***Содержание***

Введение …………………………………………………………………………………………………….1

Природа игры……………………………………………………………………………………………….2

Игровая концепция культуры Й.Хейзинга…………………………………………………..4

Игровая концепция культуры Х. Ортега-и-Гассета……………………………………..6

Игровая концепция культуры Г.Гессе………………………………………………………….9

Заключение………………………………………………………………………………………………….12

Список литературы……………………………………………………………………………………….13

***Введение***

Игра – необходимы способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал и определяет духовную жизнь эпохи. Но играть необходимо по правилам.  
Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы совершенно ни определяли его, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появление человека, чтобы он научил их играть. Животные играют точно так же как люди.

Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных.  
Одна старая мысль гласит, что если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой. Мне же она вовсе не кажется достаточным основанием, для того чтобы оставлять без внимания игру как специфический фактор всего, что окружает нас в мире. С давних пор все определеннее шло к убеждению, что человеческая культура возникает и развертывается в игре, как игра.Игра в данной работе рассматривается как явление культуры, не как, или не в первую очередь как, биологическая функция, и анализируется средствами культурологического мышления.

В своем реферате я хотел рассмотреть игровые концепции в культурологи, а именно концепции таких философов как Й.Хейзинга, Х.Ортега-и-Гассета, Г.Гессе.

***Природа игры***

Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы несовершенно его ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно с уверенностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так **же,** как люди. **Все** основные черты игры уже присутствуют в игре животных. Достаточно понаблюдать хотя бы игру щенят, чтобы в их веселой возне без труда обнаружить все эти черты. Они приглашают друг друга поиграть неким подобием церемониальных поз и жестов. Они соблюдают правило, что нельзя, например, партнеру по игре прокусывать ухо. Они притворяются ужасно злыми. И что особенно важно, они совершенно очевидно испытывают при этом огромное удовольствие и радость. Подобная игра резвящихся кутят—лишь одна из самых простых форм игры животных. Существуют много более высокие, много более развитые формы: настоящие состязания и увлекательные представления для зрителей.  
Здесь необходимо сразу же выделить один весьма важный пункт. Уже в своих простейших формах и уже в жизни животных игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная физическая реакция. Игра как таковая перешагивает рамки чисто биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности. Игра— содержательная функция со многими гранями смысла. В игре «подыгрывает», участвует нечто такое, что превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни и вкладывает в данное действие определенный смысл. Всякая игра что-то значит. Если этот активный принцип, сообщающий игре свою сущность, назвать духом, это будет преувеличением; назвать же его инстинктом— значит ничего не сказать. Как бы к нему ни относиться, во всяком случае этим «смыслом» игры ясно обнаруживает себя некий имматериальный элемент в самой сущности игры.  
Психология и физиология давно занимаются наблюдением, описанием и объяснением игры животных, детей и взрослых. Они пытаются установить природу и значение игры и отвести игре подобающее место в плане бытия.1 В любом научном исследовании, при любом научном подходе безоговорочно и повсеместно принимается за отправную точку мысль, что игра занимает важное место в жизни, выполняет в ней необходимую, во всяком случае полезную, функцию. Многочисленные попытки определения этой биологической функции игры расходятся весьма значительно. Одним казалось, что они нашли источник и основу игры в потребности дать выход избыточной жизненной силе. По мнению других, живое существо, играя, подчиняется врожденному инстинкту подражания. Полагают, что игра удовлетворяет потребность в отдыхе и разрядке (ontspanning). Некоторые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьезным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как упражнение в самообладании Иные опять-таки ищут первоначало во врожденной потребности что-то уметь или что-то совершать либо, в стремлении к главенству или соперничеству. Наконец, есть и такие, кто относится к игре как к невинной компенсации вредных побуждений, как к необходимому восполнению монотонной односторонней деятельности или как к удовлетворению в некой фикции невыполнимых в реальной обстановке желаний и тем самым поддержанию чувства личности.  
Во всех этих толкованиях общим является то, что они исходят из посылки, что игра совершается ради чего-то иного, служащего в свою очередь некой биологической целесообразности. Они ставят вопрос: почему и для чего происходит игра? Следующие за этим вопросом ответы отнюдь не исключают друг друга. Вполне допустимо принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда вытекает, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Будь хоть одно из них достаточным, оно бы исключало все остальные или же вбирало их в некое единство более высокого порядка. Вопрос: что есть игра в себе и для себя и что она значит для самих играющих?—в преобладающей части этих объяснений занимает лишь второстепенное место. Их авторы подходят к игре без околичностей, с инструментарием экспериментальной науки, ничуть не проявляя сперва необходимого интереса к глубокому эстетическому содержанию игры. Изначальное качество игры чаще всего остается при этом в стороне. Ни одно из приведенных объяснений не отвечает прямо на вопрос: «Хорошо, но в чем же все-таки «соль» игры? Почему младенец визжит от восторга? Почему игрок, увлекаясь, забывает все на свете, почему публичное состязание повергает в неистовство тысячеголовую толпу?» Интенсивность игры не объяснить никаким биологическим анализом. И все же как раз в этой интенсивности, в этой способности приводить в исступление кроется сущность игры, ее исконное качество. Логический рассудок словно говорит нам, что Природа могла бы дать своим детям все эти полезные функции разрядки избыточной энергии, отдыха после напряжения сил, приготовления к испытаниям жизни и компенсации несбывшихся желаний, на худой конец в форме чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, с ее радостью, с ее шуткой и забавой (grap)  
Этот последний элемент, aardigheid (шутливость, развлекательность, забавность) игры, сопротивляется всякому анализу, всякой логической интерпретации. Само слово "aardigheid" в таком контексте имеет много значений. В его происхождении от "aard" («характер, натура, род, вид») словно бы уже заключено признание, что дальше в этимологию углубляться некуда. Для нашего современного чувства языка эта неразложимость, пожалуй, нигде не выражена столь метко, как в английском "fun" («шутка, веселье, забава»), которое в своем общеупотребительном значении существует еще сравнительно недавно. С нашими словами "grap" и "aardigheid", вместе взятыми, корреспондируют, хотя и приблизительно и под другим углом зрения, немецкие слова "SpaB" («шутка») и "Witz" («юмор, острота»). Странно, что французский язык не имеет эквивалента этому понятию. А ведь как раз данный элемент и определяет сущность игры. В игре мы имеем дело с безусловно узнаваемой для каждого, абсолютно первичной жизненной категорией, некой *тотальностью,* если существует вообще что-нибудь заслуживающее этого имени. Мы должны попытаться понять и оценить игру только в ее целостности.

