# Игровая концепция культуры Й. Хейзинги

АКАДЕМИЯ МЕДИКО-СОЦИАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ САНКТ - ПЕТЕРБУРГА

ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ КУЛЬУТРЫ Й. ХЕЙЗИНГИ

Реферат по культурологии

cтудентки факультета

экономики и управления

 I курса

Ярополовой Н.К.

САНКТ - ПЕТЕРБУРГ

1999

Содержание

Введение.................................................................................................................... 3

I.  Характер и значение игры как явления культуры.................... 5

II. Игра и состязание как культуросозидающая функция.... 10

III. Взаимосвязь культуры и игры......................................................... 14

3.1. Взаимосвязь игры и права................................................................. 14

3.2. Взаимосвязь игры и сражения........................................................ 15

3.3. Взаимодействие игры и филофствования............................. 17

3.4. Взаимосвязь игры и поэзии.............................................................. 19

3.5. Игровые формы искусства................................................................ 21

Глава IV. Культура и эпохи с точки зрения игры...................... 22

Заключение........................................................................................................... 26

Литература............................................................................................................. 28

Введение

Феномен возникновения культуры нашел отражение в трудах различных ученых, представителей разных философских направлений. В прошлом веке господствовала орудийно-трудовая концепций культурогенеза. XX век ищет другие ответы на вопрос: “Как в природном мире возник радикально новый феномен - культура?”

Одним из таких ответов стала игровая концепция культуры.

Человек всегда имел способность и склонность облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни. Это является под­тверждением объективной ценности изначально присущих ему творче­ских устремлений — важнейшего его достояния.

Игра - прежде всего свободная деятельность. Все исследователи подчеркивают незаинтересованный характер игры. она необходима индивидууму как биологическая функция, а обществу нужна в силу заключенного в ней смысла. Игра, скорее, нежели труд, была формирующим элементом человеческой культуры. раньше, чем изменять окружающую среду, человек сделал это в собственном воображении, в сфере игры (8, 133).

Ощущение и ситуация игры, давая максимально возможную свободу ее участникам, реализуют­ся в рамках контекста, который сводится к появлению тех или иных жестко очерченных правил — правил игры*.* Смысл и значение игры целиком определяются отношением непо­средственного, феноменального текста игры - к так или иначе опосре­дованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, кон­тексту человеческого существования.

Игровая концепция культуры целостно была сформулирована нидерландским историком и философом идеалистом Й. Хейзингом (1872-1945гг.)  в работе, “Homo Ludens; Статья по истории культуры” (1938). Концепция игрового генезиса культуры  нашла отражение также в трудах Гадамера, который анализировал историю и культуру как своеобразную игру в сфере языка, а также в работе Е. Финка “Основные феномены человеческого бытия”, как исключительную возможность человеческого бытия (8, 134).

Проблематика игры с особой остротой звучит в наше не­спокойное и часто весьма зловещее время. Именно оно сдела­ло столь актуальным вопрос неразрывно слитого со стихией игры пуэрилизма. (Понятие вводится Й. Хейзингом, как демонстрация видимых свойств игры, жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам).

 Жизненная необходимость утвердиться, найти точку опоры, когда вокруг рушатся ценности, столь долго казавшиеся незыблемыми, понуждает общество искать поддержку не у лишившихся доверия авто­ритетов, а у молодежи, — в некотором смысле заискивая перед буду­щим на заре Нового времени провозвестник грядущей пуэрилистской эпохи, элитарный герой-одиночка, внезапный пришелец из некоего чуть ли не горнего мира, решительно вторгается в затхлое людское болото. Вскоре, однако, на передний план выходят серые однородные массы с их неизменным пристрастием к красному, кровавым потопом смывающие вековые устои этики и куль­туры. В неустойчивые, переходные эпохи резко повышающийся интерес к молодежи приобретает подчас параноидальный характер. Так было с распространением среди советской, а затем и европейской молодежи троцкизма, взращиванием комсомола, появлением гитлерюгенд, хунвэйбинов (21, 14).

Необходимо заметить, что феномен пуэроцентризма проявляется и в образо­вательном буме, свойственном Новому времени вообще и нашему нынеш­нему новому времени в частности. В имманентно насильственной деятель­ности обучения находит выход сублимированный страх общества перед непредсказуемым молодым поколением и, видимо, пустое стремление пре­дотвратить неминуемую агрессию — естественную, увы, реакцию на какие бы то ни было перемены.

Таким образом, рассмотрение культуры человечества с точки зрения игры представляется актуальным в настоящее время. Исследование Й. Хейзинга позволяет отличить “чистую игру”, глубоко гуманистическую, от бескультурья и варварства.

**Целью** данной работы является раскрытие игровой  концепции культуры, сформулированной Й. Хейзингом. Достижение поставленной цели требует постановки **следующих задач**:

-   дать определение игры, её характера и значения как явления культуры;

-   рассмотреть культуросозидающую функцию игры и состязания;

-   проанализировать взаимосвязь игры и культуры на примере права, войны, философствования, поэзии и искусства;

-   показать культуру различных эпох с точки зрения игры.

Для решения данных задач автор обратился к труду Й. Хейзинга “Homo Ludens; Статья по истории культуры” (20). Эго фундаментальное исследова­ние в игровой концепции культуры раскрывает сущность феномена игры и значение ее в человеческой цивилизации.

В работе также были использованы различные учебные пособия и словари по культурологии (1, 3, 9, 11, 12, 13, 15), среди которых особо следует отметить словарь “Культурология. XX век.”(13), который призван очертить границы культурологии как интегративной области знания..

Кроме того, были использованы исследования психологов, которые рассматривают игру как ведущий тип деятельности человека на определенном этапе развития, а также как один из действенных способов психотерапии (2, 5, 6, 7, 8) ; работы, выявляющие взаимосвязь игры с искусством, творчеством (24, 16, 17); исследования, рассматривающие игру как феномен сознания (4,14) и культуры (19). Это позволило составить более полное представление о значении игры в жизнедеятельности человека, её роли и месте в культуре.

I. Характер и значение игры как явления культуры

Раскрытие игровой концепции культуры, сформулированной Й. Хейзингом предполагает прежде всего определить, что автор вкладывает в понятие игры, в чем видит её характер и значение как явления культуры.

В первую очередь надо сказать, что игра, с точки зрения исследователя, гораздо старше культуры, так как понятие культуры предполагает человеческое сообщество, а животные “не дожидались появления человека, чтобы научить их играть”(21, С.21).

Игра переходит границы чисто биологической или чисто физической деятельности, так как уже в наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление, либо физиологически обусловленное психическая реакция. Исследователь указывает, что в игре есть нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни. Как бы это не называлось, в любом случае, эта целенаправленность игры являет на свет некоторую нематериальную стихию, включенную в сущность игры.

К определению основных функций игры неоднократно обращались ученые различных специализаций (физиологи, психологи, философы, педагоги). Синтез этих теорий позволяет выделить следующие положения:

-          игра - высвобождение избыточной жизненной силы;

-          игра - инстинкт подражания;

-          игра - удовлетворение потребностей в разрядке;

-          игра - упражнение на пороге серьезной деятельности;

-          игра учит себя ограничивать;

-          игра поддерживает собственную индивидуальность (2,6,7,10,14,23)

Однако, Й. Хейзинга находит неудовлетворительными эти объяснения, так как,  по мнению исследователя, можно было бы принять эти положения, но в том случае, если бы хотя бы одно из них было исчерпывающим, оно исключило бы все остальные либо, как некое “высшее единство охватывало их и вбирало в себя”(21,С.22).

