

**Н.В. КАЗАНОВА, Е.В. МЕЛЬНИКОВА**  
(Волгоград)

## СТРУКТУРА И ТИПЫ ИГРЫ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННЫЙ ВЗГЛЯД

*Рассматриваются феномен игры, ее структура и значение игровой деятельности в условиях современного общества..  
Характеризуются основные типологии игры, предлагается авторская типология.*

Ключевые слова: *игра; типология игр; структура игры; игрофикация.*

Современный этап развития общества, который принято называть ин-формационным, постиндустриальным, на наш взгляд должен носить еще одно название – игровой. Игра выступает парадигмой новой социальной реальности, развивающейся на базе информационных технологий. По мнению теоретиков и исследователей постмодернистских идей, игра с конца XX в. становится единственно адекватной формой общения субъекта с окружающим его миром и другими субъектами (Ж. Бодрийар, Ж.-Ф. Лиотар и др.).

Происходящий процесс тотальной игрофикации [4; 10; 13; 17; 18; 19], актуализации игровых элементов во всех сферах жизни общества, породил большое количество исследований. Коротко остановимся на некоторых из них. Развитию постмодернистских концепций понимания игры, в частности, идей Ж. Бодрийара о связи игры и реальности, посвящены [2; 7; 10]. Проводятся исследования рекреационных, в том числе детских, игр, и изменений, которые внесли в них процессы компьютеризации и виртуализации, по сравнению с традиционными, довиртуальными играми [28; 29; 30; 34]. Определяются и исследуются основные изменения, происходящие в понимании сущности человека информационного века, в частности проблемы так называемой «виртуализации сознания» геймеров и изменение отношения к телу человека и пространству его обитания [4; 5; 9; 34]. Анализируются значимость, типы и функции игровых программ в СМИ, особенно на ТВ [6; 8; 22; 32]. Разрабатывается теория и практика образовательных игр, исследуются их виды и формы в современном образовании [1; 14; 16; 29]. С середины прошлого века разрабатывается теория математических игр и их связь с экономикой, проводятся различные деловые игры с реализацией разнообразных игровых сценариев [26; 27; 39]. Игровые стратегии реализовывались и реализовываются в искусстве, порождая множество интерпретаций [3; 6; 8; 9; 10; 16; 33; 38].

Гибкая семантика понятия «игра» оказалась удобной для наименования разнообразных проявлений человеческого духа: от впечатлений, производимых природными явлениями и до масштабных социальных изменений. В современной англоязычной литературе существует два слова, переводимых на русский язык как игра: play и game. Традиционно под термином “play” подразумевается свободная, импровизированная и самоценная игра. Термин “game” обозначает жесткую игровую структуру, использующую четкую систему правил и норм, организованное состояние, в котором находятся игроки [31; 41]. В.И. Даль в «Толковом словаре живого великорусского языка» уделил рассмотрению значения слова игра всего две строки в статье, толкующей понимание глагола играть. Сама же игра определяется Далем как «предмет, то, чем играют и во что играют; забава, установленная по правилам, и вещи для того служащая» [12, с. 6–7]. Можно утверждать, что В.И. Даль предпринял попытку первой русской эмпирической классификации игр. Игры им подразделялись на: игры народные (игрища); азартные и коммерческие (роковые); игры актеров и музыкантов. С.И. Ожегов, объясняя понятие «игра» в своем словаре уже отдельной статьей, отмечал, что еще бывают игры слов, судьбы, воображения [24, с. 231]. Таким образом, в русском языке слово «игра» изначально использовалось при определении множества явлений, как теоретических и метафорических, так и обыденных, что, естественно, затрудняет возможность четкого определения игры как понятия.

