

КУЛЬТУРОТВОРЧИЙ ФАКТОР ГРИ В ІГРОВІЙ КОНЦЕПЦІЇ Й. ХЕЙЗІНГА

Шевчук К.В.

Одеський національний університет імені І.І. Мечникова

У статті досліджено феномен гри в культурологічній концепції Й. Хейзінга, визначено характер і значення гри як явища культури. Згідно з концепцією Й. Хейзінга, гра – всеосяжний спосіб людської діяльності і універсальна категорія людського існування. На основі теорії Й. Хейзінга, проведено аналіз ігрових елементів сучасної культури.

Ключові слова: гра, ігрова концепція, форма гри, феномен гри, Й. Хейзінга.

Постановка проблеми. Феномен гри включає в себе широке коло діяльності в світі живої природи, яка характеризується особливим задоволенням від самої ігрової діяльності, пов'язаної із особливими формами переживання. Незважаючи на те, що гра як феномен з'явилась раніше ніж саме людство, це питання і досі вивчається культурологами, філософами, письменниками та ін. Розгляд ігрової концепції культури, спрямований на виявлення універсального і специфічного, що дозволяє не тільки осмислити феномен гри та її природи, а й визначити стан і перспективи ігрової складової сучасної культури.

Мета статті. Головною метою роботи є розкриття феномену гри як явища культури крізь призму концепції культурологів та філософів, приділяючи особливу увагу теоретичним концепціям Й. Хейзінга.

Проблема культурогенезу, а саме, появи та розвитку ранніх форм культури – одна з найскладніших і дискусійних в культурології. Єдиним суб'єктом культури, що створює життєве середовище для себе і формується під її впливом, безперечно, є людина. Це означає, що становлення світу культури відбулося в результаті тривалого процесу взаємодії біологічної еволюції і соціальної, і виток культури слід шукати там і тоді, де з'являється людина, але не як біологічна особина, а як розумна істота. Ігрові концепції культурогенезу є своєрідним варіантом цього підходу. У багатьох теоріях гра розглядається як особлива сфера культурної життєдіяльності людини (П. Флоренський, І. Кант, Ч. Дарвін).

Загальна теорія гри була закладена в працях Ф. Шиллера і Г. Спенсера. Ф. Шиллер оспівував естетичну природу гри, бачачи в грі характеристику людини взагалі. Гра – одне з центральних понять Шиллера. Це вільне самодіяльне розкриття всіх сил людини, його сутності [9, с. 360].

Концепцію гри у культурі також у своїх теоретичних працях розглядали: німецький романтик Е. Т. А. Гофман, Ф. Ніцше, Г. Спенсер, психолог К. Гросс, Ф. Бейтендйк, Е. Фінка та ін.

Важливо розглянути герменевтику гри в концепції Г.-Г. Гадамера. Поняття гри для Г.-Г. Гадамера є одним з домінуючих в його філософії: «Як перший вихідний пункт ми вибираємо поняття, яке зіграло величезну роль в естетиці, – поняття гри» [3, с. 84]. Для гри, вважає Г.-Г. Гадамер, неважливо, хто або що виконує рух. Головне не те, хто грає, а самі дії у грі. Не все, що сприймається людиною в формі гри, можна визначити як її сутність. Людині властиво сприймати життєві ситуації за аналогією зі сценічними драмами. До

таких ситуацій можна віднести: невизначеність майбутнього, реальних можливостей людини і його очікування від життя. У таких випадках життєва ситуація сприймається як трагічний (або комічний) спектакль. Йдеться лише про суб'єктивну ситуації, яка сприймається і інтерпретується по певним життєвим колізіям через ігрову термінологію [3, с. 150]. Гра не є способом поведінки або станом свідомості. За допомогою категорії гри Г.-Г. Гадамер намагається вирішити проблему буття феномена мистецтва відповідно до власних герменевтичних уявлень про природу і сутність відносин. Г.-Г. Гадамер поширює явище гри на неживу природу (гра фарб, хвиль).