Психологи и физиологи стремятся проникнуть в самое тело игры, не проявляя интереса к её эстетическим особенностям, поэтому изначальные качества игры ускользают от описаний. Например, накал игры нельзя объяснить никаким биологическим анализом - а в этом состоит сущность игры. Автор правомерно ставит вопрос: природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные функции, как высвобождение энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым потребностям жизни и компенсация несуществующих желаний, всего-навсего  в виде механических упражнений и реакций, так почему же она дала игру, с её напряжением, радостью, потехой? Такой элемент игры, как шуточность сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации. Этот элемент определяет сущность игры.

Й. Хейзинга доказывает, что игра относится к области иррационального, так как игра простирается на животных и на человеческий мир, она не может быть обоснована никакими рационалистическими связями. Ведь укоренённость в рассудке означало бы, что её пределы - человеческий мир. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения “Игра, какова бы ни была её сущность, не есть нечто материальное”(21, С.23). Даже у животных она  вырывается за границы физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть нечто избыточное. Лишь с вторжением духа, который сводит на нет эту детерминированность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым.

Существование игры утверждает сверхлогический характер положения в космосе: животные могут играть, следовательно, они нечто большее, чем механизмы; человек играет и знает, что он играет, следовательно, он нечто большее, нежели разумное существо, так как игра неразумна.

“Очищая” понятие игры от игры в жизни животных и в жизни детей, рассматривая её там, где биология и психология её не затрагивают, Й. Хейзинга дает понятие игры в культуре следующим образом: игра предстает как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая её от истоков, вплоть до той фазы культуры, которую  в данный момент переживает сам наблюдатель (21,С.24). Наблюдатель обнаруживает присутствие игры как определенной особенности или качества поведения, отличного от обыденного поведения в жизни. Его будет интересовать  игра как некая форма деятельности, форма, наделенная смыслом, и как социальная  функция. Он пытается понять игру так, как  воспринимает её сам играющий, в её первичном значении. Если он придет к выводу, что игра основывается на обращении с определенными образами, то захочет понаблюдать, как они проявляются в самой игре, и попытаться понять игру, как фактор культурной жизни.

Так, наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека уже пронизаны игрою: например, язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править (1). С помощью языка человек возвышает вещи до сферы духа. Поэтому “всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть ни что иное как игра слов”(21, С.24). Пронизан игрою и миф, который тоже “есть образное претворение бытия, только более подробно разработанное, чем отдельное слово”(21, С.24). Так же и культ: ведь ранние общества совершали свои свяшеннодейтсвия в ходе чистой игры. Далее Хейзинга делает немаловажный вывод: в мифе и культуре зачинаются великие движущие силы культурно жизни - право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзии, ученость, наука;   таким образом, все они уходят в ту же почву игровых действий.

В игре мы имеем дело с такой функцией живого существа, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически или этически. Понятие игры остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых можно было бы выразить структуру духовной и общественной жизни.(4, С.48).

Всесторонне изучение феномена игры позволило Й. Хейзинге выделить следующие её признаки:

-          игра - свободное действие: игра по принуждению не может оставаться игрой;

-          игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь. Игра - это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с её собственными устремлениями. Всякая игра способна во все времена полностью захватывает тех, кто в ней принимает участие. Поэтому противопоставление игра - серьезность всегда подвержена колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Характер игры не обусловлен посторонними интересами: не будучи обыденной жизнью, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс, и располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания - спаривания - самозащиты;

-          третий, отличительный признак игры - замкнутость, ограниченность. Она “разыгрывается” в определенных границах места и времени. Её течение и смысл заключены в ней самой;

-          игра устанавливает порядок, она сама есть порядок - и этот порядок непреложен. Эта глубокая связь с идеей порядка есть причина того, почему игра в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра склонна быть красивой. Термины, которые применяются для обозначения элементов игры большей частью лежат в сфере эстетики: напряжение, равновесие, колебания, чередования, контраст, вариация, завязка и развязка, разрешение;

-          следующий признак игры - напряжение. Именно элемент напряжения сообщает игре то или иное эстетическое содержание, ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физической силы, упорства, изобретательности, мужества, выносливости, а также духовной силы, так как он, обуреваемый желанием выиграть, вынужден держаться в рамках дозволенного;

-          в каждой игре - своим правила. Ими определятся, что должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, и не подлежат никакому сомнению, ведь стоит какому-либо игроку отойти от правил и мир игры тот час же разрушится;

-          немаловажным признаком игры Й. Хейзинга  признает то, что играющие создают новое сообщество - группу, которая сохраняет свой состав и после того, как игра закончилась;

-          наконец, последняя отличительная черта игры - её обособленность, выраженная в таинственности. В подтверждении своей мысли Хейзинга приводит в доказательство игры первобытных народов, например, обряд инициации, окруженный таинственностью, недопущением женщин к участию в них и т.д. Также инобытие и тайна игры выражается в переодевании, когда надевшие маску, выражают совсем другое существо.

Таким образом, игра, с точки зрения игровой концепции культуры Й. Хейзинги,  это некоторая свободная деятельность, которая осознается как “ненастоящая”, несвязанная с обыденной жизнью, но, тем не менее, могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими интересами (материальными или доставляемой пользой); которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядочена и в соответствии с определенными правилами, и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивает свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом (21, С.31-32).

Функция игры здесь сводится к двум аспектам: игра - это борьба за что-то или показ этого что-то. Обе эти функции могут и объединятся, так как игра “показывает” борьбу за что-то, или  же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других..

“Показывать” или “представлять” - значит “ставить перед глазами”. Это, может быть, простой показ перед зрителями чего-либо данного самой природой (у животных), у детей эти представления наполнены образами (7,10,23). Однако, Й. Хейзингу больше всего интересует духовный элемент в священных культовых представлениях. “Священное представление - это больше, нежели мнимое претворение, больше, чем символическое претворение; это - мистическое претворение (21, С.33). Участвующие в культовом действии убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо. Интересно, что такое представление сохраняет все формальные признаки игры, но с концом игры его действие не прекращается, а продолжает действовать в обыденном внешнем мире.

Правомерно возникает вопрос: культ - дело самой высокой и самой священной серьезности, может ли он при этом быть также игрою? Анализ человеческой культуры позволяет говорить, что игровой характер может быть присущ самым возвышенным действиям (игра спортсмена, актера, скрипача), но можно ли утверждать что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, продолжает оставаться в рамках игры? Автор “Человека играющего” доказывает, что священнодействие есть игра по своей           форме, поскольку оно всех, кто в нем участвует, переносит в иной мир, отличный от обыкновенного. Здесь Й. Хейзинга ссылается на Платона, который тождество игры и священнодействия принимал как безусловную данность, потому как считал, что только Бог  достоин блаженной серьезности, тогда как человек сотворен игрушкою Бога. Поэтому “жить, должно играя в добрые игры, принося жертвы, в пении и танцах, дабы, возможно, было сыскать расположение богов, и врагам дать отпор, и победить их в бою”(3, С. 37).

