

Литература

1. Азербайджанцы / отв. ред. А. Мамедли, Л. Т. Соловьёва. – М.: Наука, 2017. – 708 с.
2. Воронова И. В. Первообразы культуры и современное искусство // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2019. – № 47. – С. 31–42.
3. Гуськов С. 55-я Венецианская биеннале современного искусства. «Энциклопедический дворец» [Электронный ресурс] // Moscow Art Magazine. – 2013. – № 89. – URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/8/article/93>.
4. Лихачёв Д. С. Избр. раб.: в 3 т. – Л.: Худож. лит., 1987. – Т. 1. – 656 с.
5. Лихачёв Д. С. Избр. тр. по рус. и мировой культуре. – 2-е изд., перераб. и доп. / сост. и науч. ред. А. С. Запесоцкий. – СПб.: СПбГУП, 2015. – 540 с.
6. Микеладзе Г. Картины, написанные нефтью [Электронный ресурс] // Каспий. – 24.01.2016. – URL: <http://www.kaspiy.az/news.php?id=36281#.XJe8x5gza01>.
7. Похлебкин В. В. Словарь международной символики и эмблематики [Электронный ресурс]. – URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/pohl/04.php.
8. Хромченко С. М. Изобразительное искусство Азербайджана XX века: живопись, графика, скульптура: собр. гос. музея Востока. – М.: Гос. музей Востока, 2011. – 124 с.

References

1. *Azerbaydzhantsy [The Azerbaijani]*. Ed by. A. Mamedli, L.T. Solovyeva. Moscow, Nauka Publ., 2017. 708 p. (In Russ.).
2. Voronova I.V. Pervoobrazy kul'tury i sovremennoe iskusstvo [Prototypes of culture and contemporary art]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv [Bulletin of Kemerovo State University of Culture and Arts]*, 2019, no. 47, pp. 31-42. (In Russ.).
3. Guskov S. 55-ya Venetsianskaya biennale sovremennogo iskusstva. "Entsiklopedicheskiy dvorets" [Venice Biennale of Contemporary Art. "Encyclopedic Palace"]. *Moscow Art Magazine*, 2013, no. 89. (In Russ.). Available at: <http://moscowartmagazine.com/issue/8/article/93>.
4. Likhachev D.S. *Izbrannye raboty: v 3 t. [Selected Works. In 3 volumes]*. Leningrad, Khudozh. lit. Publ., 1987, vol. 1. 656 p. (In Russ.).
5. Likhachev D.S. *Izbrannye trudy po russkoy i mirovoy kul'ture [Selected Works on Russian and World Culture]*. 2nd edit. by A.S. Zapesotsky. Saint-Petersburg, St. Petersburg University of the Humanities and Social Sciences Publ., 2015. 540 p. (In Russ.).
6. Mikeladze G. Kartiny, napisannye neft'yu [Paintings made with oil]. *Kaspiy [Caspian]*, 24.01.2016. (In Russ.). Available at: <http://www.kaspiy.az/news.php?id=36281#.XJe8x5gza01>.
7. Pokhlebkina V.V. *Slovar' mezhduнародной simvoliki i emblemاتيki [Dictionary of International Symbols and Emblems]*. (In Russ.). Available at: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/pohl/04.php.
8. Khromchenko S.M. *Izobrazitel'noe iskusstvo Azerbaydzhana XX veka: zhivopis', grafika, skul'ptura: sobranie gosudarstvennogo muzeya Vostoka [Azerbaijani Art in XX Century. Paintings. Graphics. Sculpture. Collection of the state Museum of the East]*. Moscow, Gosudarstvennyy muzey Vostoka Publ., 2011. 124 p. (In Russ.).

