

ИГРОВОЕ НАЧАЛО В СТУДЕНЧЕСКОМ ГРАФФИТИ

Цель нашей статьи – рассмотреть студенческое граффити в аспекте игровой деятельности, поскольку в этом виде творчества очевидно просматривается игровой аспект. Прежде чем перейти непосредственно к рассмотрению нашего предмета в указанном аспекте, попытаемся дать наиболее точное определение такому феномену человеческой (и не только) деятельности, как игра.

До настоящего времени исчерпывающего определения термину «игра» не дано. За рабочее предлагаем использовать определение, данное Й. Хейзенгой, который игрой считает «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а так же сознанием «иного бытия», нежели обыденная жизнь» [1; 41].

Далее попытаемся рассмотреть признаки игры, которые выделяют разные исследователи, обращая внимание на определенную относительность, неуниверсальность каждого из них.

Важнейшим признаком, объединяющим все многообразие и разнородность существующих игр, является деятельность, предполагающая некое отступление от реальности, ее «инобытийный» характер. Игра творит свой вымышленный мир, соотносимый с обыденной жизнью, отражающий ее, но не входящий в ее состав, являющийся надстройкой, роскошью, излишеством.

Не менее существенный признак игры - ее противопоставленность «серьезной» деятельности: «всегда есть заданная мысль, что все это «не взаправду»» [1; 35]. Так, Хейзинга указывает, что это осознают даже играющие детеныши животных, когда «понарошку» дерутся друг с другом: «они притворяются ужасно злыми, но соблюдают правило, что нельзя, например, партнеру по игре прокусывать ухо» [1; 34]. Заметим, однако, что некоторые виды человеческой деятельности, включающие игровое начало, протекают с большой долей серьезности (защита диссертации, урок, конференция и др.), и все же это игра, при осуществлении которой необходимо соблюдать определенного рода конвенцию. Поведение человека в рамках игры заметно отличается от поведения в «естественных» условиях его пребывания.

Игра вычленяется из других видов деятельности обязательным наличием гедонистического аспекта, который часто выступает в виде получения наслаждения а) от выигрыша «игра есть борьба за что-то или представление чего-то» [1; 22], б) от самого процесса игры. Выиграть – значит взять верх в результате игры, и этот результат должен доставить удовольствие. Отметим, что существует большое количество игр, в которых выигрыша как такового нет (имеется ввиду материально и психологически ощутимый выигрыш), но сам процесс игры доставляет наслаждение (детская ролевая игра, театральная игра, языковая игра и пр.). Следовательно, гедонистический аспект игры распространяется на все игры только в варианте б), то есть получение наслаждения от самого процесса игры.

Игре свойственно наличие ходов (шагов) и ролей, в качестве ходов выступает некая очередность, оговоренная в правилах игры. Наличие ролей более свойственно ролевым играм, на другие же разновидности игр (языковая игра, искусство, игра животных, и пр.) эта черта не распространяется, и следовательно, она не является обязательной характеристикой.

Выделяют в качестве существенного признака игры также и такую черту, как диалогичность. Диалог организует и одновременно интегрирует игру: «все средство, диалог – цель» [2; 294]. В массовой игре диалог может перерасти в полилог, объединяя всех участников в одно поле – поле игры. Игра начинается там, где есть «адресат»

(зритель, соучастник, авто-адресат). Важно отметить, что внутренний, вербально не эксплицированный диалог свойственен практически всем видам игры (художественное произведение создается для диалога с читателем, в спортивных играх невербальный диалог существует в виде соревнования, даже игра в одиночку предполагает внутренний диалог), исключение, возможно, может составлять «спонтанная игра» (бессмысленное подбрасывание мячика вверх, лишенный элемента соревнования бег и пр.), где диалог фактически нивелируется, если не считать за диалог взаимодействие с предметом (мячом, шариком и др.).

Рядом ученых вычленяется в качестве определяющего игры праздность. Игра – одна из составляющих праздника, приподнятое настроение, отрешение от обыденной жизни, трапезы, озорство, радостный тон процесса (как праздник проводятся спортивные соревнования, некоторые обряды, театральные представления, и пр.). Выделенный признак не отмечается в таких социальных играх, как «научные игры»¹, суд, политические формы взаимодействия и пр.