Можно соглашаться или не соглашать с мнением этого величайшего философа древности, но вывод, следующий из этого отождествления, вполне соответствует общей концепции культуры Й. Хейзинги. Священнодействие не принижается тем, что его называют игрою, но сама игра возвышается тем, что понятие это возводят вплоть до высочайших областей духа.

Итак, чем же определяется внутренняя связь культа с игрою? Пространственная выхваченность этой деятельности из обыденной жизни, то есть отгороженность от священного места есть первый признак сакрального действия (20). Для священнодействия характерно то, что жертвоприношение происходит на священном месте, также, как, например, отправление правосудия. Для игры тоже характерна отгороженность: ипподром, теннисный корт и т.д. это общее сходство объясняется следующим образом: отвести от святилища пагубные воздействия, которые могут ему угрожать из вне. Таким образом, освященное действие формально совпадает с игрой.

Й. Хейзинга пытается определить границу между священным действие и игрою: игровое настроение по своему типу изменчиво - в любую минуту может вступить в свои права обычная жизнь. Совсем по-другому обстоит дело с настроением священных празднеств, прервать которые нельзя. И все же, священная игра, столь необходимая для блага общества, чреватая космическим видением и социальным развитием, всегда лишь игра, деятельности которой протекает вне и поверх сферы трезвой обыденной жизни с её нуждой и серьезностью.

Заканчивая анализ характера и значения игры как явления культуры, следует сказать, что Хейзинга оставляет один неразрешенный вопрос: как человек поднялся от низших форм религии к высшим? Ставя этот вопрос, автор дает вполне определенный, хотя и краткий ответ: оценка священной мистерии как наивысшего достижимого выражения того, к чему нельзя подойти чисто логически, ни в коей мере не устраняется. Освященное действие некоторыми своими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры, но наличие такой подчиненности не мешает нам признавать его священный характер (21, С.44).

II. Игра и состязание как культуросозидающая функция

Исходной предпосылкой концепции игрового генезиса культуры является то, что культура возникает в форме игры. Культура изначально разыгрывается. Даже те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, как, например охота в архаическом обществе, стремятся найти для себя форму игры. В играх общество выражает свое истолкование в жизни и мира. Это не следует понимать так, что игра становится, оборачивается культурой, но культура в её изначальных фазах имеет характер игры, осуществляется в формах игры и проникнута её настроением.

Взаимосвязь игры и культуры, по мнению исследователей нужно искать в высших формах социальной игры, там, где она проходит в упорядоченных действиях группы или сообщества, или  двух групп, противостоящих друг другу (2, 4, 14). Игра в одиночку плодотворна  для культуры лишь в весьма ограниченной степени. Для того, чтобы доказать свою точку зрения, Й. Хейзинга приводит примеры из жизни животных: тетерева исполняют  танцевальные па, вороны соревнуются в искусстве полета, беседковые птицы украшают свои гнезда, певчие птицы поют и т.д.(21, С.62).

Из этого следует, что, раз данный фактор игры существует в жизни животных, состязание и представление не проистекают из культуры, а предшествуют ей.

Далее можно со всей определенностью выделить две неизменно возвращающиеся формы, в которых культура вырастает как  игра и  в рамках игры - священное действо и праздничное состязание (15). Но правомерно ли распространять понятие игры на всякое состязание? На примере анализа греческих состязаний Й. Хейзинга доказывает это положение. Состязание, как и любая другая игра, не имеет никакой цели, то  есть финальный элемент действия заключен в процессе как таковом, вне прямого отношения к тому, что за этим последует. Результат игры как объективный факт сам по  себе незначителен и безразличен (21,С.63). Исход игры или состязания важен лишь для тех, кто в ней участвует (игроков или зрителей), то есть для тех, кто вступает в сферу игры и принимает все её правила.

Теснейшим образом с игрой связано понятие выигрыша, это понятие появляется тогда, когда в игре есть противник. Выиграть - значит, возвысится в результате игры. Выигравший и в обыденной жизни приобретает славу и почет, и его успех распространяется на всю группу, отождествляющую себя с победителем. Поэтому главное - это сама победа, причем прямая жажда власти, как  это видно из рассуждений Й. Хейзинги, не является здесь мотивом. Борются или играют ради чего - то, и в первую очередь - ради возможности наслаждаться победой. Поэтому в игре провозглашается ставка, заклад или приз.

Со всеми соревнованиями тесно связано не только ради чего, но и также в чем и с чем борются за первенство в силе и ловкости, в знании и в искусности, в роскоши и богатстве, в щедрости и в удаче, в знатности и в чадородии. Борются с помощью физической силы, оружия, ума или рук, выставляя себя на показ, громогласно: хвастаясь, ставя все на кон, наконец, прибегая к хитрости и обману. Причем хитрость тоже превращается в предмет состязания и фигуру игры. Плутующий игрок - не шпильбрехер, он делает вид, что следует правилам, пока не оказывается пойманным за руку (14, С.65-67).

Этнология все более явственно дает знать, что общественная жизнь в архаические периоды культуры обычно основывалась на антитетическом и антагонистическом устройстве самого общества, и весь мыслительный мир такого общества был организован соответственно противоположным, заданным этой дуалистической структурой. Й. Хейзинга ссылается в данном случая на примеры примитивного дуализма, когда племя делится на две противостоящие половины, в соответствие со своими тотемами (21,С.66).  Данная система простирается на весь мир их представлений: каждое существо принадлежит той или иной стороне.

Наряду с делением племени на две части люди группировались по признаку пола: китайское противопоставление инь и ян, женское и мужское начало. Обособление по признаку пола стоит у истоков системы мышления, выражавшей этот обособление и конкретно проявлявшееся в разделении на группы юношей и девушек, которые на празднествах по времени года в ритуальных формах привлекают друг друга поочередным пением и играми (20). Здесь находится самая сердцевина сферы подменных игр: поочередное пение, игра в мяч, ухаживание, загадки - все здесь внутренне взаимосвязано в форме живого повествования между двумя полами.

Все эти формы состязания выдают связь с культом, так как  в отношении их постоянно сохраняется убеждение, что они полезны и необходимы для доброго следования времен года, созревания урожая и т.д.

Агональную (состязательную) основу культурной жизни архаических обществ ни что не высвечивает с такой ясностью, как описание обычая индейских племен времен Британской Колумбии, известного в этнологии под названием “потлатч”(18). Суть потлатча состоит в следующем: устраивается торжественный праздник, на котором одна из двух групп с чрезвычайной пышностью раздаривает пышные дары другой группе, не преследуя никакой иной цели, кроме как доказать этим свое превосходство. Единственно необходимое ответное действие - другая сторона обязана устроить и, по возможности, превзойти соперника. С предметом данного исследования связано следующее: это пункт, к которому сводится все, называемое потлатчем - это выигрыш главенство, слава, престиж, реванш.  Духовная атмосфера, в которой происходит вся эта торжественная церемония, - это атмосфера чести, выставления на показ, бахвальства и вызова. Единственное стремление здесь - престиж своей группы, повышение ранга и превосходство над остальными.