***Игровая концепция культуры Й. Хейзинга***

Й. Хейзинг (1872-1945) известен своей работой «Homo ludens» («Человек играющий»), в которой он защищает тезис об игровом характере культуры. Если его концепция и не перечеркивает значение труда как культурообразующего фактора истории, то, во всяком случае, бросает ему вызов. Игра старше культуры, игра предшествует культуре, игра творит культуру - таковы основы концепции Хейзинга. Свой интерес к человеку играющему Хейзинга обосновывает следующим образом: люди оказались не столь разумными, как наивно внушал светлый XVIII век в своем почитании Разума. И название человека Homo faber неполно. Homo faber, человек играющий, выражает такую же существенную функцию жизнедеятельности, как и человек созидающий, и должен занять свое место рядом с Homo faber. Игра в концепции Хейзинга - это культурно-историческая универсалия. Как общественный импульс, более старый, чем сама культура, игра издревле заполняла жизнь и, подобно дрожжам, заставляла расти формы архаической культуры. Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивал играючи с уровня материального на уровень мысли. Культ перерос в священную игру. Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым формам. Музыка и танец были сплошь игрой. Мудрость и знание находили свое выражение в освященных состязаниях. Право выделилось из обычаев социальной игры. На игровых формах базировались улаживание споров с помощью оружия и условности аристократической жизни. Хейзинга убежден, что культура в ее древнейших формах «играется». «Она происходит из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела, - пишет автор, - она развивается в игре и как игра». «Культура зачинается не как игра и не из игры, а в игре». Обзор истории культуры, ее различных эпох приводит ученого к выводу об убывании игрового элемента в культуре. Вытеснение игры, начавшееся в XVIII в., фактически заканчивается к XIX в. Духом общества, по мнению Хейзинга, начинает завладевать трезвое, прозаическое понятие пользы. Получает признание постыдное заблуждение, что экономические силы и экономический интерес определяют ход истории. Дух рационализма и утилитаризма убили таинство и провозгласили человека свободным от вины и греха. Труд и производство становятся идеалом, а вскоре идолом. Культура гораздо меньше играется, чем в предшествующие периоды. Бесспорное достоинство и актуальность исследования голландского ученого обусловлены тем, что анализ истории культуры под знаком игры сопряжен автором с жизненными процессами и катаклизмами современного сознания, с перспективами культурного движения. Позднебуржуазная культура теряет игровую традицию; там же, где, похоже, что она играет, отмечает Хейзинга, - игра эта фальшива. Автор предупреждает о «порче», разрушении культуры, уходящей от своих истоков. Игра, наполненная эстетическими моментами, «проигрывающая» и творящая духовные ценности, - ранее культуросозидающий фактор, - ныне переродилась в суррогат игровой деятельности - в спорт. Он превратился в научно-технический организованный азарт. Из единства духовного и физического он сохранил низменную физическую сторону. Культурная игра - игра общественная и общедоступная. Чем больше в ней участников и меньше зрителей, тем плодотворнее она для личности. Духовное напряжение культурной игры, по мнению Хейзинга, утратило даже искусство. В искусстве обособились две стороны художественной деятельности: свободно-творческая и общественно-значимая. Масса людей потребляет искусство, но не имеет его необходимой частью своей жизни и, тем более, не творит его сама. Анализ современного сознания автор «Homo ludens» сопровождает понятием «пуелиризм» - понятием, которое передает наивность и ребячество одновременно. Пуелиризм противоположен игровому сознанию, он несет в себе несамостоятельность, грубость и нетерпимость юношества. В основе пуелиризма - путаница игры и серьезного. Работа, долг, жизнь - не воспринимаются современным человеком серьезно, и, наоборот, игровая деятельность приобретает серьезный характер. Политические речи ведущих лидеров - злое озорничание, замечает Хейзинга. В современной жизни царит суррогат игровой деятельности: темперамент переросших детей и мудрость юношеских клубов. Сюда попадает, к примеру, легко удовлетворяемая и никогда не насыщаемая потребность в банальных развлечениях, жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам. Ранние эпохи не исключают подобных явлений, но там нет массовости и жестокости, с которой они проявляются в публичной жизни сегодня. В пуелиризации культуры сыграло роковую роль вступление полуграмотной массы в духовное общение, приведшее к девальвации нравственных ценностей, полагает Хейзинга. Путь преобразования культуры ученый видит в распространении нового общественного духа. Необходимо возродить в широком культурном сознании первозданную игровую природу. Такова по сути альтернатива духовному кризису, предложенная в «Человеке играющем». Концепция «культуры-игры» конструирует своего рода образную модель культуры, базирующуюся на гуманистических ценностях, вступивших в противоречие с реальностью XXI в. Такие понятия, как закон, порядок, благородство, честь, порядочность, свобода, бескорыстие, душевное равновесие, коллективность, гармония и целостность личности, определяют игровую альтернативу. Тесны и многообразны узы, связующие игру и красоту. Игра пронизана ритмом и гармонией, ей присущи радость и изящество. Условность игры как таковой подчеркивает релятивность проекта Хейзинга. Этот момент особенно виден в его «Осени Средневековья». «Действительность полна страстей, трудна и жестока, - пишет он, - ее возводят до прекрасной мечты о рыцарском идеале, и жизнь строится как игра». И далее. «Стремление к более прекрасной жизни наполняет общество элементами игры». Не всякая игра может быть культуросозидающим фактором. Подлинная культура требует «благородной игры». В этой идее достоинство гуманиста Хейзинга, выступающего против произвола и варварства, но в то же время и основное противоречие заявленной темы, в которой проблема серьезного и игрового запутана в коловращении понятий. Ведь сама по себе игра ни добра, ни дурна. И если человек оказывается в ситуации морального выбора, Хейзинга, предписывает ему решение, достойное кантовского категорического императива. Нравственная совесть представляет мерило человеческого поступка. Особенности стиля «Человека играющего» исключают разработку строго научной концепции. Идея «культуры-игры», по преимуществу, обладает свойствами плодотворного научного мифа, позволяющего глубже понять специфику современных духовных процессов путем постижения фундаментальных основ культурной традиции.