Игра отличается от других видов деятельности свободой. «Свободность» проявляется во вседоступности, добровольности, свободе выбора игры, свободном поведении в рамках игры. Свобода существует, однако, в пределах рамок, заданных правилами. Не всегда игра доступна всем, не каждый может участвовать в научной, театральной, политической игре. Игра добровольна, трудно представить игру по принуждению, но иногда играют против своей воли, в силу социального давления. Игроки сами устанавливают правила игры, однако участников они не всегда устраивают: есть игры, в которых отступление от правил наказуемо (спортивные, научные, политические компьютерные, защита диссертации, политика, и пр.). В игре каждый вправе выбрать любую роль («игра в одиночку»², детская ролевая игра, обряд и пр.), и ее исполнение зависит от игрока, наделенного правом в рамках игры повернуть ее ход, однако существуют игры, в которых роль определяется социальным, политическим, правовым, и др. институтами (научная, политическая, правовая и пр.).

С этим параметром игры неразрывно связана еще одна характерная для нее черта: она изначально настроена на шуточный лад. Смех, как и игра, противостоит серьезному, однако не всем играм свойственно соотношение игры и смеха, так, шахматисты, футболисты играют со всей серьезностью и не настроены смеяться.

Все перечисленные признаки игры разделим на структурные и содержательные. К структурным мы относим: а) деятельность; б) по определенным правилам, организующим порядок внутри определенного: в) пространства и времени; предполагающего: г) наличие ходов; д) ролей; е) диалогичности; ж) определенного выигрыша. Под содержательными признаками мы понимаем: а) «инобытийный» характер; б) осознание, что все происходит «понарошку»; в) свободу; г) праздность; д) комичность. Однако выделенные признаки не обязательно свойственны всем видам игр, и не всегда между различными играми легко провести четкие границы, тем более, что и само понятие «игра» таковых не имеет.

Далее намечается некоторая типология игр по следующим критериям. Витгенштейн по признаку участия речевой деятельности в игре выделяет те, «в которых присутствует в большей степени процесс говорения» (3; 88), и те, в которых это признак не существенен. Назовем их «языковые» и «неязыковые» игры. Другим важным критерием разграничения разновидностей игр можно считать степень регламентируемости. По этому признаку игры можно разделить на жестко регламентируемые (спортивные, карточные и пр.) и «свободные», когда игра - один из «способов существования». В играх первого плана, характеризующихся наибольшей искусственностью, условия игры и ее границы заранее оговорены, а отступления от правил наказуемы (и это тоже оговорено заранее). Подобного рода игры отличаются большим напряжением – эмоциональным,

¹ Под научной игрой мы понимаем следующие игры: защита диссертации, урок, заседание, конференция и т.п.

² «Игрой в одиночку» мы называем игру с каким-либо предметом, компьютером или языковая игра, без участия партнера по игре.

интеллектуальным, физическим и т.д. Обязательным атрибутом такой игры является выигрыш, который реально ощутим (материальная награда, ощущение собственного превосходства и пр.), в таких играх могут быть проигравшие. Реальные ставки способствуют обеспеченности и упорядоченного хода, и соблюдение четких правил игры. Напротив, игры второго плана («свободные») более естественны, характеризуются тем, что правила, существующие чаще на ментальном, интуитивном уровне, отличаются неопределенностью, нечеткостью, обтекаемостью. В таком понимании игра практически не имеет границ, они не определены, расплывчаты. Такого рода игры не пассивны, но они и не требуют, в отличие от первых, большого напряжения. Получение наслаждения носит здесь «имманентный» характер, а выигрыш не обладает той конкретностью, как в первом типе игр, он не ощутим, субъективен и существует как разрядка, отдых. Наиболее яркими представителями подобного рода игр являются детские ролевые игры, карнавал, народные обряды, театр, литература и пр., которые относятся к «экзистенциальному феномену человеческого бытия, где проявляются его особенности и потребности» [4; 263]. М.М. Бахтин определил подобные игры как «тот мировой слой, в котором происходит встреча, столкновение, наконец, переворачивание и взаимопревращение противоположных начал, в котором происходят самые напряженные экзистенциальные процессы жизни, в котором осмысливаются и борются между собой ценности разного порядка» [4; 294].