Й. Хейзинга, анализируя этот архаический обычай, делает вывод, что первичным во всем этом комплексе, называемом потлатч, действует агональный инстинкт, здесь первична игра всего общества ради возвышения коллектива или индивидуальной личности. Это серьезная игра, пагубная игра, порою кровавая игра, священная игра, и все же это - игра (21, С.74).

При любой системе архаического жизненного уклада на основе воинственной и благородной племенной жизни, вырастает идеал рыцарства и рыцарственности, будь то у греков, арабов, японцев или христиан эпохи средневековья. И всегда этот идеал добродетели сохраняет неразрывную связь с признанием и утверждением чести, примитивной и внешне проявленной. Добродетель, честь, благородство и слава попадают в круг состязания, а, следовательно, и в круг игры.

Благородное сословие, которое некогда отвечало идеалу добродетели тем, что отстаивало доблестью свою честь, и которое видело свое признание в том, чтобы хранить верность этой задача, должно было вкладывать в традиционный рыцарский идеал более высокое этико-религиозное содержание, что на практике выглядит обычно весьма плачевно, либо довольствуется культивированием внешней картиной высокого положения и незапятнанной чести, демонстрируя помпезность, роскошь и куртуазное обхождение, которое в современную автору эпоху сохранило всего-навсего игровой характер - хотя и присущим им изначально, прежде, однако, выполнявший функцию создания культуры.

Человек благородного происхождения подтверждает действенным испытанием силы, ловкости, мужества, остроумия и т.д. Это прославление добродетелей как форма состязания может переходить в поношение противника. Исследователь описывает особые турниры в похвальбе и хуле, где происходит состязания в моральных ценностях, а не в силе оружия(21, С.76). Особые действия имеют при этом техническое значение, отличительного признака чести или позора (жест презрения неприступной мощи стены вражеской крепости, каковым был роковой прыжок Рема в начале римской истории). Здесь тоже прослеживается связь с потлатчем - состязание в богатстве и расточительности и поединками в похвальбе. Еще один из наиболее яркий примеров - соревнование в учтивости, т.е. уступить другому дорогу, которое состоит в том. Что каждый старается побить противника благородством манер, уступить ему место, сойти с дороги. Состязание в учтивости, нигде не формализовано так, как в Китае.

 Хейзинга в подтверждении своей точки зрения приводит примеры состязаний в поношении в древне арабском язычестве, в греческой традиции, в германской ранней истории, находит их у англичан и французов (21,С.80).

Подробно останавливаясь на значении агонального фактора в греческой культуре, автор игровой концепции культуры приходит к выводу о том, что все мистическое и магическое, героическое, логическое ищет форму и выражение в благородной игре. Культура берет начало не как  игра и не из игры, а в рамках игры. Антитетическая и агонистическая основа культуры задается в игре, которая древнее и первичнее, чем любая культура.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что по всей земле на территории обитания раннего человеческого общества господствует комплекс совершенно однородных представлений и обычаев агонистического характера. По всей видимости, эти состязательные формы возникают независимо от особенностей религиозный представлений, свойственных тому или иному народу. Готовое объяснение этой однородности лежит в самой человеческой природе, всегда устремленной к высшему, будь это высшее земной славой и превосходством или же преодолением всего земного. Врожденной функцией человека, благодаря которой осуществляется это стремление, и была игра. Поэтому, если в явлениях культуры, которые здесь имелись в виду, это игровое качество на самом деле первично, тогда было бы логично полагать, что между всеми перечисленными формами: потлатчем, состязанием в хуле, бравадой, кровавым поединком и т.д.  не проходи никакой четной границы. И это будет видно при рассмотрении взаимодействия игры и различных отраслей культуры.

III. Взаимосвязь культуры и игры

## 3.1. Взаимосвязь игры и права

На первый взгляд сфера права, закона и правосудия чрезвычайно отдалена от сферы игры. Но возможность родства между игрой и правом делается очевидной. Так, правовая практика, судопроизводство, независимо от того какие идеалы положены в основание права, - носит в высшей степени состязательный характер. Например, судебный спор сторон для греков - своего рода битва, обусловленная жестокими правилами и протекающей в освященных формах, где две борющиеся стороны взывают к решению третейского судьи. Из агональной сущности спора проистекает все его последующее развитие, и этот состязательный характер продолжает жить в нем и по сей день (21, С.85).

Как игровое качество, так и качество состязательности -  возносимые оба в сферу священного, как того требует для свершения правосудия всякое общество - до сих пор пронизывают самые различные формы правовой жизни:

-          всякое место для свершения правосудия - священное место, отрезанное, отгороженное от обычного мира, это магический круг, игровое пространство, внутри которого привычное деление людей по рангу временно прекращается, на время они делаются неприкосновенными;

-          судьи до сих пор уходят из “обыденной жизни”, прежде чем приступить к отправлению правосудия: облачаются в мантию или надевают парик, сам судейский парик есть нечто большее, чем реликт прежнего церемониального облачения. По своей функции он может считаться близким родичем примитивных танцевальных масок первобытных народов. И то и другое делает человека “иным существом”;

-          в процедуре, разворачиваемой перед лицом судьи, во все времена и при всех обстоятельствах стороны с такой силой, с такой остротой, с такой устремленностью хотят добиться победы, что агональный элемент не может быть исключен ни на мгновение. При этом система правил, которая неизменно царит в этой борьбе, формально и целиком помещается в рамки хорошо организованной антитетической игры (12).

   Здесь Й. Хейзинга делает акцент на том, что взаимосвязь права и игры в архаичной культуре может быть рассмотрена под тремя различными точками зрения: судебный процесс как вид азартной игры, как состязание, как словесный поединок.

*Азартная игра*.Если переместить взгляд  правовой практики высокоразвитых форм цивилизации на ту же сторону далеко не столь ушедших вперед стадий культуры, то увидим, что представление о правоте или неправоте, то есть этико-юридическая идея затмевается в сознании общества представлением о победе или поражении, т.е. идее чисто агонального свойства. Элемент случая и тем самым игры выступает на первый план по мере перемещения в примитивное правосознание. Здесь предоставлена сфера мышления, где понятие о решении, источником которого могли быть предсказания оракула, божий суд, выпавший жребий, иными словами игра (так как непреложность решения вытекает лишь из правил игры) а вместе с ним и приговор, воспринимались еще как единое целое.

*Состязание или спор об заклад*. Примитивная связь права, жребия и азартной игры можно обнаружить в традиции германского народа, “само состязание, замечет автор, сама игра ради того, чтобы одержать победу является здесь исходным пунктом. Исход игры, зависящий лишь от счастья, сам по себе есть священная воля. И судопроизводство, и обычаи божьего суда коренятся в практике агонального решения спора вообще: с помощью жребия или испытания силы. Примером тому является спор об заклад: английское право вплоть до XIX  века знало эту форму судебной процедуры в гражданских делах: с одной стороны, противники во время судебного поединка брали на себя обязательство в определенный день присягнуть в своей невиновности; с другой стороны - когда один из противников предлагал поединок. До XX века в Англии сохранилось пари об исходе суда (21, С.92).