***Игровая концепция культуры Х. Ортега-и-Гассета***

Тема игры воодушевила также испанского философа X.Opтeга-и-Гассета (1889-1955). Подобно Хейзинга, Ортега озабочен судьбой современной культуры, кризисным бытием личности в условиях «массового общества». Путь спасения культуры он видит в сохранении духовных ценностей аристократической элиты. Ортега по праву называют теоретиком элиты. Свои социологические идеи он достаточно определенно выразил в небольшой по объему, но широко известной книге «Дегуманизация искусства». Он склонен считать, что существуют две разновидности рода человеческого: «народ», или масса, являющаяся «косной материей историческою процесса»; элита - особо одаренное меньшинство, творцы подлинной культуры. Предназначение «лучших» - быть в меньшинстве и сражаться с большинством. В течение полутора веков серая толпа претендовала на то, чтобы представлять «все общество». С этим Ортега связывает все недуги Европы. По его убеждению, близится время, когда общество от политики и до искусства вновь начнет складываться, как должно, в два ордена или ранга: орден людей выдающихся и орден людей заурядных. Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия. В произведениях испанского автора установка на игру приобретает различные оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни. В «Медитации о Дон-Кихоте» Ортега полагает, что способ существования подлинной личности заключается в трагедии. Трагический герой - это избранник, принадлежащий духовной элите, определяющим его качеством является способность к созерцательной игре. В отличие от обывателя, герой не берет необходимость в расчет, сопротивляется привычному и общепринятому, руководствуется собственной свободой воли. Свои философские откровения Ортега завершает символически: ночью на парижском кладбище два бессмертных флоберовских пошляка Бувар и Пекюше хоронят поэзию во имя натурализма и детерминизма. Духовный кризис эпохи завершается. Ортега, без сомнения, - один из самых глубоких интерпретаторов буржуазной действительности. Констатируя тяжелейший кризис, через который проходит современное сознание, мыслитель отмечает тончайшие его проявления. «Система ценностей, организовывавшая человеческую деятельность еще каких-нибудь тридцать лет назад, утратила свою очевидность, притягательность, императивность. Западный человек заболел ярко выраженной дезориентацией, не зная больше, по каким звездам жить» Испанский теоретик пытается найти ориентиры в хаосе культуры, лишенной внутреннего строя, его богатое воображение создает игровую утопию спортивно-праздничного отношения к жизни. Образ нового мирочувствования он раскрывает на примере нового искусства. Новое искусство («модернизм») всегда комическое по своему характеру. Не то, чтобы содержание произведения было комичным - это значило бы вновь вернуться к формам и категориям «человеческого стиля», дело в том, что независимо от содержания само искусство становится игрой. Стремление же к функции как таковой возможно только в веселом расположении духа. Ортега определяет основные тенденции нового стиля:

1) тенденцию к дегуманизации;

2) тенденцию избегать живых форм;

3) стремление к тому, чтобы произведение искусства было лишь произведением искусства;

4) стремление понимать искусство как игру и только;

5) тяготение к глубокой иронии;

6) тенденцию избегать всякой фальши и, в этой связи, тщательное исполнительское мастерство;

7) искусство, согласно мнению молодых художников, безусловно чуждое какой-либо трансценденции, т.е. выхода за пределы возможного опыта.