На наш взгляд, студенческие граффити содержат многие из названных признаков игры, и относятся к языковым и нерегламентируемым играм (возможно разграничение по другим параметрам). Студенческие граффити (надписи на партах) – определенная форма письменного общения, в котором происходит переворачивание существующих реалий, ценностей, это своеобразный мир, отражающий определенные ценности современной молодежи. Попытаемся охарактеризовать граффити по выделенным признакам игры.

Сначала остановимся на **структурных признаках**.

А) Игра – деятельность. Граффити представляют собой дискурс, поскольку это письменно-речевая деятельность, результатом которой являются тексты, наносимые на парты, что позволяет сравнить граффити с таким видом игровой деятельности, как художественное творчество.

Б) Игра – это действие по определенным правилам. Четко прописанных правил в граффити нет, однако интуитивно исследователь может их выявить путем выделения черт, типичных для граффити. Так, для граффити характерно заполнение поверхности в виде отдельных письменных «высказываний», чаще обладающих смысловой завершенностью и отделенностью, тексты располагаются по принципу расположения стихотворных строчек:

<i>Нет!</i>	<i>Ира!</i>
<i>Все впусую!</i>	<i>Я люблю тебя!</i>

Подобная графическая норма соблюдается в определенной степени строго, а использование таких параграфемных знаков, как шрифт, цвет, креолизация текста, характерных для граффити, не является обязательным правилом. Порядок, приписываемый обычной игре, не свойственен граффити, граффито³ наносятся в хаотичном порядке, на свободное пространство, иногда на уже существующие записи. Для участников важным являются факторы привлечения внимания и демонстративный характер, провоцирующие пренебрежительное отношение к моральным и в какой-то мере игровым правилам.

В) Игра – действие, организующее свое пространство и время.

Студенческие граффити чаще располагаются на поверхности парты, иногда на спинках стульев и реже на стенах аудитории – это и является пространством этой игры, оно имеет непосредственную связь с содержанием текста граффити. Время написания и прочтения

³ Под «граффито» понимается запись на определенной поверхности, в данном случае на парте, характеризующая смысловой законченностью и отделенностью.

граффити – во время занятий, между ними, но бывают случаи, когда граффити наносятся и после занятий в открытых аудиториях.

Г) Игра – это действия, предполагающие ходы.

В граффити стратегии как таковой не существует, и ходы могут быть описаны следующим образом: потребность → запись → прочтение → обратная связь, которая чаще отсутствует.

Д) Игра – ролевое действие.

В граффити четкого, как в ролевых играх, распределения ролей нет. Тем не менее можно выделить следующие ролевые функции участников.

1. Автор – тот, кто создает надпись, текст граффити, преследуя цель высказаться, получить «психологическое поглаживание», соучастие, возможны и другие цели.

2. Адресат-читатель – тот, кто читает надписи ради времяпрепровождения и получения своеобразного удовольствия.

3. Адресат-соавтор – тот, кто отвечает, с целью показать свое соучастие, поддержать или выразить несогласие и пр.

4. «Критик» – тот, кто оценивает записи, чаще всего негативно, например, преподаватель, который тоже является участником граффити т.к. оказывает определенное влияние на непосредственных участников (автора и адресата), его боятся, от него должны скрываться, отчасти из-за него граффити анонимны и пр.

Д) Игра – диалог.