Феноменолог Е. Фінка в роботі «Основні феномени людського буття» дає типологію феноменів людського буття, серед яких виділяє п'ять – смерть, праця, панування, любов, гра. Він стверджує, що гра так само відвічна, як і інші феномени, вона охоплює все людське життя до самої основи, визначає буттєвий склад людини, а також спосіб розуміння буття людиною. Гра, на думку Фінки, пронизує інші основні феномени людського існування. Вона є винятковою можливістю людського буття. Грати може тільки людина, ні тварина, ні Бог грати не можуть. Лише «сущє, кінцевим чином віднесене до всеосяжного універсуму і при цьому перебуває в проміжку між дійсністю і можливістю, існує в грі» [8, с. 380].

Е. Фінка відмовляється від повсякденного розуміння гри як протиставлення «серйозного» життя, виділяючи її в якості п'ятого з основних феноменів людського існування, поряд зі смертю, працею, пануванням і любов'ю, але тільки гра має винятковий статус, бо, представляючи феномени в незвичному елементі уявного, дає людському буттю можливість самовизначення і самопоглядання.

Дослідник вважає, що людина грає одна серед усіх живих істот. Гра є фундаментальною особливістю людського існування. Так само він стверджує, що необхідно зібрати і порівняти ігрові звичаї всіх часів і народів, зареєструвати і класифікувати – це спадщина, відображена в людській грі. Це була б історія «винаходів», відмінних від традиційних артефактів культури, зрядь праці, машин і зброї [8, с. 380].

На думку Е. Фінки, поширення феномена гри на світ тварин і неживу природу неправомірно. Ігри світла і тіні – це ліричний опис бачення навколишнього світу. Природа не грає, люди бачать в ній гру тому, що за своєю сутністю гравці, і в переносному сенсі вживають поняття гри по відношенню до природи. Тварини, вважає

Е. Фінк, не знають гри фантазії, які не підпорядковують себе уявної видимості, отже, вони не грають. Гра характеризує тільки буття людини (навіть у неігрових ситуаціях) [8, с. 395].

Тема гри надихнула також іспанського культуролога та філософа Хосе Ортега-і-Гассет, який був стурбований долею сучасної культури, кризовим буттям особистості в умовах «масового суспільства». Шлях порятунку культури він бачить у збереженні духовних цінностей аристократичної еліти. Ортегу-і-Гассет називають теоретиком еліти. Свої культурологічні ідеї він досить виразно висловив в невеликій за обсягом, відомій книзі «Дегуманізація мистецтва». Іспанська мислитель вважає, що існують два різновиди роду людського: «народ» або маса, що є «відсталою матерією історичного процесу», і еліта – особливо обдарована меншість, творці справжньої культури [5, с. 67]. На його переконання, наближається час, коли суспільство від політики і до мистецтва знову починає складатися, як повинно, в два ордену: орден людей видатних і орден людей пересічних. Життя людей видатних зосереджено в сфері ігрової діяльності. Гра протиставляється буденності, утилітаризму і людському буттю. Іспанський теоретик намагається знайти орієнтири в хаосі культури, позбавленої внутрішнього ладу, його багата уява створює ігрову утопію спортивно-святкового ставлення до життя. Образ нового світовідчуття він розкриває на прикладі нового мистецтва. Нове мистецтво, «модернізм» завжди комічне за своїм характером. Не те, щоб зміст твору був комічним, це означало б знову повернутися до форм і категорій «людського стилю», незалежно від змісту саме мистецтво стає грою. Прагнення ж до функції як такої можливо тільки в веселому настрої.