УДК 008

ИГРА КАК СПОСОБ ПРЕОБРАЖЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ

Мороз Татьяна Ивановна, кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры музыковедения и музыкально-прикладного искусства, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: tatyana.moroz7@mail.ru

Басалаев Сергей Николаевич, кандидат культурологии, доцент кафедры театрального искусства, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: sat3@mail.ru

В статье рассматривается игра как способ функционирования в культуре и возможность преобразования жизненной реальности. При рассмотрении игры как деятельности, протекающей по определенным правилам в некоей сотворенной реальности со своим пространственно-временным континуумом,

раскрываются ее основные функции и необходимые условия. Игра в качестве свободной деятельности субъекта не только устанавливает связи между различными элементами бытия, но во многом преобразует их, значительно изменяя и самого играющего. Исследуется процесс сублимации как реализации неосуществившихся возможностей, а также преобразование энергий в более возвышенные, социально значимые.

Как наиболее адекватное проявление игрового начала в культуре представлена игра театральная. Указываются сходства и различия игры театральной в аспекте игры сценической и детской игры. Вскрывается феномен «образ себя» в игре как социальная роль и отмечается, что посредством игры обнаруживаются способы выхода за границы стереотипов, позволяющие значительно раздвинуть горизонты собственных убеждений. Утверждается, что в игре человек, проживая неразрешенные ситуации, может сознательно менять свое отношение к фактам, событиям и явлениям, вследствие чего происходит изменение сознания и поведения индивида. Авторы выявляют, как игра преобразует реальность, описывают условия, при нарушении которых игра прерывается. Обосновывая реальность чувств играющего, авторы отмечают важность осознанного выхода из игры.

В статье выделяется игровой элемент в культуре как основа творческого подхода к жизненным реалиям и акцентируется внимание на значении того, ради чего используется игра в качестве средства.

Ключевые слова: игра, игра сценическая, реальность, социальная роль, современная культура.

GAME AS A WAY OF TRANSFORMATION OF REALITY

Moroz Tatyana Ivanovna, PhD in Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of Department of Musicology and Music and Applied Arts, Kemerovo State University of Culture (Kemerovo, Russian Federation). E-mail: tatyana.moroz7@mail.ru

Basalaev Sergey Nikolaevich, PhD in Culturology, Associate Professor of Department of Theatre Art, Kemerovo State University of Culture (Kemerovo, Russian Federation). E-mail: sat3@mail.ru

The game as a way of functioning in a culture and possibility of transforming the life reality is considered in this article. Seeing the game as activity proceeds according to certain rules in a certain created reality with its own space-time continuum, its main functions and necessary conditions are revealed. Playing as a free activity of a subject not only establishes connections between various elements of being, but in many respects transforms them, significantly changing the player himself. We study the process of sublimation as the realization of unfulfilled opportunities, as well as the transformation of energies into more sublime, socially significant ones.

Theatre art as the most adequate manifestation of the game nature in the culture is represented. The similarities and differences of the theatre as stage playing and children's play are indicated. The phenomenon of "image of oneself" in the game as a social role is discovered and it is noted that by means of the game the boundaries of stereotypes are revealed, which makes possible to significantly expand the horizons of one's own beliefs. The fact that the game can consciously change attitude towards facts, events and phenomena because of which an individual's consciousness and behavior change is argued. The authors reveal how the game transforms reality describing the conditions in violation of which the game is interrupted. Justifying the reality of the player's feelings, the importance of a conscious exit from the game is noted.

The article highlights the game element in culture as the basis in a creative approach to life reality and focuses on the importance of what the game is used for as means.

Keywords: game, scenic game, reality, social role, modern culture.

В настоящее время изучение вопросов, связанных с раскрытием различных аспектов взаимодействия игры и социальной реальности, имеет большое значение как для понимания принципов влияния друг на друга различных художествен-

ных феноменов, так и для осознания специфики современной культуры. Театрализация, присущая современной культуре, нередко идущая вразрез с традициями воспитания театральной школы, приводит к нарушению принципа функциони-

вания художественной культуры и разрыву акта культурной коммуникации [9]. Исследование современной игровой структуры в художественных практиках позволяет выявить тенденции динамики развития социокультурного пространства и определить состояние игровой компоненты в современной культуре, что, в свою очередь, приводит к более глубокому пониманию происходящих изменений в культуре в целом [1; 11; 14].