Общеродовой и наиболее характерной чертой нового творчества и нового эстетического чувства Ортега называет тенденцию к дегуманизации. Художники наложили «табу» на любые попытки привить искусству «человеческое». «Человеческое» - это комплекс элементов, составляющих наш привычный мир. Художник решается пойти против этого мира, дерзко деформировать его, «С тем, что изображено на традиционных полотнах, мы могли бы мысленно сжиться. В Джоконду влюбились многие англичане, а вот с вещами, изображенными на современных полотнах, невозможно ужиться: лишив их живой «реальности», художник разрушил мосты и сжег корабли, которые могли бы перенести нас в наш обычный мир» Человек, оказавшийся в непонятном мире, вынужден изобрести новый, небывалый тип поведения, создать новую жизнь, жизнь изобретенную. Эта жизнь не лишена чувства и страстей, но это - специфически эстетические чувства. Озабоченность собственно человеческим не совместима с эстетическим удовольствием. Ортега убеждает, что толпа верит, что оторваться от реальности для художника легкое дело, тогда как на самом деле это самая трудная вещь на свете. Создать нечто, что не копировало бы «натуры» и, однако, обладало бы определенным содержанием, - это предполагает высокий дар. Новое игровое искусство элитарно. Оно доступно только одаренному меньшинству, аристократам духа. Господство буржуазной системы ценностей, с главенствующим в ней принципом Пользы, породило у Ортега представление, что действительность оккупирована массой обывателей. Мещанство в его глазах разрастается до размеров всего человечества. Человеческое приравнивается к бездуховному. Человеческие переживания, воспроизводимые искусством, рассматриваются как бездумно-механические, не имеющие ничего общего с художественностью. В противовес набору негативных реалий буржуазной культуры творческое воображение Ортега конструирует мир эстетической игры как подлинного бытия духа.

Ортега приветствует тенденцию культуры, вытесняющую «человеческое, слишком человеческое» (Ф.Ницше), поскольку должно подчиняться тому императиву, который диктует эпоха. В покорности такому велению времени Ортега видит единственную для индивида возможность устоять. В докладе «О спортивно-праздничном смысле жизни» Ортега рассуждает о том, что все виды деятельности, связанные с выполнением определенных целей, являются жизнью лишь второго порядка. В отличие от этого в игровой деятельности изначальная жизненная активность проявляется непринужденно, бесцельно, свободно. Она возникает не из необходимости достижения каких-то результатов и не является вынужденным действием. Это добровольное проявление сил, порыв, не предусмотренный заранее. Ортега убежден, что человек может подняться над тоскливым миром обыденности, лишь перейдя в область неутилитарных отношений. Лучшим же примером бесцельного напряжения Ортега полагает спорт. Спортивная деятельность - изначальная, творческая, важнейшая в человеческой жизни, а труд - просто производная от нее деятельность, или осадок. «Спортивность» Ортега - это не просто состояние сознания индивида, это его мировоззренческий принцип. Общий смысл понятий ««игры» Хейзинга и «спортивности» Ортега совпадает. Вместе с тем надо заметить, что для Хейзинга эстетическая игра является, прежде всего, деятельностью общественной и общедоступной. Ортега же в первую очередь ставит задачу спасения культуры от «восстания масс», а спасителем объявляет элиту.

***Игровая концепция культуры Г. Гессе***

В поисках альтернатив позднебуржуазной культуре, неудержимо стремящейся к самоотрицанию, теоретики создают различные игровые модели, в которых «дух» сам, собственными средствами смог бы удостоверять свое бытие. Еще и еще раз предпринимается классическая попытка решить проблемы кризиса сознания, не выходя за рамки самого сознания. Среди теоретиков игровой культуры особое место занимает немецко-швейцарский писатель Герман Гессе (1877- 1962). Его знаменитый роман «Игра в бисер» - глубокое раздумье о культурном бытии, о возможности сохранить духовность в царстве Игры. В образе концепции «Игры в бисер» получила логическое завершение эстетическая традиция снятия жизненных противоречий в сфере свободной игровой деятельности. Роман Гессе сосредоточен на решении трех основных задач:

1) глобальная критика современной буржуазной культуры (анализ негативных аспектов «феноменологии духа» XX в.);

2) актуализация классического культурного наследия (позитивная «феноменология духа», органически связанная с общим критическим аспектом, включающая в себя всю европейскую культуру и перерастающая в духовный синтез Востока и Запада);

3) постановка проблемы мировоззренческого обоснования культуры (культурного синтеза)

