



УДК 130.2

Э.П. Максимова

Максимова Эльвира Петровна, студентка КТ/бак-18 ДИИГО Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: elvira.maksimova.2020@bk.ru

Научный руководитель: **Лях Валентина Ивановна**, доктор философских наук, профессор Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ValentinaLaich@mail.ru

ИГРА В КОНЦЕПЦИИ ЙОХАНА ХЕЙЗИНГИ. РОЛЬ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

В статье рассматривается игровая концепция Йохана Хейзинги по его трактату – Homo ludens – «Человек играющий», выделяются основные свойства и признаки игровой деятельности. Часть работы посвящена анализу игры в современном обществе.

Ключевые слова: культурология, теория культуры, игровая концепция, Йохан Хейзинга.

E.P. Maksimova

Maksimova Elvira Petrovna, student of 2nd course of department of Design, Visual Arts and Human Education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: elvira.maksimova.2020@bk.ru

Research supervisor: **Lyakh Valentina Ivanovna**, doctor of philosophy, professor of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: ValentinaLaich@mail.ru

GAME IN THE CONCEPT OF YOHAN HAZING. ROLE OF THE GAME IN THE MODERN SOCIETY

The article discusses the game concept of Johan Heyzing in his treatise «Homo ludens» – «The person playing», the main properties and signs of gaming activity are highlighted. Part of the work is devoted to the analysis of the game in modern society.

Key words: culturology, theory of culture, game concept, Johan Heyzing.

Игра – это деятельность, наполненная смыслом, выходящая далеко за рамки классического ее понимания. Подробно феномен игры изучил нидерландский ученый, историк и философ Йохан Хейзинга в своем труде Homo ludens – «Человек играющий».

Игровая концепция была сформулирована историком и философом – идеалистом Йоханом Хейзингой в работе Homo ludens – «Человек играющий». Данный трактат описывает природу игрового феномена, его истоки, механизмы работы и трансформацию во времени. В произведении четко прослеживается эволюция от самых примитивных форм игры к наиболее сложным. Книга состоит из 12-ти глав, каждая из которых описывает проявление игровой деятельности в одной из сфер общественной жизни [1].

Й. Хейзинга придает категории «игра» универсальный характер и рассматривает ее как всеобщий принцип становления человеческой культуры

[2]. Исследование Й. Хейзинги имеет под собой огромную теоретическую базу.

Йохан Хейзинга рассматривает игру как некую универсальную категорию человеческого существования, не только как биологическое явление, но и как психологическое. Для него игра – всеобъемлющий способ деятельности человека вне зависимости от его уровня развития, возраста, сферы деятельности и других человеческих факторов. Игра по Хейзенге является первоосновой любой формы человеческой деятельности.

В работе *Homo ludens* – «Человек играющий» – Й. Хейзинга определяет основные признаки игры в самых примитивных ее формах. Первый признак игры – свобода, игра не вызвана физической или моральной необходимостью. Она не является какой-либо задачей, ей посвящают свободное время. Второй признак – игра не является настоящей или обыденной жизнью. Это переход из жизни в иную сферу деятельности с ее собственным устремлением. Но этот факт не умаляет значимость игры и ее серьезность, она способна полностью захватить играющего.

Й. Хейзинга считает, что игра стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, она исчерпывается сама в себе. Еще один признак – это замкнутость и ограниченность. Игра обособляется от обычной жизни продолжительностью и местом. Данная деятельность «разыгрывается», и в определенный момент ей приходит конец. В связи с этой временной ограниченностью сыгранная игра сразу же закрепляется как культурная форма. Она остается в памяти как духовное творение или ценность, передается и может быть повторена в любое время. Эта особенность распространяется не только на игру в целом, но и на внутреннюю структуру. «Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрен, чередование как нечто само собой разумеющееся» [7, С. 23]. Еще одна характеристика, применимая к игре, – это напряжение, оно занимает немаловажное место. Напряжение свидетельствует о неуверенности, но наличии шанса. Оно определяет

стремление к расслаблению, которое достигается определенным усилием. Элемент напряжения проявляется во многих формах игровой деятельности, особенно, если речь идет о соперничестве. «В каждой игре – свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире» [7, С. 25]. Правила игры не подлежат никакому сомнению, они бесспорны и обязательны, их нарушение возвращает игрока в «обыденный мир».