Игра пронизывает всю человеческую культуру и занимает важное место в ее становлении и существовании, любая инновация в культуре возникает сначала как игра. Игровая функция сложна и многогранна, игру можно рассматривать как сферу эмоционально насыщенного общения, как основу искусства, как способ раскрытия творческих способностей человека, его освобождение от социальных условностей и личных комплексов. Игра (доступная ребенку и непостижимая для ученого) – вид свободной деятельности, который существует *ради самого процесса, не порождает зависимости от результата* («я должен»). Наоборот, в чувственной установке – «я могу» – происходит настоящее выявление всей совокупности протекающих в человеке процессов взаимодействия с миром и переживания их. Особенно ярко данные процессы наблюдаются в игре актрисы. Способы сценического существования актера предоставляют богатый материал для осмысления бытия человека во всей его полноте.

Традиционно игра рассматривается как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей [7, с. 252]. Как особый феномен культуры игра обладает рядом характеристик, раскрывающих ее специфику. Среди них выделяются свобода, творческий характер деятельности, эстетичность, символическое преобразование окружающего мира, наличие определенного времени и пространства, динамики их развертывания, заданность определенных правил, фиксирующих конкретный модус игры [14]. В системе культуры игра выполняет ряд функций, среди которых особо выделяется функция социализации, которая дает возможность вхождения новому поколению в человеческое сообщество посредством игры. Помимо того, «современный интерес к проблеме игрового элемента в культу-

ре обусловлен характерным для гуманитарной мысли XX века стремлением выявить глубинные до-рефлексивные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности» [7, с. 252]. М. Р. Жбанков, рассматривая данный феномен, обращает внимание на наличие в любой игре определенного соотношения двух первоначал – острого эмоционального переживания играющих и наблюдающих и рационального начала, связанного со строгим соблюдением правил игры. Благодаря чему в процессе игры возникает особое игровое пространство, которое моделирует другую реальность, – значительно дополняя повседневность, а порой и противостоя ей. В данной созданной реальности происходит не только актуализация определенных культурных норм и ценностей, но и их переосмысление. Опыт такого переосмысления, сопровождаясь особо острыми и насыщенными эмоциональными переживаниями, во многом оказывается идентичен опыту переживания жизненных событий.

Несмотря на то, что феномен игры привлекал внимание мыслителей начиная с Античности, до сих пор не существует теории, которая бы полностью его объясняла. Й. Хейзинга в своем труде «Человек играющий» определил игру как свободную деятельность, которая осознается как ненастоящая и выполняется вне повседневной жизни, без какого-либо материального интереса и пользы [12, с. 17–18]. Но эта свободная деятельность упорядочена определенными правилами и возможна лишь в намеренно организованном игровом пространстве и времени. Любая игра, по мнению автора, всегда есть *борьба за что-либо или представление чего-либо* [12, с. 24]. При этом важно, что играющие (особенно дети), находясь в выдуманной реальности, не отстраняются от окружающей повседневности. Напротив, правила, которые они устанавливают, опираются на собственный внутренний опыт игроков, культурные традиции и их осмысление.

Исследуя игровую деятельность детей, Л. С. Выготский [5] обращает внимание на важную функцию игры, которая завуалированно присутствует в дальнейшем на протяжении всей жизни человека. Эта функция складывается из двух компонентов: с одной стороны, желания, которое недостижимо в данный момент, а с другой – стремления к его немедленной реализации.

По мнению Л. С. Выготского, только в игре возможно соединение данных компонентов, поскольку в ней происходит иллюзорная реализация нереализуемых желаний в процессе настоящих переживаний. Данная функция была обозначена автором как сублимация [5, с. 184–187] (добавим, что сублимация в переводе с латыни – утончение). Реализация неосуществимых возможностей и преобразование энергий в социально значимые и возвышенные становятся возможными посредством подлинного переживания самого процесса игры.