Мы полагаем, что можно сформулировать основные подходы к рассмотрению феномена игры в философии и гуманитарных науках в зависимости от того, какое из проявлений исследуемого феномена берется за основу рассмотрения:

– культурологический: игра рассматривается как культурный феномен и важнейший фактор развития культуры. Игра исследуется в тесной взаимосвязи с искусством, праздником и досугом, для которых, по мнению представителей этого направления, игра является основанием. Отмечается ее генетическая близость к ритуальному поведению (М.М. Бахтин, Х. Ортега-и-Гассет, Й. Хейзинга, Ф. Шиллер и др.);

– психологический: игра предстает как способ реализации чувств, влечений и переживаний человека, своеобразный акт самоактуализации индивида; выступает как один из видов социального взаимодействия. Сторонниками этого направления рассматриваются, прежде всего, психологические механизмы игры, скрытые мотивации игроков, предлагается глобальное разделение игр на конструктивные и деструктивные. Выдвигается тезис о принципиальном различии ритуального действия и игры на основании наличия в игре скрытых мотивов, интересов и выигрышей (Э. Берн, Л. С. Выготский, И.С. Кон, З. Фрейд, Э. Фромм и другие);

– социорологический: игра является базовой формой социализации и самопрезентации личности. Представители данного направления глубоко и полно разработали теорию социальных ролей, которые «играются» в обществе (Э. Гофман, Ч. Кули, Дж. Г. Мид, Дж. Л. Морено и другие).

Как известно, в круг философских проблем проблема игры вошла в начале XX века благодаря работам Й. Хейзинги «Homo Ludens» и «В тени завтрашнего дня». Й. Хейзинга, рассматривая игру как важнейшую культурно-историческую универсалию, пытался определить сущность и содержание игры. По его мнению, если проанализировать любую человеческую деятельность до ее истоков, она окажется не более чем игрой. Человеческая культура возникает и развертывается в игре, то есть игра, согласно утверждению Й. Хейзинги, является культуuroобразующей деятельностью. Голландский исследователь полагал, что игра старше человеческой культуры, и все основные черты игры уже присутствуют в играх животных, но в тоже время отмечал, что «игра как таковая перешагивает рамки биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности. Игра – содержательная функция со многими смыслами» [37, с. 10]. То есть, первоначально любое событие человеческой жизни «разыгрывается» и именно в игровых действиях человек выражает свое понимание мира. Голландский мыслитель был убежден в том, что именно игра, а не труд, была формирующим элементом человека разумного.

Следующим мыслителем, разрабатывавшим тему игры, был Э. Финк. В работе «Основные феномены человеческого бытия» Э. Финк утверждал, что игра пронизывает всю человеческую жизнь, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека и способ понимания бытия человеком. В типологии автора существует пять основных феноменов человеческого бытия – смерть, труд, власть, любовь и игра, – посредством которых рассматривается вся человеческая жизнь. Поле игры, по его мнению, – весь интеллектуальный мир человека. Процесс игры, в понимании автора, выступает как основной способ человеческого общения: «Каждый знает игру по своей собственной жизни, имеет представление об игре, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, знает общественные игры, цирцеевские массовые представления, развлекательные игры и несколько более напряженные, менее легкие и привлекательные, нежели детские игры, игры взрослых; каждый знает об игровых элементах в сферах труда и политики, в общении полов друг с другом, игровые элементы почти во всех областях культуры» [35, с. 361]. В трактовке Финка, игра – это импульсивное, спонтанно протекающее действие, основной способ человеческого общения с возможным и невозможным, недействительным. Игра, по мнению Э. Финка, сконцентрирована в детстве, локализована в нем хронологически, но ее проявления сопровождают человека всю жизнь. Исследователь отмечал, что чем меньше утилитарная нагрузка на игру, тем раньше мы найдем в ней удовлетворение.

С игрой у Э. Финка, как и у Й. Хейзинги, связано происхождение культуры, ибо без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование. Игра – это «инструмент» свободного выбора, специфического только для человека. По мнению Э. Финка, человеческую игру сложно разграничить с тем, что называется «игрой животных». Но человек – природное создание, неустанно проводящее границы, отделяющее самого себя от природы. Играть, по мнению Э. Финка, может только че-

ловек, так как животное «не знает игры фантазии как общения с возможностями, оно не играет, относя себя к воображаемой видимости» [35, с. 371]. Поскольку для человека игра объемлет все, она и возвышает его над природным царством.

