РОЛЬ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРЫ

*Е.П. Кряжева, студентка 2 курса инженерного факультета.
Научный руководитель - О.Р. Хасянов, кандидат
исторических наук, доцент.
ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная
сельскохозяйственная академия».*

Ключевые слова: *игра, деятельность, культура, правило, формирование культуры, культурология.*

Автор рассматривает игру, как важнейший способ реализации человеческой деятельности, не свойственной животному миру. Игровое начало пронизывает всю человеческую жизнь и определяет способ понимания бытия.

Одной из самых распространенных культурологических концепций нашего времени является концепция игровой культуры. Наиболее ярким представителем этой концепции является голландский культуролог Й. Хейзинга (1872—1945). Игра, в концепции Хейзинга, — это культурно-историческая универсалия. В своей работе «Homo ludens» — «Человек играющий» он поднимает самые глубокие пласты истории и развития культуры — игровые. «Культура, — пишет он, — не происходит из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела, — она развивается в игре и как игра. Все культурное творчество есть игра: и поэзия, и музыка, и человеческая мысль, и мораль, и все возможные формы культуры».

Различные версии такой концепции обнаруживаются в творчестве Е. Финка, Х. Ортеги-и-Гассета, Г. Гадамера и других культурологов XX века. Можно проследить точки совпадения и точки расхождения Й. Хейзинги как с авторами-современниками, так и с философами более раннего периода.

Голландский исследователь в своих трудах опирается на исходящую от Канта и продолженную Шиллером и йенскими романтиками традицию истолкования искусства из игры как спонтанной, незаинтересованной деятельности, которая приятна сама по себе и независима от какой-либо цели. Хейзинга рассматривает игровое начало не только как свойство художественной деятельности, но и как основание всей культуры. Игра старше культуры. Все основные черты игры были сформированы еще до возникновения человеческого сообщества и присутствуют в игровых поведениях животных. Игра сопровождает культуру на всем протяжении ее истории и характеризует многие культурные фор-

мы. «Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества переплетаются с игрой. Человечество все снова и снова творит рядом с миром природы второй, измышленный мир. В мифе и культуре рождаются движущие силы культурной жизни».

Культуроформирующее свойство игры связано с тем, что для изменения окружающей среды посредством любой материальной действительности человек должен был совершить предварительно аналогичную работу в собственном воображении, т. е. своего рода «проиграть» деятельностный процесс. Однако Хейзинга не сводит игровой элемент только к духовному проявлению. Игра присутствует и во всех сферах материальной культуры и определяет содержание ее форм.

Немаловажную функцию в реализации игрового начала выполняют идеалы социальной жизни, определяющие духовную жизнь общества. В определенные моменты истории игра выполняет роль драматургической основы в реализации высшего социального сюжета, социально-нравственной идеи. Общественные идеалы, несомненно, содержат много игрового, так как они связаны с областью мечты, фантазии, утопических представлений и могут быть выражены лишь в игровом пространстве культуры. Согласно концепции Хейзинги, целые эпохи «играют» в воплощение идеала, как, например, культура Ренессанса, стремившаяся к возрождению идеалов античности, а не к созданию принципиально новых, «своих» ориентиров.

Роль игры в истории культуры не всегда была одинаково велика. По мере культурного развития игровой элемент отступает на второй план, растворяется, ассимилируется сакральной сферой, кристаллизуется в учености и в поэзии, в правовых отношениях, в формах политической деятельности. Но игровой инстинкт, по мысли Хейзинги, может проявиться в любой момент, вовлекая в процесс игры и отдельного индивидуума и человеческие массы. Вытеснение игры началось в XVIII веке, когда обществом овладело трезвое, прозаическое понятие пользы, что и привело к утрате свободного духа культуры. Эта ситуация является наилучшим показателем кризиса европейской культуры, достигшего в XX веке полного своего выражения.

Анализ современного культурного состояния в аспекте игры предпринял испанский философ Х. Ортега-и-Гассет. Являясь беспощадным критиком массовой культуры, захлестнувшей Европу в нынешнем столетии, Ортега-и-Гассет противопоставляет ей подлинную «живую» культуру, которую человек делает личным достоянием, обращаясь к ней в силу спонтанной внутренней потребности. Характеристика «живой» культуры, данная испанским философом, созвучна критериям игры

Хейзинги. Сущность культуры, по мнению этих мыслителей, составляют спонтанность и отсутствие прагматической установки. Из конкретных элементов такой культуры складывается «элитарный» пласт культурного процесса, противостоящий натиску массовой культуры.

Игра рассматривается как важнейший феномен человеческого бытия в числе четырех других — смерти, труда, господства и любви — немецким философом Е. Финком. Игровое начало пронизывает всю человеческую жизнь и определяет способ понимания бытия. В отличие от Хейзинги Финк считает игру важнейшим способом реализации человеческой деятельности, не свойственной животному миру. Фантазия как способ оперирования воображаемым присуща только человеку. В игре, основанием которой служит фантазия, он реализует высокие духовные потенции. Так происходит возвышение человека над природой и рождение культуры.

Игровой принцип не раз будет использоваться исследователями при решении общетеоретических вопросов культуры, для анализа частных явлений культурной практики, ее различных форм, социальных феноменов и т. д.

Библиографический список.

1. Радугин А. А. Культурология М.: Центр, 1998.
2. Гуревич А. Философия культуры. — М., 1994
3. Западноевропейские концепции игровой культуры. // <http://yhdgbfhjng.ru/kulturologiya/kulturologiya12.html>

ROLE PLAY IN THE FORMATION OF CULTURE

Kryazheva E.P.

Keywords: game, activity, culture, generally, a culture, cultural studies. The author considers the game as an important way to the realization of human activity, is not peculiar to the animal world. The game runs through the beginning of human life and defines the way of understanding life