



Игровая концепция культуры Йохана Хейзинги

Йохан Хейзинга – ‘Homo Ludens’ («Человек Играющий»)

Игра гораздо старше культуры, т.к. присуща даже животным.

Игра иррациональна. В ней есть нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни. Игра, с точки зрения мира – нечто избыточное. Носит сверхлогический характер. 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.

Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения.

Игра предстает как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая её от истоков.

Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека – язык, миф и культ – уже пронизаны игрою.

Функции игры с т.з. ученых:

- 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

Й. Хейзинга находит неудовлетворительными эти объяснения.

Признаки игры по концепции Хейзинги:

- игра - свободное действие;
- игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь. Игра - это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с её собственными устремлениями;
- игра замкнута, ограничена. 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;
- следующий признак игры - напряжение. Именно элемент напряжения сообщает игре то или иное эстетическое содержание;
- в каждой игре - свои правила, бесспорные и обязательные, не подлежащие сомнению;
- играющие создают новое сообщество - группу, которая сохраняет свой состав и после того, как игра закончилась;
- игра обособлена, что выражено в таинственности.

Игра и право

Игровые качества в правовой жизни:

- всякое место для свершения правосудия - священное место;
- судьи до сих пор уходят из “обыденной жизни” до осуществления правосудия;
- агональный элемент и система правил.
- Судебный процесс может быть рассмотрен как вид азартной игры, как состязание и как словесный поединок.

Игра и война

Оба понятия "сражение" и "игра" нередко сливаются. Сражение как одна из функций культуры всегда предполагает наличие ограничительных правил, требует признания за собой некоторых качеств игры. Состязательный момент войны проявляется тогда, когда воюющие стороны начинают видеть друг в друге противника, сражающегося за то, на что он имеет право. Всеобщее настроение враждебности придает войне сакральный и агональный смыслы.

Игра и философия

Для раннего человека что-то мочь или сметь - означает власть, а что - то знать - волшебную власть. На священных празднествах люди состязались в своем звании, ибо выговариваемое слово воздействовало на весь миропорядок. Мудрецы испытывали друг друга загадками, где правильное решение лишает силы спрашивающего. Это тоже своего рода игра.

Древние мыслители были склонны видеть в мировом процессе вечную борьбу изначальных противоположностей, в этом проявляется агональный элемент соревнования в мудрости.

Игра в загадки → философия, теософия
риторика, софистика

Культура и эпоха с точки зрения игры

- Римская Имп. – «Хлеб и зрелища», внешний блеск цивилизации, отсутствие священного в игре.
- Средневековье – множеству игровых форм (народные игры, рыцарские турниры, обряды) уже не присуща культуросозидательная функции, ибо все унаследовано из античного прошлого.
- Ренессанс – «одновременно утонченная и при этом свежая и сильная устремленность к прекрасной и благородной форме - не что иное, как игровая культура”.
- Барокко XVII в. – выставление напоказ заведомо надуманного, сознательно преувеличенного.
- Рококо XVIII в. – тяга к «игривости», пышности, красоте; политические интриги и авантюры.
- XIX век – рационализм; игровой фактор во всех явлениях культуры отступает на второй план.

Современное состояние

Сейчас 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).

Итог

Игровой фактор способствовал росту древней культуры. Культура родилась в форме игры, она «играется» в первоначальных фазах, культура – «не произрастает из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела, она развивается в игре и как игра».