Роже Кайуа в 1961 году ввел в научный оборот следующую дифференциацию понятия «игра»: *paidia* – свободная и непосредственная игра; *ludus* (вслед за Й. Хейзингой) – управляемая правилами игровая деятельность, «запротоколированная» игра [41, с. 24]. Данное дополнение принимается и используется в теоретических построениях многими исследователями феномена игры (Л.-Ж. Кальве, К. Б. Сиговым и другими), выдвигавшими, в свою очередь, и собственные классификации игр. Некоторыми авторами вслед за Р. Кайуа предлагалось выделение также и третьего вида игры – арт-игры, которая с одной стороны, ограничена рамками и правилами, но с другой стороны в ней присутствует элемент неожиданности, импровизации (ярчайший пример данного вида игры – театр) [23].

Остановимся подробнее на качественных различиях проявлений пай-дейя и лудус, которые, однако, не означают их принципиального противопоставления. Первое отличие: в силу своей сложной структуры игра-пайдейя не поддается вторичной реконструкции и контролируемому воспроизведению, она уникальна. Более того, возникновение игры-пайдейи не гарантируется наличием правил, напротив, педантичное следование правилам отрицает саму возможность появления данного вида игры. Второе: игра-пайдейя определяется имманентным смыслом, в отличие от лудуса (гейма), в котором смысл часто задается в виде приза, «бонуса», стимулирующего действие в гейме. Третье: подлинная игра «не знает» времени, она играет, пока может играть, в отличие от строго хронометрированного гейма. Следовательно, можно предположить, что социальные роли, которые мы «играем» по правилам, выработанным обществом, это одно из проявлений гейм-игры.

Развивая свои идеи, Р. Кайуа в работе «Люди и игры» дал определения четырем основным типам игр. Данная типология не утратила актуальности и сохранила практическую значимость по сей день [7; 32]:

– игра-агон (состязание) есть соревнование ради выяснения преимуществ участников в том или ином виде деятельности (исход игры этого типа зависит от таланта, интеллекта, умения реализовывать свои знания. Игры этого типа могут быть как спортивными, так и интеллектуальными. Мотивировка для участника – удовлетворение от заслуженной победы);

– игра-alea (жеребья, случая; alea – от латинского ‘игральная кость, жребий’): к этому типу относятся все азартные игры, субъектами ее выступают на равных игрок и элемент везения, случай, не зависящий от интеллектуальных или физических характеристик игрока;

– игра-мимезис (мимикрия; подражание): ярче всего данный тип игры проявляется на театральных подмостках, в ролевых и деловых играх, когда игрок «примеряет» непривычную ему в обыденной жизни роль или ситуацию;

– игра-ilinx (стихия, риск; ilinx – от греческого головокружение): про-странством данной мистической игры становится жизнь самого игрока. Участник как в калейдоскопе входит в разнообразные измененные состояния своего сознания ради получения острых, недостижимых в повседневной жизни ощущений.

Два первых типа игр, по Кайуа, объединены одной целью – победой в игре, но при этом он отмечает их принципиальное различие: «Agon – это утверждение личности, Alea – отречение от собственной воли, когда человек отдается на волю судьбы» [15, с. 52]. Третий и четвертый тип отличаются тем, что главное в них – собственно процесс игры, а не победа в ней. Предлагая разделение различных видов игры по типам, Р. Кайуа указывает также и на крайние проявления игры внутри самих типов, используя при этом категории пайдейя и лудус. По мнению Р. Кайуа и его последователей (в частности, в России данное направление развивали в своих работах К. Б. Сигов [31] и И. В. Куликова [20]), данные типы игры ведут свое происхождение из ритуальных действий и существовали на протяжении всей истории человечества.

Значим, на наш взгляд, для понимания феномена игры на современном этапе и целый раздел тематики – «математические игры». Математическое понимание игры содержится в научных трудах

Дж. Нэша, Э. Борэля, Г. Оуэна, Л. В. Тарасова, Е. С. Вентцеля и многих других. Игры рассматриваются как математические модели принятия оптимальных решений в условиях конфликта или неопределенности, которые характерны для различных видов человеческой деятельности (спортивной, политической, экономической, военной и др.), то есть, «в рамках теории игр принимаемые решения выступают как достаточно упрощенные и идеализированные схемы реальных явлений» [25, с. 7]. Но, в отличие от реального конфликта, игра ведется по определенным правилам, четко определяющим права и обязанности участников игры и ее исход. В математической теории игр различаются два типа ходов – личные и случайные. Личный ход предполагает сознательный выбор игроком того или иного действия, разрешенного правилами игры. Случайным называется ход, независимый от воли игрока – он может быть определен по результату бросания монеты, игральной кости и тому подобное.