По мнению автора, игра необходима каждому человеку как биологическая функция и обществу в целом как культурная и социальная функция.

Культуросозидающую функцию игры Йохан Хейзинга видит в состязании, такая «игра ради самой игры» нередко обростет традициями, символами, обязанностями и становится предметом почитания (примером могут служить классические английские скачки). Первоначальную стадию многих культур можно описать как празднования в зависимости от природных циклов, которые сопровождались различными состязаниями, предназначенными способствовать плодородию [7].

Труды голландского ученого, всемирно известного историка и культуролога, пришли в Россию с большим опозданием, но сразу получили признание среди специалистов разных отраслей научных знаний.

Учение, сформулированное Йоханом Хейзингой в XX веке, подробно рассматривает игровую деятельность предшествующих этапов исторического развития человека, а XXI век представляет собой своего рода «непаханое поле» в анализе игры и ее проявлений в социокультурном пространстве. Мир постоянно претерпевает изменения, и вместе с ним меняется и характер игровой деятельности, но неизменной остается ее значимость во всех сферах общественной жизни.

Игра сопровождает общество на протяжении всего его существования. Современное демократическое общество в полной мере раскрывает игру как один из основных инструментов социальной деятельности.

Постиндустриальное общество предлагает свои правила игры, постепенно нивелируя границу между игрой и реальностью. Оно не только поддается естественному игровому началу любой деятельности, но и повсеместно внедряет ее сознательно во все сферы общественной жизни. Политика, экономика, право, религия, наука и образование, семья – все эти системы интегрируют в себя игровую деятельность. Многообразие социальных ролей современного человека в некоторой мере объясняет этот феномен [2].

Политический институт играет огромную роль в современном обществе. Внутренняя политика определяет судьбу государства и его граждан внутри страны. Внешняя политика решает вопросы войны и мира, определяет роль государства на международной арене. Несмотря на чрезвычайную серьезность данной деятельности, она не лишена игрового элемента. Политическая деятельность протекает замкнуто и ограничено. Политика имеет повсеместно выраженный игровой характер, и известное словосочетание «политические игры» лишний раз подтверждает это.

Игра в политике начинается с интриг и авантюр. Политические махинации – явление не новое и поистине игровое. Разного рода дебаты, политические ток-шоу представляют собой игровую деятельность. Политические игры повсеместно освещаются в СМИ и посредством этого напрямую или косвенно влияют на электорат. Таким образом, анализируя характер игры и поведение политического игрока, можно сформулировать недолгосрочный прогноз политической обстановки.

Демократия сформировала особые правила политической игры. По своей сути, выборы любого уровня представляют собой «соревнование», в котором есть победитель, побежденный и приз – властные полномочия. Через этот игровой механизм общество лоббирует свои интересы и стремится к лучшему для себя исходу событий. Предвыборная кампания и сами выборы – сложная игра со множеством участников. Еще одним примером игры может служить конкурс управленцев – «Лидеры России». Это конкурс на

образовательный грант и включение в состав кадрового управленческого резерва [3]. По концепции Йохана Хейзинги, все древние культуры имеют игровое начало. Возникает вопрос, до какой степени то или иное сакральное действие находится в сфере игры? Любое религиозное действие невозможно без создания искусственных положений обособленности и исключительности. Любые таинства и мистерии предполагают наличие особого, священного места. «Ипподром, теннисный корт, площадка для игры в «классику», шахматная доска функционально не отличается от таких вещей, как храм или магический круг» [7, С. 42]. В многообразии современных религий и их ответвлений повсеместно проявляются игровые элементы, но не в самой идее верующих, а в обрядах, религиозных праздниках и обетах.