Граффити, по нашим наблюдениям, с одной стороны, диалогичны, встречаются граффити – диалоги «205 SUPER – Кто это сказал?; Максим прости но я не буду с тобой. – прощаю! – Я умер; Я хочу быть с тобой – я тоже хочу быть со мной – Будь; ты кто? – А ты кто? – Я ищу тебя всю жизнь – А ты кто? – Ельцин...»⁴ и пр. Участники граффити стремятся найти собеседника, получить признание, вписаться в определенный социум. Мы выяснили путем опроса, что для участников граффити очень важным является найти эксплицированного адресата. Были получены следующие высказывания: «– Мне даже отвечали // Я долго с кем-то переписывался, пока кто-то не написал: «Привет педикам». Стремление найти партнера в диалоге находит отражение и в граффити «Ответьте кто-нибудь; Кто со мной согласен; Черкни ответ; Кто с нами,» и пр.. Не выраженный вербально адресат может являться скрытым участником игры, т.к. если рассмотреть граффити как дискурс, то «реплики» «диалога на парте» (ухмылка, улыбка, смех, устные высказывания), о которых автор, возможно, не узнает или выраженные при помощи параграфемных средств (зачеркивание, подчеркивание и пр.), при создании граффити предполагаются автором. С другой стороны, граффити могут остаться без ответа, чаще граффити «фатично» и диалога не предполагает, такое поведение объясняется экспрессивной функцией граффити, **основной целью участников является не диалог, а стремление заявить о себе.**

Е) Игра – это деятельность, предполагающая определенного рода «выигрыш».

В граффити выигрыша в виде награды нет, в качестве выигрыша предполагается получение удовольствия и психологической разрядки. Студент, загруженный информационным потоком, таким образом, пытается отдохнуть, дать выход эмоциям «Ненавижу всех; Сдохните все; Сессия – дерьмо» и пр, получить поддержку от подобных ему «Я хочу домой – Я тоже – И я; Пиво пенное плещется в пузе, оно помогает учиться нам в вузе! – Я полностью согласен – Это точно!» получить душевное равновесие, социальную значимость, ощущение близости «Вписаться в общую картину, Кто здесь сидит? – я – И Я, Ответьте хоть кто-нибудь» и пр., ощущение собственного превосходства «285– самые крутые – Лохи пробитые; Фил-Фак – Чемпион; Не могу смотреть бес смеха на лохов из политеха; Пока вы здесь дурью занимаетесь, мы весело проводим время, изучая камасутру» и пр. Граффити позволяет студенту удовлетворить

⁴ Здесь и далее орфография и пунктуация сохранены.

его потребность, бросить вызов всему обществу, заявить о себе. Это связано прежде всего с психологическими особенностями развития подростков, которые самовыражаются путем нарушения каких-либо законов (порчи государственного имущества, нецензурная брань), экспрессии, агрессии *«Сдохните все. Ненавижу вас. 253 – это класс. Лучшие быть дегенератом чем е..ся с рефератом»* и пр.

Важно отметить, что граффити – это один из способов общения молодежи, и осуществление общения может рассматриваться как вознаграждение, так как «любое общение, полезно для людей» [7; 10]. В качестве выигрыша рассматривается бессознательное стремление студентов к самовыражению. Мир вливается в человека во всем его многообразии, однако отражательная способность его ограничена, поэтому «неосуществившаяся часть жизни так или иначе должна быть изжита» [7; 236], в этом случае человек прибегает к игре, которая способствует этому изживанию (театр, литература, музыка, граффити, чат, и пр.), в граффити удовлетворяются те желания, которые не могут быть удовлетворены прямым путем.

Перейдем к содержательным признакам.

А) Игра «инобытийна».

Дисгармония внутреннего мира современного молодого человека, вызванная борьбой между естественными (физическими и психологическими) потребностями: как известно, для молодых в возрасте 17 – 20 лет более актуальными являются проблемы, касающиеся отдыха и развлечений *«Хочу домой, Хочу спать, Хочу есть, Давайте повеселимся!, Мне хочется убежать отсюда»* и пр., а невозможность их реализации ввиду догм, наложенных элитарной культурой, нуждается в разрешении постоянно нарастающего конфликта, путем «экспликация» определенных глубинных мыслей, желаний на парту. Практически создается ирреальный мир, позволяющий избавиться от обстоятельств, оказывающих давление на психику, и при другом исходе могущих даже привести к различного рода дисбалансу психики. Наглядным примером «инобытия» является «креолизированные» сообщения о сексуальных влечениях студентов, так встречаются рисунки изображающие половой акт, гениталии и соответствующего содержания надписи *«Завалю тебя в кроватку, буду тр..ть сладко сладко; лучше быть дегенератом, чем еб..ся с рефератом; Еб..сь девки в ж..у будет ох..о»* и пр. Содержание граффити – определенного рода фантазии, в основе которых лежат «неудовлетворенные желания, часто такие, которых мы стыдимся, которые вытесняются в область бессознательного» [8; 23].