Задачей математической теории игр является преодоление конфликта путем принятия решения и определение такой стратегии игрока, при которой выигрыш, победа были бы максимальными, а проигрыш минимальным, то есть нахождение оптимального решения или решений. В основе поиска оптимальных стратегий лежит следующее положение: считается, что противник так же разумен и активен, как и сам игрок. По мнению Г. Оуэна, «теория игр является, в конце концов, математическим описанием определенных социологических явлений; поэтому изложение, не связывающее математику с конкретными ситуациями, было бы поистине убогим» [25, с. 23]. Вследствие вышеизложенного, мы признаем необходимым учитывать достижения математики при социально-философском анализе феномена игры.

Говоря о математической типологии игр, отметим следующие типы. Игры, состоящие из случайных ходов, именуется азартными, состоящие из личных – стратегическими. К стратегическим относятся и игры, состоящие как из личных, так и из случайных ходов (например, карточные). Существует еще несколько типологий игр. Например, игры можно классифицировать в зависимости от степени владения информацией игроками: с полной информацией (шахматы); с неполной (анализ биржевых ситуаций, экономических решений, карты и т. п.); с минимальной информацией (когда известны только один или несколько ходов).

Определяя игру как значимый социально-культурный феномен и опираясь на вышеизложенные идеи, а также на идеи, высказанные в работах М. М. Бахтина, Х. Ортеги-и-Гассета, Г.-Г. Гадамера и многих других, мы предполагаем наличие определенной структуры, которая конституирует игру как явление, придает ей инструментальную ценность [13]. Идеальная структура абстрактной модели игры состоит из следующих элементов:

- структурно-процессуальная линия: участники (субъекты) игры, связи, отношения и их активные действия;
- структурно-каркасной линия: определенные правила и пространственно-временные рамки игры;
- инструментальная линия: средства игры – роли и символические объекты (игрушки).

Опираясь на анализ процесса игровой деятельности, мы предполагаем наличие следующих типов игры, соответствующих трем уровням существования игровой реальности: эмпирическому, адаптивному и креативному. При этом представляется необходимым указать на различие часто употребляемых как синонимы терминов «игра» и «развлечение». Развлечение, на наш взгляд, это пассивное восприятие продуктов профессиональной деятельности людей, занятых в сфере искусства и шоу-бизнеса.

К эмпирическому уровню мы относим игры познавательно-педагогической направленности. Это игры «освоения реальности». Совершаются данные игры по принятым правилам, условно соответствующим повседневной, трудовой реальности. Смысл этого типа игр заключается в освоении наработанных предыдущими поколениями механизмов поведения. По нашему мнению, познавательно-педагогические игры следует отнести к лудус-типу (управляемая правилами, «запротоколированная» в пространственно-временном континууме игра).

Рассматривая адаптивный уровень феномена игры, отметим, что он проявляется в двух типах игр: досуговых и деловых (или имитационных). Первый подтип адаптивных игр – досуговые – рассматривается нами во взаимосвязи игры и отдыха. Игра выступает здесь как возможность заполнения свободного времени. Второй подтип – имитационные игры – используются для решения задач научного исследования, прогноза, апробирования идей. Игра выступает здесь как возможность конструирования, заполнения свободного времени.

На креативном уровне социальный феномен игры проявляется в виде игры–пайдеи – свободной и непосредственной игры. На этом уровне представляется возможным выделить два подтипа:

а) медитативно-экстатический (игра творческого вдохновения);

б) игра преодоления и изменения обыденной реальности (игра по «случайным» правилам, не имеющим аналога в неигровой реальности, или без них).