Экономическая составляющая – неотъемлемая часть жизни каждого человека и общества в целом. Изменяясь с течением времени, экономика не избавилась от игрового элемента, а трансформировала его под современные тенденции. Если быть точнее, то игра в экономике как раз и является основной тенденцией, игры на биржах, страхование, прогнозирование, аукционы и тендеры – это лишь небольшой перечень игровой деятельности в экономике. Соревнование является единственным способом существования рыночной экономики, конкуренция формирует спрос, предложение, формирует точку рыночного равновесия. Современная экономика играет и развивается в игре. Анализируя игры на биржах труда и биржах акций, можно определить настоящее положение на соответствующих рынках и составить недолгосрочный прогноз дальнейших событий.

В эпоху постмодерна появляется абсолютно новый вид игровой деятельности – игра в виртуальной реальности. «Координаты жизни, многие понятия, факты и суждения повседневного существования утратили свою устойчивость и нерушимость, подверглись реконструкции, став зыбкими, нестабильными, позволяющими вкладывать субъективный смысл в изначально базисные паттерны. «Это проявляется в плюрализме ценностей,

понимании мира и самого бытия как текста, смысл которого неочевиден, господстве компьютерной культуры, ставшей эстетикой, этикой и новой реальностью времени» [2, С. 84]. Игра в виртуальной реальности подходит под критерии, определенные Йоханом Хейзингой. Она свободно протекает в определенном пространстве и ограничена временем. Понятие виртуальной реальности прочно срослось с определением информационного общества, поэтому, говоря об игре в современном мире, мы не можем упустить этот момент [6].

В науке и образовании повсеместно приобретает популярность игровой элемент. Образовательная игра – один из основных, наиболее современных методов обучения. Научно-практические конференции, конкурсы и олимпиады различного уровня – все это игра в образовательной системе XXI века. Также игровой подход используется в школьных образовательных программах. Широкое распространение получает грантовая деятельность. Люди представляют свои научные труды, передовые идеи, инновационные разработки в форме соревнования, и самые достойные из них получают безвозмездное субсидирование на реализацию проекта.

Игра в современном мире – уже не та примитивная игра, особенности которой описывает Йохан Хейзинга в первых главах своего трактата *Homo ludens* – «Человек играющий». Но тем не менее эта более сложная форма игровой деятельности имеет право на существование. Игра изменяется во времени, и каждая эпоха диктует свои правила игры – это закономерный процесс.

Результаты проведенных исследований показали, что в разработке своей игровой концепции Йохан Хейзинга взглянул не только глубоко в прошлое, но и далеко в будущее. В современном мире игра не утратила своего значения, а приобрела новые формы выражения и грани. Его концепция, действительно, всеобъемлющая и вневременная. Игровая деятельность может претерпевать изменения, но она никуда не денется из жизни людей.

Список используемой литературы:

1. Studfiles. Файловый архив студентов – Игровые концепции культуры. URL: <https://studfiles.net/preview/5596457/page:56/> (дата обращения: 26.10.2019). Текст: электронный.
2. *Беляев Л.А.* «Человек играющий» в эпоху постмодерна / Л.А. Беляева, О.Н. Новикова // Идеи и идеалы. 2018. № 3. Т. 2. С. 82–95.
3. Лидеры России – Лидеры России конкурс управленцев. URL: <https://xn--d1achsanypala0j.xn--p1ai/> (дата обращения: 26.10.2019). Текст: электронный.
4. Люди, биографии, истории, факты – Йохан. URL: <https://www.peoples.ru/science/history/huizinga/history.html> (дата обращения: 26.10.2019). Текст: электронный.
5. *Макулин А.В.* Философия игры и игрорефлексика фантомного лидерства: автореф. дис. ... канд. философ. наук: 212.191.02. Архангельск. 2007. 23 с.
6. *Рягузова Л.Н.* Образ-понятие «Средневековье» в эстетическом сознании XX века // Культурная жизнь Юга России. 2013. № 1(48). С. 55–57.
7. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Пер. с нидер. Д.В. Селиверстова; коммент. Д.Э.Харитоновича. СПб., 2019. 400 с.