*Словесный поединок****.*** Им остается судоговорение по своей  сути. Агон почти полностью состоит здесь в  стремлении превзойти друг друга в изощренных поношениях и оказываться на высоте положения. Хейзинга приводит пример замечательного доказательства взаимосвязи игры и культуры, а именно состязания в игре на барабане или песенные поединки гренландских эскимосов, где имеется дело со случаем, когда функция культуры, называемая судопроизводством, еще не высвободилась полностью из  сферы игры и не утратили своего характера. Итак, здесь мы имеем дело с культурной практикой, выполнявшей функцию судебного разбирательства в чисто агональной форма и одновременно являющееся игрой в самом подлинном смысле слова. Причем всему сопутствует смех и веселье (21, С.95).

Таким образом, Й. Хейзинга убедительно доказывает взаимосвязь игры и права на основе архаических форм отправления судопроизводства и их элементов, оставшихся в современном праве.

## 3.2. Взаимосвязь игры и сражения.

Оба понятия "сражение " и "игра" нередко сливаются. Всякая схватка, если она ограничивается определенными правилами имеет - уже в силу этого ограничения - формальный признак игры, особо напряженной, решительной, но в тоже время и чрезвычайной наглядной. Сражение как одна из функций культуры всегда предполагает наличие ограничительных правил, требует, до известной степени,  признания за собой некоторых качеств игры. В архаической, столь романтической - варварской сфере взглядов, кровавая битва, праздничное воинское состязание и пышный турнир, будучи связанный определенными правилами, все вместе воспринимается в рамках первичного представления об игре. О войне же можно говорить как о функции культуры в той степени, в которой она ведется в границах некоего круга, члены которого признают равенство или равноправие друг друга. На таких ограничениях до новейшего времени покоилось международное право, в котором выразилось стремление включить войну в сферу культуры (над замешанными сторонами возвышалась идея общности, признававшая своих членов "человечеством", с соответствующими правилами и притязаниями на обращение с каждым из них как с "человеком"). И только теория "тотальной войны" полностью отказывается от остатков культуры, и тем самым игровой функции войны (21, С.106).

Итак, Й. Хейзинга, прежде всего взаимосвязь игры и культуры видит в агональном характере войны: состязательный момент вступает в действие с той минуты, когда воюющие стороны начинают видеть в друг друге противника, сражающее за то, на что он имеет право.

Одной из форм состязания в архаический период культуры является поединок (группа воинов бросает вызов равному числу вражеских воинов), где личное единоборство может служить оракулом, предвещающим исход будущего сражения;

Наиболее яркий пример такого поединка - эпоха, получившая современное название "раннего нового времени", когда дуэль принимает чрезвычайно кровавые формы.

Дуэль в своей сущности - это ритуальная игровая форма, это регламентация внезапно свершающегося убийства, вызванного безудержанным гневом. Место схватки - игровое пространство, равное оружие должно быть тщательно сверено, подается знак к началу и прекращению дуэли, предписывается число выстрелов. Появление крови уже само по себе достаточно для выполнения требования, чтобы поруганная честь была отмечена кровью (11).

Анализ Й. Хейзингом агонального элемента в современной войне сводится  к следующему: понятие войны возникает тогда, когда особое приподнятое настроение охватывающей всех враждебности делается отличным от распри между отдельными людьми, а до некоторой степени и родовой ненависти. Такое различие помещает войну не только в сакральную, но и в агональную сферу. Война возвышается до святого дела, где все вместе могут померятся силами, испытывая свой жребий. Война рассматривается в свете священного долга и чести и разыгрывается в присущих им формах (21, С.107).

Обычай, проистекающий из отношения к войне как к благородной и честной игре и время от времени появляющийся даже в условиях нынешнего времени - это обмен любезностями с неприятелями. Договоренность о месте и времени битвы формирует кардинальную черту отношения к войне как к честному состязанию.

Если войну агональную и сакральную назвать архаической, это не будет означать, что на ранних стадиях культуры любая схватка проходила в форме обусловленных прав боевого состязания или что в современной войне агональному элементу больше нет места. Архаическое общество очерчивает границы дозволенного, то есть правила игры, непосредственной для тесного круга своих современников или себе подобных. Но фатальное развитие технических и политических возможностей и выкарчевывание нравственных устоев в новейшее время во всех отношениях сделали бездейственной конструкцию военного права, когда противник признается равной стороной притязающей на честное и почетное обращение. И как только члены сообщества государств на практике отвергают обязательность международного права, то с последним чисто формальными остатками игрового поведения исчезают всякие притязания на культуру. И общество скатывается до уровня еще более низкого, чем архаическая культура. Так безраздельное насилие снова вступает в “свои права” (12).

Отсюда следует важный вывод о том, что без поддержания определенного игрового поведения, культура вообще невозможна. Но и в обществе, одичалом от отказа от правовых норм, агональный инстинкт вовсе не исчезает. Ибо он коренится в самой природе человека. И такое врожденное стремление было первым, сталкивающим отдельные группы людей друг с другом и в безумном самовыражении может их привести к немыслимым крайностям ослепления и безрассудства.

Но все же, в неизменных, всегда освященных культом,  боевых играх вырастают сами культурные формы, развивается структура общественной жизни. Духовные силы общества ищут выхода в прекрасных образных выражениях героической жизни, свершающихся в благородном соперничестве, в идеальной сфере чести, добродетели и красоты. Идея благородного единоборства остается, таким  образом, одним из сильнейших импульсов игры. Нет сомнений, например и, в том, что идеал рыцарской чести, доблести, самообладания, и чувства долга развивал и облагораживает те культуры, которые его почитали. На почве рыцарства взошли и блистательно расцвели, дав богатые плоды культурных ценностей этическое и лирическое выражение благородного содержания, пестрое и прихотливое искусство украшения, изящные формы церемониала и условностей (21, С.108)

И все то, что мы видим теперь, как прекрасную благородную игру, было некогда священной игрой. Рыцарское посвящение. Ристалище, орден, обет имеют своим источником обычаи инициации далекого прошлого.

## 3.3. Взаимодействие игры и филофствования.

Желание показать себя первым проявляется в стольких формах, сколько возможностей представляет данное общество. Способы, которыми люди состязаются с друг другом, столь же различны. Как и вещи, за которые они борются, и действия, в которых они принимают участие. Состязание может принимать такие формы, как божий суд, пари, судебное разбирательство, дача обета или разгадывание разгадок. Во всех этих видах оно, в сущности, остается игрою. И в этом качестве игры лежит исходная точка для понимания функции состязания в культуре. Необыкновенным сходством отмечены во всех культурах обычаи и состязания и значения, которые им придают (11). Это почти совершенно формальное сходство доказывает, как сильно вся игровая деятельность связана с глубинными основами душевной жизни человека и жизни общества.

Быть может, еще яснее, чем в областях права и войны, которые были рассмотрены выше, подобие форм архаической культуры сказывается в состязаниях знаниях и мудрости. Для раннего человека что-то мочь или сметь - означает власть, а что - то знать - волшебную власть. По сути, для него всякое определенное сведение священно, это есть тайное и колдовское знание. Упорядоченных ход вещей, установленный и определенный богами, сохраняемый и поддерживаемый отправлением культура для сохранения жизни на благо человека. Ничем иным не оберегается столь надежно, как знанием человека о священных вещах и их тайных именах, знаниям о происхождении мира (20).