Креативные игры не поддаются вторичной реконструкции и контролируемому воспроизведению. Эти игры уникальны, их значимость определяется имманентным смыслом, в отличие от лудуса (гейма), целью которого является приз, «бонус», стимулирующий действие в игре. Более того, возникновение игры–пайдеи не гарантируется наличием правил, напротив, педантичное следование правилам отрицает саму возможность появления данного вида игры. Игры пайдейного типа стимулируют воображение, развивают творчество. Этот тип игры представляется наиболее близким к искусству, культуре.

На наш взгляд, на современном этапе развития общества наибольшее развитие получили игры адаптивного уровня второго типа: деловые и имитационные. Смысл этого типа игр заключается в генерации, проверке и закреплении ранее не существовавших в социальной реальности ролей, схем и способов поведения.

Деловые и имитационные игры находят все более широкое применение в самых разных областях: экономике, политике, социологии, экологии, администрировании, образовании. Игры данного типа используются для подготовки специалистов в соответствующих областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования идей. Разрабатываются планы имитационных игр как способа коммуникации между специалистами различных областей. Игры, проводимые экономистами, называются «деловыми» (business game), реже – «управленческими» (management game) или «операционными». В политической сфере, в сфере городского планирования используется термин «имитационная игра» (simulation game).

В заключение отметим, что игра в своем утилитарно-функциональном проявлении предстает как универсальный и эффективный метод обучения, тренировки, подготовки к какой-либо деятельности. Игровой компонент в неявном виде присутствует во всех формах человеческой деятельности, сущностью же игры является его проявление и, тем самым, преодоление стандартности человеческого существования, демонстрации его уникальности. Таким образом, дальнейшее исследование феномена игры с социально-философской точки зрения, уточнение типологии игры, выявление связей игры с другими типами человеческой деятельности представляется в настоящее время чрезвычайно важным.

### Литература

1. Абраменко Е.В., Федотова Л.А., Яценко Р.В. Использование игровых технологий в преподавании курса «Психология делового общения» студентам технического вуза // Известия Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер. : Педагогические науки. 2014. № 4. С. 56-59.
2. Аликин В. А. Игра и реальность в философии Ж. Бодрийяра // Вестн. Волж. ун-та. 2014. № 1. [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-realnost-v-filosofii-zh-bodriyyara>.
3. Аствацатуров А. Г. Поэзия. Философия. Игра: Герменевтическое исследование творчества И. В. Гете, Ф. Шиллера, В. А. Моцарта, Ф. Ницше. Санкт-Петербург, «Геликон Плюс», 2010.
4. Баева Л. В. Человек играющий в XXI веке // Информационная эпоха: вызовы человеку/ под ред. И. Ю. Алексеевой и А. Ю. Сидорова. М., Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2010. с. 209–229.
5. Баева Л. В., Алексеева И. Ю. E-HOMO SAPIENS: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания // Философские проблемы ИТ и киберпространства, № 1 (7), 2014. С. 86–97.
6. Барабаш Н. А. Телевидение и театр: игры постмодернизма: монограф. М.: Изд-во МГУ, 2003.