Следует отметить, что сценические и жизненные переживания различны. Сценические переживания предполагают оснащение средствами художественной выразительности и отличаются повышенной активностью и интенсивностью. Они оказываются вторичными по отношению к жизненным переживаниям. Л. С. Выготский указывал, что в игре «ребенок плачет как пациент и радуется как играющий» [4, с. 226]. Данная формула обнаруживает сходство с известным высказыванием Е. Б. Вахтангова, раскрывающим специфику сценической игры: «вижу то, что есть, отношусь так, как задано». Детская и сценическая игра во многом сходна. Следует отметить наличие единых механизмов игры. В обоих случаях вера в «предлагаемые обстоятельства» оказывается обязательным условием возникновения игровой ситуации. Первоэлементом в игре становится роль, соответственно, включаются процессы перевоплощения, подражания, отождествления или представления себя кем-либо. В связи с этим особую значимость обретает работа воображения и фантазии. Присутствие моментов настоящего эмоционального переживания и драматизации, реализующих определенный замысел, обнаруживается как в игре актера, так и в игре ребенка.

Детской игре присуща большая естественность, непосредственность и спонтанность, чем игре сценической, которая во многом четко организована и заранее подготовлена к сценическому непосредственному существованию. В детской игре ее участники переживают собственные чувства и эмоции, в то время как актер на сцене переживает и транслирует чувства и мысли, присущие персонажу. Детской игре не требуется зритель, который становится необходимым компонентом театрального действия, поскольку все сценические события свершаются в поле его восприятия.

Детская игра разворачивается с целью развития эмоциональной сферы, освоения или обретения какого-либо навыка. Игра актера в большей степени имеет направленность на донесение до зрителя определенной мысли, заложенной автором или режиссером и получившей свое преломление сквозь призму личного опыта актера. Актерской игре присуще использование целого комплекса необходимых художественных средств с целью адекватного выражения замысла. В силу этого в сценической игре поведение актера оказывается более логичным и последовательно выверенным, а игра ребенка отличается стихийностью и спонтанностью (подробнее об этом см. [1]).

Рассуждая о реальности испытываемых чувств в игре, Л. С. Выготский [4] утверждает, что психологическим механизмом игры выступает активность воображения. Следовательно, оно обеспечивает превращение произвольных движений и намеренных действий в особые сценические формы на основе сознательно созданного образа. Так как любое построение воображения исходит из реальности, то возникший образ, обладая запасом энергии для самореализации, стремится воплотиться обратно в реальность. Актер, погрузившись в «предлагаемые обстоятельства» игрового им персонажа, постигнув его логику мышления, начинает действовать с другими, отличными от его собственных, ощущениями. В результате, характер собственных намерений движения исполнителя меняется, приобретая окраску действий персонажа. Так происходит создание образа персонажа в традициях системы К. С. Станиславского: от «себя» – к образу.

Современный отечественный театральный педагог Э. Бутенко задает вопрос: от «какого себя»? Какого «себя» знает каждый из нас? [3, с. 194]. Логичным кажется ответ, что от того «Я», которое «есть» и осознается нами «здесь и сейчас», при этом образ выступает не как психическое отображение внешнего объекта, а как «концентрированное выражение общего психического состояния» [13, с. 540] (курсив наш. – Т. М., С. Б.). Рассуждая об образе самого себя как о персоне-установке, К. Г. Юнг отмечал, что она усваивается как маска, которая соответствует сознательным намерениям человека и в то же время отвечает требованиям и представлениям социальной среды [13, с. 540–545]. С. Л. Рубинштейн обращал внимание на то, что «само слово

“личность” (лат. – *persona*) заимствовано римлянами у этрусков, первоначально означает “роль” (и до того – маску актера) <...> римлянами оно употреблялось для обозначения общественной функции лица» [10, с. 490]. Понятие «образ себя», не затрагивая традиций русской философской мысли или восточных доктрин, возможно трактовать как наличие у индивида собственной социальной маски или роли, которую он «надевает» для себя или окружающих и которая зачастую не соответствует его действительному «я» (или «Я»). Социальную роль следует рассматривать как совокупность действий и оценок, навязанных члену общества частной ситуацией социального взаимодействия, которое определяет его поведение, кажущееся ему целесообразным в данной ситуации, и помогает ему сформировать личное мнение, позицию и отношение к явлению, событию или другому человеку. В жизни человек примеряет множество таких социальных ролей.

