в различных лингвокультурах фиксирует разными формальными способами соотношение мира игры и мира повседневности, включая «игрушки» и элементы игрового поведения в бытийный контекст. Но, в то же время, они как бы надстраиваются или даже возвышаются над обыденностью, выделяются в особую «надповседневную» сферу жизни и деятельности человека, а иногда как раз наоборот низвергаются в сферу «недокультуры», чего-то несерьёзного, недостойного. С одной стороны игрушки и игровые поведенческие модели вплетены в ткань обыденной жизни и выступают как её органичные неотъемлемые фрагменты. Так например в немецкой культуре есть поговорка “Jedes Tirchen hat sein Plesirchen” (У каждой зверушки свои погремушки (или игрушки)). Здесь игрушка не что иное, как сама жизнь, взятая в её личностном аспекте. Это жизненная канва, стиль, убеждения, возможно не вполне привычные, но твёрдые и, главное, индивидуальные, уникальные и в этом смысле единственные. В русском языке «игрушечный» как характеристика конкретного человека — это признание его хрупкости, надмирности и, соответственно игра и её реалогические элементы возводится в ранг гиперреальности, некоего высшего, «хрустального», волшебного мира. А какое-нибудь грубое «Это вам не игрушечки!» в обыденной речи — это наоборот низведение игры и её атрибутов и даже противопоставление «настоящей» жизни, подлинной реальности. То есть в языке игра выступает как амбивалентный элемент бытия культуры.

Игра и игрушки, будь то атрибуты конкретных игр или любые предметы, взятые в качестве игровых, образуют особую ассоциативно-символическую сферу нашей обыденной жизни. Они «живут» в повседневной, разговорной лингвокультуре, анекдотах, в художественной литературе и её интерпретациях, и имеют обыкновение воплощаться в окружающих нас людях. И поэтому мир нашей повседневности — это мир «китайских болванчиков», Винни-Пухов и медвежат Тэдди, стойких оловянных солдатиков, Щелкунчиков, фарфоровых кукол, матрёшек, «Стеклянных зверинцев» и так до бесконечности. А когда мы слишком «взрослые» или не умеем играть «по-настоящему», то наши игрушки — это ребёнок, автомобиль, дом, а игры — ролевые игры повсюду: в семье, в бизнес-коллективе, среди друзей. Но это вряд ли подлинные игры и «игралища», скорее подделки, суррогаты, а посему к культуре отношение имеют весьма косвенное, а по большому счёту не имеют вовсе.