Серед теоретиків ігрової концепції також важливі висловлювання німецько-швейцарського письменника Германа Гессе. У своїх творах різних років, він говорить про «вивороті» численних ігор, в які грають люди. У повісті «Душа дитини», Г. Гессе пише: «гра – це спосіб життя і поведінки дорослих, які забули і правді і природності, форма обману і самообману» [2, с. 139]. Так само приділяє увагу і азартним іграм в таких творах, як роман «Курортник», повістях «Сіддхартха», «Клейн і Вагнер» і казка «Король Ю». Саме азартні ігри в повістях Г. Гессе стають механізмом залучення в реальність, яку автор завжди прагнув подолати, та й саме життя, наприклад, в повісті «Індійська доля» постає у вигляді гри [1, с. 67]. Гра, на його думку, не тільки накопичує психічні можливості людини, вона діє як своєрідна жива вода, необхідна в бутті.

Але найбільш цілісно ігрова концепція культури була сформульована нідерландським істориком і філософом Й. Хейзінга (1872–1945 рр.). У роботі «Номо Ludens, а також статтях з історії культури, вчений представляє ігрову концепцію, де розглядає гру як першооснову культури, яка і з'являється у формі гри. Культура виникає і реалізується в грі, носить ігровий характер. Дане твердження є основою концепції Й. Хейзінга.

Й. Хейзінга стверджує, що гра старіше культури, так як культура нероздільно пов'язана з людським співтовариством. Як громадський імпульс, давніший, ніж сама культура, «гра раніше

заповнювала життя і змушувала рости форми архаїчної культури» [7, с. 65]. Йохан Хейзінга переконаний, що культура в її найдавніших формах «грається», вона розвивається в грі як гра» [6, с. 23–24].

Витіснення гри, що почалося в XVIII в., фактично закінчується до XIX в. На думку Й. Хейзінга, починає заволодівати тверезе, прозовий поняття користі. Аналізуючи процес руйнування, Й. Хейзінга попереджає про «псування», руйнування культури, що йде від своїх витоків.

У Й. Хейзінга гра – всеосяжний спосіб людської діяльності, універсальна категорія людського існування. Вона поширюється буквально на все, в тому числі і на мову: «Граючи, мовотворячий дух раз у раз перескакує з області мовлення в область думки. Будь-яке абстрактне вираження є мовний образ, будь-який мовний образ є не що інше, як гра слів» [6, с. 167]. Це переконання підтримував і австралійський філософ Л. Вітгенштейн. Він називає «мовною грою... єдине ціле: мова і дія, з якими він переплетений» [4, с. 367–368]. Мова є гра в чистому вигляді, визначаючи мовну гру як одночасно і контекст, і певна історично сформована форма діяльності.

Узагальнюючи ігровий принцип людської діяльності, Й. Хейзінга відокремлює його від моралі, ставить йому моральні межі. «Гра – це не манера жити, але структурна основа людських дій. «Моральність» тут ні при чому» [6, с. 49]. Моральний, так само як і аморальний, вчинок відбувається з тих чи інших правил тієї чи іншої гри. І все ж гра, по суті, є несумісною з насильством. Схоже, що саме моральні вчинки якраз і свідчать про належне дотримання «правил гри».

Гра починається, і в певний момент їй приходить кінець. Вона «розігрується». Поки вона йде, в ній є рух вперед і назад, чергування, черговість, зав'язка, розв'язка. Гра відразу ж закріплюється як культурна форма. Одного разу зіграна, вона залишається в пам'яті як духовне творіння чи духовна цінність, передається від одних до інших і може бути повторена в будь-який час.

Майже всі високорозвинені ігрові форми містять елементи повтору, рефрен, чергування як щось само собою зрозуміле. Гра відноситься до області ірраціонального, так як гра простягається на тварин і на людський світ, вона не може бути обґрунтована ніякими раціоналістичними зв'язками. «Гра, як і вона була її сутність, не є щось матеріальне» [6, с. 156].