В «Игре в бисер» Гессе рассказывает историю несуществующей на свете провинции Касталии - особого Педагогического ведомства, - царства духовной самодисциплины и духовного достоинства, порядка и гармонии. Трудно писать о вещах несуществующих! Во введении в историю книги Гессе объясняет свою позицию: нет ничего, что меньше поддавалось бы слову и одновременно больше нуждалось бы в том, чтобы людям открывали на это глаза, чем кое-какие вещи, существование которых нельзя ни доказать, ни счесть вероятными, но которые именно благодаря тому, что благочестивые и добросовестные люди относятся к ним как к чему-то действительно существующему, чуть-чуть приближаются к возможности существовать и рождаться. Роман воспринимается как предупреждение писателя о грозящей гибели великой гуманистической культуры. По сюжету книги Касталия отделялась от большого мира по мере того, как этот мир предавал забвению идеи Истины, Добра и Красоты и избирал для себя более ложные пути, по мере того, как общество входило в эпоху духовного кризиса, названного Гессе, «фельетонной эпохой». Это была в особенной мере мещанская и приверженная глубокому индивидуализму эпоха. Хаос стал ее главной чертой, мысль утратила свою чистоту и остроту, и могла создаться ситуация, что и автомобиль не тронется с места, и корабль собьется с курса. В условиях хаоса культуры возникло неудержимое стремление одуматься, вновь обрести общий язык, вернуться к упорядоченности, к добрым нравам, к истинной мере вещей, к такой азбуке и такой таблице умножения, которые не продиктованы интересами властей и не подвержены ежеминутным изменениям. Возник неимоверный голод по истине и праву, тяга к разуму, к обузданию хаоса. И в водовороте крушения культуры родилась прекрасная Касталия.

Высшим занятием кастальцев была Игра стеклянных бус. Правила и язык Игры представляют собой разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства, прежде всего математика и музыка. Игра в бисер - это игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры. Всем опытом, всеми высокими мыслями и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием. Игра в бисер охватывает весь духовный космос. Мастер, владея игрой стеклянных бус, теоретически может воспроизвести все духовное содержание мира. Как у всякой великой идеи, у Игры, собственно, нет начала, она существовала всегда. Гессе находит ее прообраз во многих прошедших эпохах, например у Пифагора, у древних китайцев, на вершинах арабско-мавританской духовной жизни, у философов, романтиков и т.д. Но свою законченную форму игра обрела в наше время. Современная культура не знала, что делать со своей духовностью, не сумела отвести духовности подобающее ей место и роль в системе жизни и государства. И Игра оказалась по ту сторону реальной культуры - замкнутый прекрасный мир, отчужденный от жизни. Вся система Игры стеклянных бус направлена на актуализацию традиционных духовных ценностей. Писатель неоднократно говорил о том, что в своем романе он пытался воздвигнуть цитадель духу, сопротивляющемуся посягательствам бездуховной эпохи. В этом позитивный смысл «игровой альтернативы» кризису культуры. Но духовное, отграниченное от жизненной человеческой совокупности, также обрекает культуру на вырождение, - в этом негативный смысл «игровой альтернативы». Обнаруживая заинтересованность идеей Игры, Гессе проанализировал ее возможности, искушения и опасности, стерегущие культуру на этом пути. Рассмотрев все возможные варианты, он снял игровую альтернативу как несостоятельную. Таким образом, его роман стан блестящей самокритикой элитарного пути спасения культуры. Подводя итог своим рассуждениям, Гессе утверждает, что об утрате ответственности за культуру свидетельствуют как отказ от суверенности духовной культуры, так и элитарная отъединенность от насущных жизненных проблем. Высшее предназначение интеллигенции заключается в служении культуре и в служении обществу. (Имя главного героя «Игры в бисер» - И.