Подобно тому, как в игре, в актерском существовании маска может быть сброшена, причем как сознательно, так и неосознанно, а взамен нее человек начинает играть другую маску согласно правилам игры. Следуя внутренним интенциям и настоящим жизненным интересам, прикрываясь маской, играющий может «оголять» свои настоящие переживания, чувства, желания и фантазии. Стремление быть самим собой (или Собой) в игре (как детской, социальной, так и сценической) приводит к органичному и непосредственному поведению в образе играемого персонажа потому, что характер движений и образ действия соответствуют глубинным потребностям человека следовать за собственным намерением, которое всегда переводится в физическую энергию. Так посредством игры происходит высвобождение затаенных чувственно-волевых импульсов самого намерения движения, которые органично переводятся в двигательные акты. Поэтому в любой настоящей игре поведение может быть очень органичным и естественно воспринимаемым, а технологически совершенное, но неорганичное сценическое существование будет всегда либо видимо, либо слышимо, либо чувствуемо.

Параллельно с телесной естественной выразительностью развивается и способность сознательного наблюдения и корректировки глубинных процессов мышления, находящих свое отражение в психофизическом поведении. Немаловажная

роль, как уже отмечалось, в этом процессе выпадает на долю воображения [8]. Чтобы возникла полнота жизненного присутствия, естественным в творческом акте видится дать свободу своей фантазии. Как подмечает К. Б. Сигов, игра оканчивается реализацией «человека возможного», в ней «человек устремлен к преодолению собственной ограниченности и скованности, к динамическому выявлению возможной полноты экзистенции» [11].

Ценность игры проявляется и в том, что сам процесс приносит радость участникам, не обремененным заданным целеполаганием на результат. Отдаваясь игре, играющий помнит об условности игровой ситуации. С утратой данного памятования игра оканчивается и вступает в силу реальная жизненная ситуация. Поэтому человек может играть какую-либо роль, подлинно переживая чувства, испытывая эмоциональные состояния, связанные с предлагаемыми обстоятельствами и событиями, свершающимися в избранной им роли. При этом играющий одновременно может наблюдать за самим процессом игры, становясь зрителем. Игровая ситуация создает уникальную возможность быть тем, кого играют, тем, кто играет, и тем, кто смотрит [6]. Существование в этих трех ипостасях позволяет человеку получить эстетическое удовольствие и радость от процесса игры и обрести ощущение полноты бытия. Утрата одной из трех составляющих, а также чрезмерное погружение в любую из них, приводят к тому, что игра прерывается, утрачивается эстетическая компонента, исчезает принцип удовольствия от игры. Это, в свою очередь, влечет за собой ситуацию, когда страдания «ролей» переходят непосредственно к играющему, либо созерцательная отстраненность перерастает в равнодушие. Нарушение высшего указанного триединства приводит к стиранию грани между условностью игры и жизненными реалиями, а играющий *растраивается*.

Выполняя весь комплекс правил, связанных с погружением в роль, и получая удовольствие от игры, как это было в детстве, необходимо уметь полностью заканчивать игру [2]. Если игра начинается с мысленного преобразования реальной жизненной ситуации в реальную воображаемую, то заканчивается игра тогда, когда реализованы подсознательные желания и фантазии, а внутренний опыт пополнен теми переживаниями, которых играющий не смог найти в своей реальной жизни.