На священных празднествах люди состязались в этом звании, ибо выговариваемое слово воздействовало на вес миропорядок. Состязание в сакральном знании укоренены самых глубинах культа и являются его существенной составной частью. Вопросы, которые жрецы по очереди или по вызову задают друг другу во время жертвоприношения, в полном смысле слова, загадки, по форме и направленности совершенно подобные загадкам, которые задают при совместной игре.

Функция такого сакрального противоборства в загадывании загадок нигде ни видна так отчетливо, как в ведической традиции. В мудрости упражняются, как в священных искусных ремеслах. Философия возникает здесь в форме игры (21, С.113)

Ответ на вопрос загадки не может быть найден путем размышлений или логических размышлений. Этот ответ есть некоторое разрешение внезапно открывшаяся возможность разорвать узы  того, кто задал вопрос. Поэтому правильное решение лишает силы спрашивающего. На каждый вопрос только один ответ. Он может быть найден, если известны правила игры. Если возможен иной ответ, соответствующим правилам и при этом такой, о котором спрашивающий и не подозревал - горе ему. С другой стороны, одна и та же вещь, может быть представлена или выражена столь многими способами, что ее легко скрыть под покровом самых разнообразных вопросов и загадок.

Поэтому загадка, даже вне своего магического действия, остается агональным элементом социального общения. Последовательные переходы устанавливают связь между священным поединком в загадках о происхождении вещей и состязанием в каверзных вопросах о чести, жизни и благе - с богословско-философским диспутом.

Агональный элемент любого любомудрия особенно проявляется в том, что древние мыслители были склонны видеть в мировом процессе вечную борьбу изначальных противоположностей, которые были заложены в существо всех вещей, как это запечатлено в китайском противопоставлении “ян” и “инь”.

Взаимосвязь игры и философии Й. Хейзинга прослеживает в первую очередь в софистике. Ведь именно у софистов преобладает “желание как можно лучше разыграть представление, стремление в ответной схватке одержать верх над соперником - эти два мотора всеобщей социальной игры”(21, С.114).

Последовательность основных стадий развития философии можно отметить в общих чертах так: в глубокой древности она берет начало в священной игре в загадки и в словопрения, выполняет функцию праздничного развлечения. Сакральная сторона вырастает в глубокую тео- и философскую Упанишад и досократиков, игровая сторона - в деятельность софистов. При  этом философия развивалась и в сниженной форме: как словопрение, игра ума, софистика и риторика.

Делая экскурс в историю философской мысли Й. Хейзинга везде отмечает склонность философии к полемике, а полемическое неотделимо от агонального.

## 3.4. Взаимосвязь игры и поэзии.

Вопрос о взаимосвязи игры и поэзии задает центральную тему рассуждения о связи между игрой и культурой. Поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире, который дух творит для себя, где вещи имеют иное лицо, чем в “обыденной жизни”, и где их связывают между собой не логические, а совсем иные связи. Поэзия никогда не была совершенно серьезной. Она располагается по ту сторону серьезного - в той первозданной стране, откуда родом дети, животные, дикари, ясновидцы, в царстве грезы, восторга, опьянения, смеха. Для понимания поэзии нужно облечь себя душою ребенка, словно волшебной сорочкой, и мудрость ребенка поставить выше мудрости взрослого (21, С.121).

В мифических представлениях первобытных народов об основах бытия, как в зародыше уже заключен смысл, который затем был осознан и выражен в логических формах и терминах. Филология и богословие стремятся все глубже проникнуть в постижение мифологического ядра ранних верований (9). В свете первоначального единства поэтического искусства, священного учения, мудрости, культа все функциональные значения древних культур должны были восприниматься по-новому. В каждой живой, цветущей цивилизации, и, прежде всего в архаических культурах, поэзия одновременно и культ, и праздничное увеселение, совместная игра, проявление  искусности, испытание или загадка, мудрое поучение, убеждение, колдовской заговор, предсказание, пророчество, состязание.

Поэзия в своей первой функции фактора ранней культуры, рождается в игре и как игра (17). Это священная игра, но и в своей причастности к святости она постоянно остается на грани развлечения, шутки, фривольности. О сознательном удовлетворении стремления к прекрасному еще долго нет речи. Оно неосознанно содержится в переживании священного акта, который в слове становится поэтической формой и воспринимается как чудо, как праздничное опьянение, как экстаз, но главное, поэтические навыки расцветают в радостных и захватывающих массовых играх и страстных групповых состязаниях, обычных в архаическом обществе. Ничто не могло быть более питательной почвой для взрыва поэтических чувств, чем радостные празднества сближения полов при чествовании весны или других важнейших событий в жизни племени (21, С.123).

Й. Хейзинга подробно рассматривает взаимосвязь игры и поэзии во внешней форме речи, отмечая, что столь же ощутимо проявляется она в отношении формы обратного воплощения мотивов и их облачения и выражения (21, С.132).

Исследователь находит взаимосвязь и в состязательности - и состязание в загадках, и поэзия предполагает круг посвященных, которым понятен используемый язык. Значимость решения в обеих областях зависит от вопроса, соответствует ли оно правилам игры. Поэтом считается тот, кто способен говорить на языке искусства. Язык поэзии отличается от обычного языка тем, что он намеренно пользуется особыми образами, которые понятны не каждому. То, что язык поэзии делает с образами, это и есть игра. Именно она  располагает их в стилистической упорядоченности, она облекает их тайнами, так что каждый образ - играя - разрешает какую-нибудь загадку (17, 19).

В архаических культурах поэтический язык еще являлся преимущественно средством выразительности. Поэзия выполняет более широкую жизненную функцию, чем удовлетворение поэтических стремлений. По мере духовного и материального развития культуры расширяются те области, где черты игры отсутствуют или малозаметны, за счет тех, где игра не знает препятствий. Культура в целом приобретает серьезность. Закон и война, знание, техника и ремесла, как кажется, теряют контакт с игрою. Даже культ затронут этим процессом. Оплотом цветущей и благородной игры остается поэзия (16, 23).

Поэзия тесно связана с воображением, поэтому воображение тоже происходит из игры. Вообразить воспринимаемое в виде живого существа - значит, выразить его на самом первичном уровне. Это происходит, как только возникает потребность сообщить о воспринимаемом кому-то еще. Представление рождается как воображение.

Исходя из этого, Й. Хейзинга делает вывод о правомерности назвать игрой духа врожденную неотъемлемую склонность духа - создавать для себя вымышленный мир живых существ. Исследователь ставит в доказательство свой точки зрения мифологические рассуждения о возникновении мира и вещей, где это явление представлено как использование членов тела некоего мирового исполина некими творящими божествами (21, С.135).

## 3.5. Игровые формы искусства.

Внешним признаком глубоко психологической связи игры и искусства является то, что во многих языках исполнение на музыкальных инструментах зовется игрою (16, 19).

Игра лежит вне благоразумия практической жизни, вне сферы необходимости или пользы, то же относится к музыкальным формам и музыкальному выражению. Игра стоится по законам, которые не определяются нормами разума, долга и  истины. То же справедливо и для музыки. Действенность её форм и  её функции определяется нормами, которые никак не соприкасаются ни с логическими понятиями, ни со зрительными или осязаемыми образами. Лишь собственные специфические имена могли бы подойти этим нормам, имена, одинаково свойственными музыке и игре, каковы ритм и гармония (17)

Если со всем тем, что относится к музыке, мы неизменно остаемся в рамках игры, то еще в большей степени это относится к искусству танца. “О Танце... можно сказать, что это сама игра в полном смысле слова...”(21, С.159). Й. Хейзинга отмечает, что взаимосвязь танца и игры настолько очевидна, что даже не требует тщательного рассмотрения.