Кнехт. Кнехт переводится с немецкого как Слуга.) Игра в самом широком смысле как явление культуры обладает способностью к воссозданию разнообразных смысловых ситуаций человеческой деятельности, и эта ее особенность соответствует поисковой направленности современной западной мысли. В гессевской Игре сосредоточен прежде всего богатый опыт культурно-философского моделирования форм деятельности под знаком гуманистического идеала. Гессе сам называет Игру стеклянных бус «символической и многозначительной формой исканий совершенства». Семантическое поле Игры моделирует у Гессе в основном сферу эстетической деятельности, которая рассматривается им как деятельность, организующая все сферы жизни общества и человека на основе порядка и ясности, благочестия и гармонии. Эстетический уровень в построениях писателя по сути является выражением морально-жизненного, синтезом разрозненного многообразия духовной и материальной жизни. Мировоззренческий фундамент Игры строится на признании закономерной связи интеллектуальной, нравственной и эстетической сфер. Гессевская модель культуры зиждется на строгой духовной иерархии. Высший принцип кастальской провинции - стирание индивидуальности, подчинение отдельного лица Ордену. Вот рассуждение писателя по этому поводу: «Если присмотреться попристальней, то идеал этот был знаком уже с древности. образ «мудреца» или «совершенного человека» у древних китайцев, например, или идеал сократовского учения о добродетели почти не отличим от нашего идеала, да и некоторым крупным духовным корпорациям были знакомы сходные принципы, например римской церкви в эпоху ее подъема, и иные величайшие ее фигуры, скажем святой Фома Аквинский, кажутся нам, наподобие раннегреческих скульптур, скорее классическими представителями каких-то типов, чем конкретными лицами» Гессе не приемлет буржуазного индивидуализма. Еще более его возмущают шаблоны массовой культуры с ее пристрастиями к «биографиям», в которых подробно излагаются семейная история, половая жизнь, пищеварение и сон героя и т.д. Для него достоин особого внимания лишь тот, кто благодаря природе и воспитанию дошел до почти полного растворения своей личности в ее иерархической функции, не утратив, однако, того сильного, свежего обаяния, в котором состоят ценность и аромат индивида. Конфликты, возможные между личностью и иерархией, служат, по мнению Гессе, пробным камнем, показывающим величие человека. Мятежники в этой системе не одобряются, но высоко чтятся фигуры воистину трагические. Когда речь идет о людях действительно образцовых, о героях, интерес к индивиду, к имени, к внешнему облику и жесту представляется Гессе дозволенным и естественным. Даже самая совершенная иерархия должна опираться на самобытные и свободные личности. Гессевская модель культуры, как это ни парадоксально, не ориентирована на творчество. В Педагогическом ведомстве не поощряется создание новых художественных произведений, поскольку в современном хаотичном мире не может быть создано что-либо ценное. Нетворческий эпигонский дух Игры обращен к культуре прошлого, с ее чистотой и благородством. Встает важнейшая проблема толкования культуры - проблема герменевтики. В поисках совершенства Гессе обращается к классической музыке, к музыкальному структурализму XX в., а также анализирует различные воспитательные модели. Гессе пытается осмыслить кризис буржуазного сознания в пределах возможностей духовной культуры, не затрагивая коренных социальных устоев общества. Он не дает ответа на многие важные вопросы современности, но неукротимая воля к истине, искренность и талант ставят его в первый ряд культурологов XX в.