Игра, по мнению М. Р. Жбанкова, обладает ценностью в силу наличия в ней «элемента творческого поиска, высвобождающего сознание из-под гнета стереотипов, она способствует построению вероятностных моделей исследуемых явлений, конструированию новых художественных или философских систем или просто спонтанному самовыражению индивида. Любая инновация в культуре первоначально возникает как своеобразная игра смыслами и значениями, как нетривиальное осмысление наличного культурного материала и попытка выявить варианты его дальнейшей эволюции» [7, с. 252]. Но Й. Хейзинга отмечает, что игровой элемент культуры все чаще нивелируется и отходит на второй план, в современном обществе для «вечного принципа игры» практически нет места. Согласно его мысли, подобная тенденция свидетельствует о потере современным человеческим сообществом духовного начала. Вместе с тем не менее опасным является чрезмерное увлечение игрой, поскольку она может быть использована в антигуманных целях. Мыслитель акцентирует внимание на том, что «из заколдованного круга игры человеческий дух может освободиться, только направив взгляд на самое наивысшее» [12, с. 239].

Таким образом, рассмотрев феномен игры в целом и актерской игры в частности, выявив сходства и различия между ними, напомним, что мотивом актерской игры в любой роли является стремление к немедленной реализации своих не

достижимых в данный момент желания, хотения, знания, и это возможно только в игре. Именно в ней происходит иллюзорная реализация нереализуемых желаний играемого персонажа в процессе настоящих переживаний. Все события роли случаются с играющим и отражаются на его психофизическом состоянии, при полном его понимании условности происходящего. То есть играющий одновременно является ролью, актером, проживающим эту роль, и зрителем игры.

Помня о том, что игра есть не обязанность, а удовольствие, играющий обманывает себя и позволяет себе всецело увлечься процессом, испытывая разнообразные подлинные переживания, включая и негативные. Поведение человека в жизненных ситуациях нередко определяется наличием нереализованных желаний, существующих в качестве особых психологических комплексов. Проживая их в игре, посредством трансформации отношения к фактам, событиям и явлениям, человек меняет собственное сознание и поведение. Условная реальность игры, начиная с самого раннего детства, путем творческого усовершенствования способствует дополнению и преобразению нашей повседневности. При этом особое значение обретает вопрос: ради чего используется нами игра, являясь мощным средством трансформации личности. И не менее важным является осознание того, где заканчивается игра и начинается... другая игра.

Литература

1. Басалаев С. Н. Системная интерпретация сценического общения // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2018. – Вып. 29. – С. 43–62.
2. Басалаев С. Н. От игровой природы театра к жизненной реальности. – Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2014. – 243 с.
3. Бутенко Э. Н. Имитационная теория сценического перевоплощения. – М.: Прикосновение, 2004. – 271 с.
4. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. – М.: Эксмо, 2003. – 512 с.
5. Выготский Л. С. Психология. – М.: Эксмо-Пресс, 2011. – 1008 с.
6. Демчог В. Самоосвобождающаяся игра [Электронный ресурс]. – URL: http://www.bronnikov.kiev.ua/book_2_16.php (дата обращения: 17.05.2019).
7. Жбанков М. Р. Игра // Новейший философский словарь / сост. А. А. Грицанов. – Минск: Изд-во В. М. Скакун, 1998. – 896 с.
8. Проколова Н. Л., Заорска М. Управляющая роль воображения как основа оригинальности и эффективности речевых театральнo-педагогических технологий // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2018. – № 42. – С. 181–191.
9. Проколова Н. Л., Прокопов В. Л. Тенденция развлекательности в культуре постсоветского периода: актуализация комедий зарубежных авторов (на мат-ле театров Кузбасса) // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2019. – № 47. – С. 13–20.
10. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2002. – 720 с.
11. Сигов К. Б. Человек вне игры и человек играющий. Введение в философию игры // Филос. и социол. мысль. – 1990. – № 4. – С. 31–47.

12. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек Играющий. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
13. Юнг К. Г. Психологические типы. – М.: АСТ: Университетская книга, 1998. – 720 с.
14. Яковлева Е. Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестн. Оренбург. гос. ун-та. – 2010. – № 7 (113). – С. 150–155.