Связь изобразительного искусства и игры прослеживается в том, что, во-первых, произведения искусства причастны к сакральному миру; а во-вторых, здесь также присутствует состязательный элемент (24).

Взаимосвязь искусства и игры ярко прослеживается в драматургии, кино. Здесь игра возводится в ранг театральных представлений и кинофильмов и сама по себе уже является искусством.

Глава IV. Культура и эпохи с точки зрения игры.

Игровой элемент присутствует на всех этапах развития человечества. Ранее уже было рассмотрено значение игры в архаических культурах и в эпоху античности, здесь же мы более подробно остановимся на характеристиках  остальных эпох с точки зрения игровой концепции культуры.

Игровой элемент в жизни Рима более ясно раскрывается в выражении “Хлеба и зрелищ!” - как выражении того, что народ требовал от государства. В эпоху Римской империи “на всей цивилизации лежит фальшивый внешний глянец. И религия, и искусство, и литература были призваны уверять, что с Римом все в порядке, его изобилие обеспечено, а победоносная мощь не вызывает сомнений”(21, С.171). Об этом говорят горделивые здания, Колонны, воздвигнутые в честь побед, триумфальные арки, алтари с их рельефами, стенная роспись в жилищах. Священные и мирские изображения в римском искусстве сливаются воедино. Во всем этом есть некоторая доля несерьезности, желание укрыться в идиллию, чем культура и выдает свой упадок. Её игровой элемент выступает явно на первый план, но он не обладает более никакой органической функцией в устройстве и событиях общественной жизни.

Политика императоров также определялась потребностью то и дело громогласно провозглашать общественное благо, прибегая при этом к древним сакральным игровым формам. Римское общество не могло жить  без игр. Они были для него такой же основой существования, как и хлеб. Ведь это были священные игры, и народ имел на них священное право. В итоге, жизнь превратилась в протекающую в рамках культуры игру, в которой фактор культа все еще удерживается как форма, но священного там уже не осталось.(11)

Об игровом элементе средневековой культуры Й. Хейзинга рассказывает в работе “Осень средневековья” (22). Средневековый мир полон игры, резвой, необузданной народной игры, полон языческими элементами, которые, утратив сакральное значение, превратились в чисто шуточные обряды, в помпезные и величественные рыцарские игры, утонченную игру куртуазной любви и великое множество иных форм. В большинстве случаев, прямая культуросозидающая функция всем этим игровым формам уже несвойственно, так как крупные формы в культуре: поэзию и обряды, философствование и науку, политику ведения войн - эта эпоха уже унаследовала из своего античного прошлого.

В эпоху Ренессанса и Гуманизма духовная атмосфера была наполнена игрой. Й. Хейзинга указывает, что “одновременно утонченная и при этом свежая и сильная устремленность к прекрасной и благородной форме - не что иное, как игровая культура”(21, С.174). Все великолепие Ренессанса  - это радостное и торжественное облачение в наряды, порождаемого фантазией идеального прошлого. Ренессанс пробуждал два в высшей степени игровых вида образного воплощения жизни - пастораль и рыцарство - к новой жизни, а именно к жизни в литературе и в празднике.

Гуманисты культивировали четко сформулированные жизненные и духовные идеалы. Они умудрялись даже антично - языческих персонажей и свой язык классицизма сдабривать выражениями христианской веры, внося туда привкус искусственного и не вполне искреннего. Таков Эразм Ротердамский с “Похвалой глупости”, “Беседой”, а также с его письмами, серьезными научными трудами. Таков Рабле, Молине, Сервантес - везде есть элемент игры, который кажется, чуть ли не самой сущностью этих произведений (11).

Главная игровая составляющая XVII столетия это Барокко. С представлением о барокко связывается картина сознательно преувеличенного, намеренного выставляемого напоказ, заведомо надуманного. Формы искусства барокко были и остаются в полном смысле этого слова *искусственными*. (3). Склонность к утрированию, которая присуща XVII столетию, очевидно, может быть, понята лишь исходя из глубоко игрового содержания самого творческого порыва. Чтобы от всего сердца наслаждаться Рубенсом, Вонделом или Бернини, нужно начать с того, что не воспринимать их формы выражения чересчур лишь “взаправду”. Всеохватывающее моделирование жизни, духа и внешнего облика по выкройке Барокко находит поистине разительное подтверждение в одежде (парадный мужской костюм, парик).

Еще более живой элемент игры, по мнению автора “Человека играющего” присущ эпохе Рококо. Именно там игровые качества расцветают столь пышно, что само определение Рококо едва ли может обойтись без прилагательного *игривый.*   В моде тяготение к красоте с обуревающими людей страстями и чувствами: кокетством, тщеславием, выставлением своих достоинств; в стиле - это тяготение к красоте, выкристаллизовывается в чистом виде. Редко до такой степени сближаются  друг с другом стиль и мода, и тем самым игра и искусство, как в Рококо (11). Игровые качества культуры  XVIII века ушли гораздо глубже, в искусство управления государством: политика кабинетов, политические интриги и авантюристы - поистине все это никогда еще не было настоль игрою.

Со второй половины XVIII века настроение эпохи рождалось в игре, это справедливо, как для нового классицизма, так и для образов, вдохновлявших романтиков, а факты истории говорят о том, что романтизм родился в игре и из игры (Уолпол “Замок Отранто” - первый, беспомощный опыт романа ужасов, то ли из каприза, то ли от скуки). Еще одним подтверждением игрового фактора является направление сентиментализма XVIII века. (13). Й. Хейзинга отмечает, что различать содержание культурных импульсов от столетия к столетию становится все труднее. К прежнему сомнению: серьезно это или игра - все более примешивается  подозрение в лицемерии и притворстве.(21, С.189)

В XIX веке буржуазные идеала благополучия стали овладевать духом общества. Переоценка экономического фактора в обществе и духовном состоянии личности была в известном смысле естественным результатом рационализма и утилитаризма, которые убили тайну как таковую и провозгласили человека свободным от вины и греха. Великие течения мысли этого времени почти все были направлены против игрового фактора в общественной жизни (либерализм, социализм, политический утилитаризм и т.д. - все это виды деятельности, серьезные до последней капли. Культура в значительно меньшей степени разыгрывается по сравнению с предыдущими периодами.

Подводя итог о XIX  веке, можно свидетельствовать, что почти во всех явлениях культуры игровой фактор заметно отступает здесь на второй план. Как духовная, так и материальная организация общества были препятствием для сколько-нибудь явного воздействия этого фактора. Общество стало чересчур сознательно воспринимать свои стремления и интересы. Оно полагало, что уже выросло из своих детских одежд, стараясь воплотить в жизнь научные замыслы по достижению собственного земного благополучия. Идеалы труда, всеобщего образования и демократии едва ли не оставили место вечному началу игры.