Й. Хейзінга також довів, що через культуру, точніше, через її малу частину – гру, можна побачити світ і війну, політику і поезію, флірт і спорт. Ігровий елемент настільки властивий суті поезії і будь-яка форма поетичного настільки тісно пов'язана зі структурою гри, що їх внутрішнє зчеплення можна було б назвати майже нерозривним. Теж саме в ще більшій мірі відноситься до взаємозв'язку гри з музикою. У ряді мов виконання на музичних інструментах називається грою. «Гра перебуває поза розсудливості практичному житті, поза сферою потреби і користі» [7, с. 189–190]. Те ж стосується музичної виразності і музичних форм. Закони гри діють поза людських норм.

Й. Хейзінга, писав, що «предки приписували музику до виховання, формування, утворення як

щось, у чому немає ні необхідності, ні користі, подібно читання чи письма, але що служить єдиною використанню вільного часу» [6, с. 96]. Таким чином, можна відзначити, що ця думка відводить музиці сферу, яка розташовується між благородною грою і насолодою мистецтвом.

Якщо у випадку з музикою і всім, що з нею пов'язано, все незмінно залишалося у рамках гри, то ігрова концепція у танці розкривається повною мірою. Й. Хейзінга говорив, що «танець є особлива і дуже досконала форма самої гри» [6, с. 194–195].

Процес творіння в образотворчому мистецтві протікає абсолютно поза сферою гри, вважає Й. Хейзінга, і навіть публічний показ творів входить лише вторинним елементом у форми ритуалу, свята, розваги, громадського події. Дослідник з цього приводу пише: «зняття покривала зі статуї, закладка першого каменя, експозиція картин не є частиною самого творчого процесу і в цілому стала фактом культурного життя в самий недавній час» [6, с. 205–206].

Й. Хейзінга вважає, що поезія народилася у грі і продовжувала існувати в ігрових формах. Музика і танець були чистою грою. Мудрість і знання знаходили словесне вираження в освячених звичаєм іграх, що проходили як змагання. Право виділилося з ігор, пов'язаних з життям і відносинами людей. Залагодження суперечок зброєю, умовності життя аристократії ґрунтувалися на ігрових формах.

Глибоко в первородних шарах культури лежить потреба викликати один одного позмагатися і помірятися силами в умінні, в майстерному виконанні важкого. Й. Хейзінга пише, що це «не що інше, як еквівалент усіх агоніальних випробувань, які людина зустрічає на терені мудрості, поезії або відваги» [6, с. 95]. Розвивалося образотворче мистецтво теж в змаганні і через змагання. Перш за все не можна провести межу між змаганням в діянні чого-небудь і змаганням в скоєнні чого-небудь. Дослідник вважав: «Випробування сили спритності, подібне пострілу Одиссея через дванадцять сокир, повністю входить в сферу гри» [6, с. 143]. В архаїчній культурі мистецтво і техніка, майстерність і надання відповідної форми, ще не розділені, приховані у вічному прагненні людини перевершити і перемогти. «На самій нижній сходинці соціального суперництва з його прийомами стоять штучно накази, які віддає учасникам бенкету сімпозіарх. На цій же лінії лежить штрафний келих, так і гра в фанти, все суцільно гра. Споріднені цього і завдання по розплутуванню або зав'язуванню вузлів» [6, с. 167].

Цими зв'язками, однак, ще не вирішується питання, якою мірою змагання дійсно сприяло розвитку мистецтва. Можна відзначити, що приклади завдання вражаючих прийомів постають частіше як тема міфології, фольклору, літератури, ніж як прецеденти історії самого мистецтва. Так як людський дух вельми охоче грає непомирним, чудесним, абсурдним, яке проте стає врешті-решт дійсністю. Великі носії культури доісторичного часу, як свідчать усі міфології, в змаганнях, щоб врятувати своє життя, створили всі свої творіння і нововведення, які тепер складають комору культури.

В процесі розгляду ігрових концепцій культури важливо відзначити, що ці концепції, історично міняючись, кожен раз фіксують істотну проблему культури. Вони не відкидають один одного, як це може здатися на перший погляд. Навпаки, вони представляють собою цілісний ряд проникнення в сутність предмету.

