

Ловчая Е.В., студ. гр. ФК и СКД  
БГУ культуры и искусств  
Научный руководитель – Воронович И.Н.,  
преподаватель

## **ИГРА КАК КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН В КОНЦЕПЦИИ Й. ХЕЙЗИНГА**

В современном научном мире существует ряд культурологических концепций, которые раскрывают взаимосвязь игры и культуры. Впервые данную мысль можно проследить в высказывании Ф. Шиллера: «Путь к свободе лежит через красоту, а суть последней заключена в игре». Культура есть искусство, которое соотносится автором как игра. Последняя предполагает уход от реальности, от физических и нравственных установок, от собственных потребностей и принуждений. И тогда человек способен вступить в царство игры, тем самым знаменуя момент вхождения в культуру: «Разум в одно и тоже время говорит: человек должен только играть красотой, и только красотой одного он должен играть» [2, с.9]. Подобная идея прослеживается в концепции Х. Ортега-и-Гассета, который отмечал, что новым для стиля мышления современного художника является стремление понимать искусство как игру [3, с.378]. На сей счет писали также и О. Шпенглер, А. Я.Гуревич [3, с.378], М. Бахтин [2, с.30]. Р. Кайуа рассматривает взаимовлияние игры и сакрального [2, с.24].

Для современного человека игра соотносится в основном с детством. Однако когда заканчивается детство все игровые навыки, умения, состязательность и азарт остаются в памяти. Игра есть необходимый элемент жизни каждого человека и от понимания того, как образуется игра и каким образом она воздействует на него, происходит формирование и регулирование общественных отношений и развития культуры как игровой модели поведения.

Несомненный интерес представляет оригинальная концепция нидерландского ученого Йохана Хёйзинга, представленная в книге под названием «Homo Ludens» (1938г.). Автор, используя богатый фактологический материал, раскрывает сущность игры как культурного феномена. Акцент делается на генезисе игры и культуробразующей роли данного понятия. Игра напрямую зависит от человеческого существования и его деятельности, включая сознание.

Хёйзинга рассматривает игру в нескольких аспектах: как вид деятельности, как форму происхождения культуры, как обязательный элемент всякой культурной активности, как движущую силу развития культуры. Благодаря культурному контексту можно понять сущность игры, поскольку именно в игре человек предстает как творец собственной культуры.

Культура, по мнению ученого, появляется в форме игры, то есть первоначально она разыгрывается. Данная мысль позволяет считать игру старше культуры, «ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его не описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» [1, с.19]. В процессе исторического развития и по мере развития культуры игровой элемент растворяется, переходит в различные сферы деятельности человека (искусство, политику, экономику и т.д.). То есть игра не равна культуре, она представляется культурно-исторической универсалией.

В своей работе Й. Хёйзинга анализирует главные признаки игры, отличающие ее от других форм поведения. Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность: «первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода» [1, с.26]. С этим связан второй ее признак. «Игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственными устремлениями [1, с.27]. Игра отделяется от обыденной жизни в пространственном и временном плане. Ее

третий признак – «замкнутость, ограниченность. Она «разыгрывается» в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключается в ней самой» [1, с.28].

Помимо основных признаков Хейзинга рассматривает свойства и функции игры. К наиболее важным свойствам относятся повторяемость игры и порядок, который устанавливает игра. Повторяемость игры определяет ее место в культуре. Поскольку однажды сыгранная, «она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передающаяся далее как традиция и повторяющаяся в любое время» [1, с.36].

Каждая игра протекает внутри определенного пространства, которое должно быть обозначено. Так особыми территориями для совершения игрового действия, могут быть арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран и др.

Внутри игрового пространства царит собственный, безусловный порядок и напряжение, которые «подводят нас к рассмотрению игровых правил. В каждой игре – свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игровом временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению» [1, с.29].

Всякое отклонение от установленного порядка лишает игру самоценности, воспринимается игроками как вероломство, обман, более того приводит к прекращению игры. Правила игры не подлежат сомнению или оценке. При их нарушении игра становится невозможной. Поскольку игра воспринимается как нечто святое, обладающее своими внутренними законами, поэтому играть надо "честно и порядочно".

Ценность и уникальность концепции Хейзинга дает возможность проследить роль игры в различных культурных сферах: поэзии, философии, науке, искусстве и т.д. По его мнению, игровая деятельность обнаруживается не только во всех культурах, всех времен и народов, но и «коренится в глубинных

основах душевной жизни человека и жизни человеческого общества» [1, с.50]. Так понятие культа ассоциируется со священными действиями и игрой. Поэзия получила свое развитие в словесных игровых состязаниях. Музыка и танец, философия и наука также обладали игровым элементом. Особенно момент игры прослеживался в различных боевых состязаниях. То есть культура «в ее древнейших фазах "играется". Она не происходит из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела; она развивается в игре и как игра» [1, с.51]. Данное утверждение справедливо для древних эпох, но характерно ли оно для более позднего исторического периода?

Возможно, на данный вопрос можно найти ответ в разделе «Игровой элемент современной культуры». Хёйзинга обращается к западной культуре XX в., где исследует спортивные игры и коммерцию, игровое содержание искусства и науки, игровые обычаи парламента, политических партий, международной политики и приходит к выводу, что современная культура угрожает разложению и утрате игровых форм, распространяет фальшь и обман, нарушает этические правила. Поскольку везде процветает стремление к рекордам, а дух состязательности охватывает экономическую жизнь, проникает в сферу искусства, научную полемику. Подобные характеристики определяют тенденцию постепенного, но неуклонного уменьшения игрового элемента в культуре последующих столетий.

Игровой элемент приобретает качество "пуэрилизма" (Й. Хёйзинга), то есть наличие в поведении взрослого человека черт, свойственных детям, наивность и ребячество, безответственность и несдержанность [1, с.187]. Проявляется потребность в банальных развлечениях, жажде грубых сенсаций, тяге к массовым зрелищам, сопровождаемым салютами, приветствиями, лозунгами, внешней символикой и маршами. Подобные проявления духа, «добровольно жертвующего своей зрелостью отображают приметы угрожающего разложения» [1, с.91]. Для обретения священности, достоинства и

стиля культуры необходим иной путь в развитии, который видится в необходимости изменения духовной атмосферы человечества и возрождение в культурном сознании людей первозданной игровой природы.

Осмысление предложенной Й. Хёйзингом концепции позволяет рассматривать игру как культурный идеал и одну из трансцендентных метафизических ценностей необходимых в современной жизни человека.

#### Литература:

1. Хёйзинга, Й. *Homo Ludens* / Й. Хёйзинга. – М.: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992, – 375с.
2. Шинкаренко, В. Д. Смысловая структура социокультурного пространства: Игра, ритуал, магия / В. Д. Шинкаренко. – М.: ЛИБРОКОМ, 2010. – 232с.
3. Шендрик, А. И. Теория культуры / А. И. Шендрик; учебное пособие для вузов. М.: ЮНИТИДАНА, 2002. – 519с.
4. Сильвестров, Д. Предуведомление к «Homo Ludens» . – М.: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992, – 375с.
5. Иконникова, С. Н. История культурологии: Учебное пособие для вузов. – М.: Академический Проект, 2000. – 736 с.