7. Вайнштейн О. Б. Homo deconstructivus: философские игры постмодернизма // Апокриф. 1992. № 2. С. 12–30.
8. Волкова И. И. К вопросу о функциональности игры и игровых коммуникаций в современных медиа // Филологические науки. Вопросы теории и практики, № 12 (30) 2013, ч. 2. С. 41–45.
9. Восканян М. В. Homo Informaticus и Homo Ludens: игра в культуре информационного общества // Вопросы культурологии. 2008. № 11 (ноябрь). С. 17–20.
10. Голобородова Т. Н. Феномен игры в культуре постмодернизма: проблема философского анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Барнаул, 2000.
11. Гурин С.П. Игра. Спонтанность. Трансценденция // Реальность и субъект. СПб. 2001. № 2. С. 33–40.
12. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4-х тт. Т. II. М., 1979.
13. Казанова Н. В. Социальный феномен игры в контексте деятельностного подхода: дис. ... канд. филос. наук. Волгоград, 2002.
14. Казанова Н. В., Штыров А. В. Потенциал игры как средства организации образовательной деятельности в открытом информационном пространстве // Известия ВолгГТУ. Волгоград, 2013. № 16 (119). С. 23–26.
15. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры: авторский сборник / пер. с франц. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007.
16. Карденахлишвили Т. Д. Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры // Теория и практика общественного развития. 2012. № 9. С. 28–31.
17. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитонов. Екатеринбург: У Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004.
18. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. М., 1999. С. 503–504.
19. Кравченко С. А. Играизация российского общества: к обоснованию новой социологической парадигмы // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.
20. Куликова И. В. Игра как способ освоения мира человеком: автореф. дис. ... канд. филос. наук. М., 2000.
21. Лобова Т. Г., Чалдышкина М. В. Игра тела versus игра с телом // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1. URL: [www.science-education.ru/121-17220](http://www.science-education.ru/121-17220) (дата обращения: 03.07.2015).
22. Мандель Б. Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен: в движении (к вопросам истории и определения сущности) Современные проблемы науки и образования. 2009. № 2 С. 62–68. URL: [www.science-education.ru/29-1079](http://www.science-education.ru/29-1079) (дата обращения: 03.07.2015).
23. Медведцкий И. Игра ума. Игра воображенья... // Октябрь. 1992. № 1. С. 188–192.
24. Ожегов С. И. Словарь русского языка. М, 1964.
25. Оуэн Г. Теория игр. М., 1971.
26. Плешакова М.В., Мельникова Е.В. Деловые игры в обучении как фактор повышения корпоративной культуры // Известия ВолгГТУ. Серия «Новые образовательные системы и технологии обучения в вузе». Вып. 7 : межвуз. сб. науч. ст. / ВолгГТУ. Волгоград, 2010. № 8. С. 152–154.
27. Попов А. Н. Маркетинговые игры: развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2006.
28. Потапова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского ун-та им. Н. И. Лобачевского, 2010, № 4 (1), с. 349–355.
29. Репринцева Е. А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: дис. д-ра пед. наук. Курск, 2005.
30. Ретюнских Л. Т. Философия игры. М.: Вуз. кн., 2002.
31. Сигов К. Б. Человек вне игры и человек играющий // Философская и социологическая мысль. Киев, 1990. № 4.
32. Сумской П. Ф. Телевизионная игра: энергия взаимодействия: монография / Федеральное гос. бюджет. образов. уч-ние высш. проф. образов. «Челябинская гос. акад. культуры и искусств». Челябинск: ЧГАКИ, 2012.
33. Тархнишвили М. Б. Теория и философия игры в приложении к творчеству О. Мандельштама // Вестник Пермского ун-та. Сер. Российская и зарубежная филология. 2011. Вып. 1 (13). С. 71–75.
34. Тендрякова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68.
35. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии: Переводы / Сост. и послесл. П.С. Гуревича; Общ. Ред. Ю. Н. Попова. М., 1988. С. 357–403.
36. Хейзинга Й. Homo ludens // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М., 1997. С. 19–215.
37. Хейзинга Й. В тени завтрашнего дня // Homo ludens; В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. М., 1992. С. 241–383.
38. Храпова В. А. Текст в эпоху информационного общества (становление новой парадигмы) // Лингвориторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. Сочинский гос. ун-т. Сочи. 2008. № 11. С. 97–103.
39. Чистякова А. А., Комиссарова М. Н., Горбунова М. К. Флеш игра как элемент и инструмент корпоративной культуры: опыт позиционирования и продвижения // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 6; URL: [www.science-education.ru/120-15891](http://www.science-education.ru/120-15891) (дата обращения: 03.07.2015).
40. Godbey G. Leisure in Your Life: An Exploration. Fourth Edition. Venture Publishing, Inc. State College, Pennsylvania, 1999.
41. Kelly J.R., & Godbey, G. The Sociology of Leisure. State College, PA, Venture Publishing Inc. 1992.



***Structure and types of play: history and modern view***

*There is considered the phenomenon of play, its structure. There are character-ized the basic typologies of plays, suggested the author's typology. There is regarded the meaning of playing activity in the conditions of the modern society.*

*Key words: play, typology of plays, play structure, playfication.*