Игра в граффити делает возможным переключение сознания студента из области реального в область нереального существования, при сохранении обоев планов содержания. Зачастую, граффити появляются в связи с кризисом общественной и индивидуальной жизни, молодой человек ищет другие «способы выживания» в трудных условиях, позволяющих пережить настоящее с меньшим ущербом для себя, для своей психики, «человек вырывается из реального, сковывающего его мира, вступая с ним в новые отношения» [4; 264], в граффити происходит переворачивание реалий, разрушение стереотипов.

В) Игра несерьезна.

Граффити – это не «обыденная» жизнь, оно выходит за ее рамки. Здесь действительно все «понарошку», «инобытийность» в данном случае тесно связана с несерьезностью игры, которая понимается как особое отношение к происходящему. Каждый участник граффити не будет воспринимать тексты как продуманную, достоверную информацию, все здесь спонтанно, весело, несерьезно, даже ругань должна восприниматься по особому, не восприниматься на личный счет. Игра не должна рассматриваться с позиций серьезного, неигрового мира *«Наташка – какашка; Ярцев – лох»* и пр., когда происходит смена позиций, игра заканчивается (сравните оценку граффити преподавателями).

В) Игра свободна.

В граффити одной из «привлекательных» для участников сторон является ощущение свободы, которое позволяет молодому человеку временно освободиться от обязанностей и догм, накладываемых официальной культурой. Не задумываясь о последствиях, студент использует обсценную лексику, объясняется в любви, высказывает негативное отношение к преподавателю, обращается к нему на равных *«Голев! Будь человеком; Предлагаем работу Ивановой и Петровой, интим не предлагать» (фамилии преподавателей изменены)* и пр. Граффити – это демократический вид общения молодых, это деятельность, освобожденная от табу, наложенных элитарной культурой. На наш взгляд, эта свобода и привлекает участников граффити к подобного рода игре. Здесь нет жестких правил и ограничений, каузатором к деятельности является «креативный» настрой молодого человека *«Не так страшен карлосон, как его пропеллер!; Только от человека зависит то, по какую сторону двери туалета он находится.»* и пр. Мало кому придет на ум заставлять или просить кого-либо исписать парты. Существует закон о запрете написания на партах, но он нарушается, и с этого преступления начинается свобода. Обсуждению подлежит все, что волнует, чем интересуются, что актуально *«Лучше сунуть в ж... глобус, чем у цума сесть в автобус, Встану рано утром, вылью литор ртути и пойду подохну в этом институте, Сижу и курю на краю унитаза, как горный орел на вершине Кавказа»* и пр.

Это объясняется тем, что граффити создаются чаще во время занятий или между ними, и, устав от потока информации, молодые люди обращаются к игре, как к способу осуществления выхода накопившейся энергии, как к попытке уладить конфликт с бессознательным, при этом получить определенного рода удовольствие от репрезентации скрытых желаний.

Такого рода поведение, скорее всего, связано с работой мозга, точнее, с его функциональной асимметрией. Мы предполагаем, что информационная перегрузка левого полушария создает необходимость временного переключения на правое полушарие. Большая часть информации, которая локализуется на поверхности парты, обрабатывается правым полушарием, так как именно оно «обрабатывает информацию с опорой на подсознание» [9; 119]. Использование «клишированных форм общения, ... ругательства... связаны с работой правого полушария» [9; 122-124], также как и креолизация текста граффити предполагает наличие у его участников наглядно-образного мышления, «а данный уровень интеллектуальной деятельности связан с работой правого мозга, который не нуждается в речи» [9; 119]. Однако этот вопрос требует более тщательной проработки.

Д) Игра – праздник, шутка, веселье.