***Игровой элемент современной культуры.***

На первый взгляд кажется, что утрату игровых форм в общественной жизни компенсирует спорт. Но Й. Хейзинга утверждает, что из игрового содержания спорт растерял самое лучшее. Игра, по его мнению, обрела серьезность, игровое настроение из неё улетучилось, так как спортивные состязания уже не связаны с чем-то священным, в них древний игровой фактор уже успел отмереть. И причинами этого явления являются “техничность, организованность, материальная оснащенность и научное осмысление, что в коллективном и публичном занятии ею возникает угроза потери самого духа игры”(21, 191).

Й. Хейзинга доказывает, что в современной культуре существует две тенденции: с одной стороны, в случае спорта - это игра, все более жесткая в своей серьезности, но при этом считающаяся игрой; в другом случае - серьезное занятие, вырождающееся в игру, но продолжающееся считаться серьезным. Но оба эти явления объединяет сильное агональное чувство, которое по-прежнему правит миром, хотя и в иных формах, чем раньше (например, коммерческая соревновательность).

Относительно искусства Хейзинга считает, что “современный аппарат организации общественной жизни, с литературно изощренной художественной критикой, с выставками и лекциями, призваны к тому, чтобы повышать характер художественных манифестаций”(21, С.193).

Исследователь отмечает, что современная наука придерживаясь строгих требований точности и любви к истине, относительно мало доступна для игрового подхода и обнаруживает меньше игровых черт, чем в ранние годы её возникновения или в период её оживления, в период Ренессанса до XVIII века.

В общественной жизни происходит следующее: с одной стороны - речь идет о притворной игре (игровые формы используются для сокрытия намерений общественного или политического характера), с другой стороны, можно пойти по ложному следу, так как есть понятие, демонстрирующее видимость свойств игры (жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам). Это явление Й. Хейзинга называет пуэрелизмом.

Поэтому игровой элемент культуры с XVIII века утратил свое значение в тех областях, где он чувствовал себя “как дома”. Современную культуру едва ли уже играют, а там, где кажется, что её все же играют, эта игра притворна. Так, в качестве примера автор обращается к внешней политике государств, где остается “мало поводов думать о сфере игры” (21, С.198). Но и здесь Й. Хейзинга, верный своей теории, отмечает, что утрачены лишь старые архаические элементы войны, но все же они остаются. Ведь “война, со всем тем, что её вызывает и ей сопутствует, неизменно оказывается опутанной демоническими сетями игры”(21, С.199).

Современное общество вынуждает все более расширять спектр социальных ролей, которые призван играть человек. Однако он не может выполнять все возложенные на него функции разом, поэтому игра все больше приобретает формы лицемерия.

Заключение.

Игровая концепция культуры, сформулированная Й. Хейзинга, рассматривает игру как первооснову культуры, культура возникает в форме игры. Культура возникает и развертывается в игре, носит игровой характер. Это является исходной предпосылкой названной концепции.

 Игра, с точки зрения Й. Хейзинги, это всеобъемлющий способ человеческой деятельно­сти, универсальная категория человеческого существования.

Игра - это не манера жить, а структурная основа человеческих действий. А для того, чтобы игровое содержание культуры было культуросозидающим, оно должно оставаться чистым. Цель игры - в ней самой. Игра сама по себе, в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Она не может быть не дурной не хорошей. Нравственный, так же как и безнравственный, посту­пок совершается по тем или иным правилам той или иной игры. В сущности, игра несовместима с насилием. Именно нравственные поступки свидетельствуют о должном соблюде­нии “правил игры”. Ведь нравственность есть не что иное, как укоре­ненная в прошлом традиция. Безнравственность, с данной точки зрения, это наме­ренно избранное положение “вне игры”, то есть нечто абсурдное по определению. В этом случае, серьезное не является антонимом игры, ее противоположность — бескультурье и варварство*.*

Говоря об игровом факторе, Й. Хейзинга убедительно показывает его чрезвычайную действенность и чрезвычайную плодотворность при возникновении всех крупных форм общественной жизни. Будучи её существенным импульсом, игровые состязания, более древние, чем сама культура, исстари наполняли жизнь и, подобно дрожжам, способствовали росту и развитию форм архаической культуры. Культ рос в священной игре. Поэзия родилась в игре и продолжала существовать в игровых формах. Музыка и танец были чистой игрою. Мудрость и знание обретали словесное выражение в освященных обычаем играх, проходивших как состязание. Право выделилось из игр, связанных с жизнью и отношениями людей. Улаживание споров оружием, условности жизни аристократии основывались на игровых формах. Поэтому вывод здесь может быть только один: культура, в её первоначальных фазах, играется. Она не произрастает из игры, как “живой плод, который освобождается из материнского тела, она развертывается в игре и как игра”(21, С.168).

Таким образом, подлинная культура не может существовать без игрового содержания, так как культура предполагает определенное самоограничение, определенную способность не воспринимать свои собственные устремления, как нечто предельное и наивысшее, но видеть себя отгороженной некоторыми добровольно приятыми границами.

Й. Хейзинга подчеркивает, что культура все еще хочет, чтобы её “играли” - по взаимному соглашению относительно определенных правил (21, С.168).

Тяжело смотреть на все наши деяния с точки зрения игры. В глубо­чайших недрах человеческого существа что-то словно бы противится этому. Но и в драматическом сгущении важнейших моментов жизни человечества все проис­ходящее не выходит за рамки парадигмы игры вообще.

Литература

1.   Андреев А.Н. Культурология. Личность и культура. Минск, 1998.

2.   Аникеева Н.П., "Педагогика и психология игры". М.,1986

3.   Антология исследования культуры. - СПб., Т.1, 1997.

4.   Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992.

5.   Богомолова Н.Н., "Ситуационно – ролевая игра, как активный метод социально – психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии". М.,1977.

6.   Выготский Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребенка //Вопросы психологии. 1966, №6.

7.   Гуревич П.С. Игра / Культурология.  XX век. Словарь. - СПб., 1997.

8.   Гуревич П.С. Культурология. - М.. 1998.

9.   Запорожец А.В., Маркова Т.А., "Игра и её роль в развитии ребенка дошкольного возраста". М.,1978.

10.История и культурология. М., 1999.

11.Культурология. XX век. Антология. - М., 1995.

12. Культурология. XX век. Словарь. - СПб., 1997.

13.Лагунова В.Н. Игры преследования и введение в теорию игр. Тверь, 1993.

14.Сапронов П.А. Культурология. Курс лекций по теории и истории культуры. - СПб., 1998.

15.Столович Л.Н., Искусство и игра / Эстетика. М., 1987.

16.Терский В.Н., Игра. Творчество. Жизнь. М., 1966

17.Тэрнер  В. Символ и ритуал. - М., 1983.

18.Устименко В.Ф., "Место и роль игрового феномена в культуре // Филосовские науки", 1980 г., №2, стр. 69 – 77.

19.Фрезер Дж. Д. Золотая ветвь. - М., 1980.

20.Хейзинга Й. Homo Ludens; Статья по истории культуры, М., 1997

21.Хейзинга Й., "В тени завтрашнего дня", Homo Iudens. М.,1992

22.Эльконин Д.Б. Психология игры. М.. 1978.

23.Эпштейн Н.П., "Игра в жизни и искусстве // Советская драматургия", М., 1982, №2.