Розглянувши концепцію Й. Хейзінга, можна говорити, що гра передує культурі, супроводжує її, пронизує її від народження до сучасності. Разом з тим він підкреслює, що культура не відбувається з гри в результаті деякої еволюції, а виникає у формі гри: «культура спочатку розігрується». Культурі в початкових її формах пригравані ігри, тобто вона здійснюється в формах і атмосфері гри. І сам дослідник історично змінюється, стаючи більш проникливим і зрілим, і предмет дослідження розвивається. До того ж культура – це складне, неоднозначне, суперечливе і відкрите всім вітрам явище життя.

В результаті досліджень Йохана Хейзінга, можна прийти висновку, що гра є однією з основних і суттєвих характеристик людини. Гра розглядається ним як найвищий прояв людських форм діяльності. Гра – це функція, яка наповнена сенсом. У грі разом з тим грає щось, що виходить за межі безпосереднього прагнення до підтримки життя, щось, що вносить сенс в те, що відбувається дія.

Дух раціоналізму і утилітаризму вбили таїнство і проголосили людину вільною від провини і гріха. Праця і виробництво стають ідеалом, а незабаром ідолом. Культура набагато менше грається, ніж в попередні періоди. Безперечне достоїнство і актуальність дослідження вченого обумовлені тим, що аналіз історії культури під знаком гри пов'язаний у автора з життєвими процесами і катаклізмами сучасного свідомості, з перспективами культурного розвитку. Хейзінга відзначає, що «культура ранніх епох втрачає ігрову традицію, там же, де, схоже, що вона грає – гра ця фальшива» [6, с. 72].

Список літератури:

1. Гессе Г. Индийская судьба Т. 3 / СПб.: Северо-Запад, 1994. – 165 с.
2. Гессе Г. По следам сна. – М.: Издат. АСТ, 2004. – 493 с.
3. Гадамер Г. Г. Класична і філософська герменевтика // Г. Г. Гадамер. Герменевтика II. Істина і метод. Том 2. К.: Юніверс, 2000. – 478 с.
4. Виттгенштайн Л. Философские работы. Ч. 1 // пер. с нем. М. С. Козлова. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
5. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет; перевод С. Л. Воробьева. – М., 1991. – 198 с.
6. Хейзінга Й. Человек играющий.
7. Хейзінга Й. Осень Средневековья. М.: Наука, 1988. – 563 с.
8. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. М.: Наука, 1998. – 563 с.
9. Шиллер Ф. Эстетика. – К.: Мистецтво, 1974. – 360 с.

Шевчук Е.В.

Одесский национальный университет имени И.И. Мечникова

КУЛЬТУРОСОЗИДАЮЩИЙ ФАКТОР ИГРЫ В ИГРОВОЙ КОНЦЕПЦИИ Й. ХЕЗИНГА

Аннотация

В статье исследован феномен игры в культурологической концепции Й. Хезенга, определен характер и значение игры как явления культуры. Согласно концепции Й. Хейзинга, игра – всеобъемлющий способ человеческой деятельности и универсальная категория человеческого существования. На основе теории Й. Хейзинга, проведен анализ игровых элементов современной культуры.

Ключевые слова: игра, игровая концепция, форма игры, феномен игры, Й. Хейзинга.

Shevchuk K.V.

Odessa I.I. Mechnikov National University

CULTURALCONSERVATIVE FACTOR OF THE GAME THEORY OF CULTURE J. HUIZINGA

Summary

The phenomenon of a game in the cultural concept by Johan Huizinga has been investigated in the article. Having analyzed the game concept, the nature and significance of the game as a cultural phenomenon have been determined. It is emphasized that the game, from the point of view of Huizinga, is a comprehensive way of human activity and a universal category of human existence. Based on Huizinga's theory, the analysis of game elements of modern culture has been carried out.

Keywords: game, game concept, the form of the game, the phenomenon of the game, J. Hazing.