Граффити является структурной частичкой общего своеобразного праздника. Карнавализация жизненного уклада в граффити организует связи особого типа, в основе которых лежит отступление от правил и норм, установленных официальной культурой (культура понимается широко, как творчество созидательной деятельности). Нарушение норм в граффити проявляется уже в самом их осуществлении – пишут на том, что не предназначено для письма, и более того – осуждается и даже преследуется: если преподаватель увидит того, кто пишет, то автора могут ожидать дисциплинарные взыскания, наказания, хотя бы в форме упрёка и призыва к сознательности, требованию смыть или закрасить и т.д. Смех противостоит серьезному, начавшись с переворачивания канонов и символов, имеющих серьезное значение, и тематика граффити является ненормативной (секс, осуждение преподавателя, грубые высказывания о вузе и т.д.), и средства (обсценная лексика графические изображения половых органов и пр.). Смех, имея «глубокое мирозерцательное значение» [10; 75], высвобождает участников граффити от негативных моментов «серьезной» жизни. В этом всеобщем празднике выделяются «сгустки игры», «выход ее на поверхность» [2; 302], результатом чего являются хорошее настроение, смех, создающие впечатление всеобщего праздника *«Да здравствуют молодожены. Приходите на нашу свадьбу, С Днем рожденья, Катя, Пойдемте в кино.»* и пр. Язык граффити следует логике обратности, мир, представленный

на партах, как бы перевернут с ног на голову, создается аллюзия зеркального отражения: *Студент ты в ж..е, Лучшие х..ем быть в торпедо, чем учиться в нашем педо, Собака – друг человека, лектор – не собака, следовательно..., Небо цвета мяса, Курение – яд, Яд – смерть, смерть – сон, Сон – здоровье, курите, дети на здоровье!, и пр..*

В таком рассмотрении наблюдается тесная связь с игровой веселостью граффити, создаваемой с помощью шутки, юмора, иронии и других средств. Встречаются анекдоты, байки и пр. Участники граффити настроены на шутливый лад, об этом свидетельствуют результаты опроса первого и третьего курса БГПУ: *«Хочется повеселиться, ...иногда там бывают очень смешные стихи и надписи, ... без улыбки не читаю, и пр»*. Важно отметить, что несерьезность в граффити связана и с общим настроением и особым отношением к нему, и рассматривать игру в граффити с точки зрения «серьезного» мира было бы неправомерным и привело бы к искажению истинного значения подобного рода деятельности.

Частое обращение молодых людей к граффити связано с тем, что оно выполняет основные функции игры: выход бессознательного *«Хочу домой, Хочу есть, Хочу вернуть обратно свою девственность, Мы самые крутые, Рус - лит. – ж..а и пр.»*, снятие напряжения *«ненавижу всех, сдохните все.»* и пр., социальный контакт *«Вписать себя в общую картину, поговорите кто-нибудь со мной, привет.»* и пр., граффити позволяет молодому человеку вписать себя в определенный социум и, одновременно, выделить себя, «вступить в контакт с любым адресатом, заявить о себе миру, чтобы не сгинуть в неизвестности» [11; 50], вспомним известное: «Здесь был Вася», такое высказывание подчеркивает стремление человека каким-либо образом оставить о себе память. Отметим необходимость в некоторых ситуациях осуществление этой функции, так она «просматривается в просьбе Бобчинского Хлестакову передать «всем там вельможам разным» в Петербурге, что «мол, живет в таком-то городе Петр Иванович Бобчинский»... Этот пример как бы подчеркивает «всечеловечность», универсальность подобной мотивации» [11; 5]. В граффити эта функция реализуется через высказывания *«Вписать себя в общую картину; 813 THE BEST; Таня гр.812; Аня 605.»* и пр.

Таким образом, граффити – это одна всеобъемлющая игра, которая разбивается на ряд игр меньших по объему.

Собранный нами материал позволяет выделить типичные для жанра граффити виды игр. Назовем некоторые из них.