References

1. Basalaev S.N. Sistemnaya interpretatsiya stsenicheskogo obshcheniya [System interpretation of scenic communication]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural science and art criticism]*, 2018, no. 29, pp. 43-62. (In Russ.).
2. Basalaev S.N. *Ot igrovoy prirody teatra k zhiznennoy real'nosti: monografiya [From the game nature of theater to vital reality]*. Saarbrücken, LAP LAMBERT Academic Publishing, 2014. 243 p. (In Russ.).
3. Butenko E.N. *Imitatsionnaya teoriya stsenicheskogo perevoploshcheniya [Imitating theory of scenic transformation]*. Moscow, Prikosnovenie Publ., 2004. 271 p. (In Russ.).
4. Vygotskiy L.S. *Psikhologiya razvitiya rebenka [Psychology of development of the child]*. Moscow, Eksmo Publ., 2003. 512 p. (In Russ.).
5. Vygotskiy L.S. *Psikhologiya [Psychology]*. Moscow, Eksmo-Press Publ., 2011. 1008 p. (In Russ.).
6. Demchog V. *Samoosvobozhdayushchayasya igra [The self-released game]*. (In Russ.). Available at: http://www.bronnikov.kiev.ua/book_2_16.php (accessed 17.05.2019).
7. Zhbankov M.R. *Igra [Game]. Noveyshiy filosofskiy slovar' [Latest philosophical dictionary]*. Mins, Izd. V.M. Skakun, 1998. 896 p. (In Russ.).
8. Prokopova N.L., Zaorska M. Upravlyayushchaya rol' voobrazheniya kak osnova original'nosti i effektivnosti rechevykh teatral'no-pedagogicheskikh tekhnologiy [The operating imagination role as a basis of originality and efficiency of speech theatrical and pedagogical technologies]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv [Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts]*, 2018, no. 42, pp. 181-191. (In Russ.).
9. Prokopova N.L., Prokopov V.L. Tendentsiya razvlekatel'nosti v kul'ture postsovetskogo perioda: aktualizatsiya komediy zarubezhnykh avtorov (na materiale teatrov Kuzbassa) [Tendention of entertainment in the culture of the Post-Soviet period: updating of comedies of foreign authors (on material of theaters of Kuzbass)]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv [Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts]*, 2019, no. 47, pp. 13-20. (In Russ.).
10. Rubinshteyn S.L. *Osnovy obshchey psikhologii [Fundamentals of the general psychology]*. St. Petersburg, Piter Publ., 2002. 720 p. (In Russ.).
11. Sigov K.B. Chelovek vne igry i chelovek igrayushchiy. Vvedenie v filosofiyu igry [People off side and person player. Introduction to game philosophy. Philosophical and sociological thought]. *Filosofskaya i sotsiologicheskaya mysl' [Philosophical and sociological thought]*, 1990, no. 4, pp. 31-47. (In Russ.).
12. Heyzinga Y. *Homo ludens. Chelovek Igrayushchiy. V teni zavtrashnego dnya [Homo ludens. Person playing in a shadow of tomorrow]*. Moscow, Progress Publ., 1992. 464 p. (In Russ.).
13. Yung K.G. *Psikhologicheskie tipy [Psychological types]*. Moscow, AST Publ., University book Publ., 1998. 720 p. (In Russ.).
14. Yakovleva E.L. *Igra unikal'nyy fenomen kul'tury [Game unique phenomenon of culture]*. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of the Orenburg State University]*, 2010, no. 7 (113), pp. 150-155. (In Russ.).

УДК 930.85

БОЖЕСТВЕННЫЕ БЛИЗНЕЦЫ: ПРОИСХОЖДЕНИЕ И РАЗВИТИЕ АРХЕТИПА

Куприянова Елена Владиславовна, кандидат исторических наук, директор Учебно-научного центра изучения проблем природы и человека, Челябинский государственный университет (г. Челябинск, РФ). E-mail: dzdan@mail.ru

Происхождение архетипов в человеческой культуре до сих пор не имеет точного объяснения. В статье рассматривается история архетипического образа божественных близнецов – одного из часто