***Заключение***

Подводя итоги краткому обзору культурологических концепций, важно отметить, что эти концепции, исторически меняясь, каждый раз фиксируют существенную проблему культуры. Они не отвергают друг друга, как это может показаться на первый взгляд. Наоборот, они представляют собой целостный ряд проникновения в сущность предмета. И сам исследователь исторически меняется, становясь более проницательным и зрелым, и предмет исследования развивается. К тому же культура - это сложное, неоднозначное, противоречивое и открытое всем ветрам явление жизни. Однако столь критически относится к современной культуре я бы не стал. Я не согласен с идеей авторов о том, что на данный момент культурного развития нашего общества уже не возможно создание чего-то ценного, не возможно создание «шедевра». Ведь у каждого общества существует «своя» культура, только ему приемлемая и не понятная поколениям. А чем дольше поколения будут, мучаясь, понимать нашу культуру, тем больше она будет ценима.

Но с фактом, морального упадка нашей культуры, я согласен. Человечество очень низко стало ценить свои возможности, от того и мало требует от себя самого, довольствуясь лишь написанным и сотворенным задолго до него.

***Литература***

1. Ерасов Б.С. Социальная культурология. Ч.1. – М., 1994.
2. Ерасов Б. С. Социальная культура. – М., 1994.
3. Культурология. ХХ век. Энциклопедия. В 2 т. / под ред. С. Я. Левит. – СПб., 1998.
4. Культурология: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений.- Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2000, 608с.