1. Игра, условно нами названная «Юморист», которая пользуется популярностью среди молодежи и привлекает, притягивает к участию в граффити. На парте встречаются высказывания Н. Фоменко и других юмористов *«Подними себе хоть что-нибудь, Наши поезда – самые поездастые поезда в мире.»*, иногда «переиначиваются» прецедентные тексты *«Я все равно тебя убью Анята; Студент, не храни на лекции, Дабы не разбудить ближнего своего»* и пр. Встречается и собственное творчество студентов, однако его трудно вычленишь, так как эти «произведения» часто становятся общеупотребимыми, то есть прецедентными и встречаются на разных факультетах и даже вузах *«Если ты не голубой, нарисуй вагон любой; Лучшие дать грузину раком, чем учиться на филфаке»* и пр.

2. Игра – «Будь с нами». Участники этой игры высказываются по поводу любви или неприязни к популярной группе, футбольному клубу, отдельных личностей *«КиШ – это круто, – Я согласен; Спартак мы с тобой – Это пробитые лохи – Уроды»* и пр.

3. Очень популярна игра, – «Флирт». Общение в граффити позволяет показать определенному «объекту», что он нравится, но не проявить себя, остаться скрытым от него. Такое общение может быть позитивным: получившим положительный отзыв (косвенные комплименты, симпатию, признание) *«Сергей я тебя люблю; Наташа ты такая сладкая я просто балдею p.s. принеси мне фотографию;»* и пр. и негативным: отзыва нет или он выражен с издевкой, грубо *«Я люблю свата – молчи дура; Таня К. 251 таких уродин не встречал; Леша А помой уши»* и пр.. Скорее всего, последний тип флирта связан с удовольствием, полученным от борьбы, тонких уколов противника,

демонстрации своего превосходства. Такая игра привлекает внимание ее участников, так как позволяет «сохранить свое лицо, то есть избежать возможных эмоциональных потерь при попытке вступления в разговор», иногда подобное поведение выглядит как прелюдия для «настоящей» любовной игры, которая, по мнению сексологов, является попыткой к вступлению в половой акт. Для нас важным является тот факт, что флирт – это одно из проявлений игры.

4. Игра – «Поэт», студенты часто цитируют строки из песен *«Я маленькая лошадка. Я икала тебя ночами долгими, свет в твоём окне как он нужен мне, как я тебя люблю»* и пр., но самым распространённым является собственное творчество студентов *«Пиво холодное плещется в пузе оно помогает учиться нам в вузе, если ты посл.л зараз, дерни ручку унитаза. Если нету таковой протолкни г..о рукой».* и пр., нередко встречается следующая модель: *«лучше X, чем Y» «лучше х..ем быть в торпедо, чем учиться в нашем педо., лучше съехать ж..й с терки, чем учиться на пятерки, лучше сунуть в ж..у глобус, чем у цума сесть в автобус»* и пр. Встречаются парты, полностью исписанные одним «поэтическим творением», и не всегда с обценной лексикой [13; 472].

5. Игра – «Художник», когда тексты сопровождаются разнообразными рисунками. Такие креолизованные тексты имеют подчеркнута экспрессивную функцию, они определяются нами как одна из основных характеристик жанра «естественной письменной речи».

Статья не претендует на исчерпывающее выделение типичных игр граффити. Этот подход требует дальнейшей разработки.

Проведённое исследование позволяет сделать вывод, что в граффити включен игровой элемент, поскольку в нём выделены такие признаки, как инобытийность, действие по определённым правилам, организующее своё пространство и время, несерьёзность, праздность.

Библиографический список

1. Хэйзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
2. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. //Литературно-критические статьи. М., 1986.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. М., 1985.
4. Апиный Т.А. Философия игры // М.М. Бахтин: эстетическое наследие и современность. Саранск, 1992.
5. Выготский Л.С. Психология искусства. М., 1987.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Лениздат, 1992.
7. Фрейд З. Леонардо да Винчи. М.: Современные проблемы, 1912
8. Горелов И.Н. Основы психолингвистики. М., 2001.
9. Платон Соч.: В 3 т. М., 1972. Т. 3.
10. Лебедева Н.Б. Homo Scribens в пространстве русской народной культуры. /В печати/
11. Шумов. «Эротические» студенческие граффити // Секс и эротика в русской традиционной культуре. М., 2000.