# Оглавление

1.Введение……………………………………………3

2.Определение игрового элемента культуры………4

3.Игра и состязание как функция формирования культуры……………………………………………...7

4. Заключение………………………………………13

5. Список литературы………………………………14

**Введение**.

Хейзинга Йохан (1827-1945)-нидерландский историк , философ , теоретик культуры . Автор игровой концеппции культуры: игра-источник культуры, «культура первоначально разыгрывается». Игровые инстинкты присущи человеческой природе. С ними связано восхождение к более высоким формам культуры. В игре рождаются великие движущие силы культурной жизни: право и порядок , общение, предпринимательство, ремесло и искусство, наука и.т.д. Игра- необходимый 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 появления человека, чтобы он научил их играть. Животные играют точно так же как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных.

В своем реферате я хотел бы раскрыть наиболее важные , на мой взгляд, аспекты работы Й.Хейзинги «Homo Ludens»: [[1]](#footnote-1)\*

-игру как функцию формирования культуры

-опыт определения игрового элемента культуры .

**Определение игрового элемента культуры .**

Когда мы , люди , оказались не столь разумными , как наивно внушал нам светлый 18 век в своем почитании разума , для именования нашего вида рядом с Homo sapiens поставили еще Homo faber , человек созидатель . Второй термин был менее удачен , нежели первый , ибо faberi , созидатели , суть и некоторые животные . Все же по мнению Й.Хейзинги , человек играющий , выражает такую же существенную функцию , как человек созидающий , и должен занять свое место с Homo faber .

Если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания , она окажется не более чем игрой . Человеческая культура возникает и развертывается в игре , как игра .

Игра - содержательная функция со многими гранями смысла . В игре подыгрывает , участвует

нечто такое , что превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни и вкладывает данное действие определенный смысл . Всякая игра что -то значит . Если этот активный принцип сообщающий игре свою сущность , назвать духом , это будет преувеличением ; назвать же инстинктом – значит ничего не сказать . Как бы к нему не относиться , во всяком случае этим смыслом игры ясно обнаруживает себя некий имматериальный элемент в самой сущности игры .

В игре мы имеем дело с безусловно узнаваемой для каждого , абсолютно первичной жизненной категорией , некой тотальностью . Мы должны попытаться понять и оценить игру только в ее целостности .

Реальность , именуемая игрой , доступная восприятию любого и каждого , простирается в одно и то же время на мир животный и мир человеческий . Поэтому она не может опираться на какой – либо рациональный фундамент , поскольку разумные основания ограничивали бы ее пределы только миром человеческим . Существование игры не привязано ни к определенной степени культуры , ни к определенной форме мировоззрения . Любое мыслящее существо может немедленно представить эту реальность – игру , играние- как самостоятельное , самодовлеющее нечто , если даже его собственный язык не располагает общим словесным выражением этого понятия . Игру нельзя отрицать . Можно отрицать почти все абстрактные понятия : право , красоту , истину , добро , дух , Бога . Можно отрицать серьезность . Игру – нельзя .

Но хочется того или нет , признавая игру , признают и дух . Ибо игра , какова бы ни была ее сущность , не есть нечто материальное . Уже в мире животных ломает она границы физического существования . С точки зрения детерминированно мыслимого мира , мира сплошного взаимодействия сил , игра есть в самом полном смысле слова « superabundans» - излишество . Только с вмешательством духа , снимающего эту всеобщую детерминированность , наличие игры делается возможным , мыслимым , постижимым .Бытие игры всякий час подтверждает , причем в самом высшем смысле , супралогический характер нашего положения во вселенной . Животные могут играть , значит они уже нечто большее , чем просто механизмы . Мы играем , и мы знаем , что мы играем , значит , мы более чем просто разумные существа , ибо игра есть занятие внеразумное .

Кто обратит свой взгляд на функцию игры в культуре он находит игру в культуре как заданную величину , существовавшую величину , существовавшую прежде самой культуры , сопровождающую и пронизывающую ее самого начала вплоть до той фазы культуры , в которой живет сам . Он всюду замечает присутствие игры как определенного качества деятельности , отличного от обыденной жизни .

Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества все уже переплетаются с игрой . Возьмем язык , самый первый и самый высший инструмент , созданный человеком для того , чтобы сообщать , учить , повелевать . Язык , с помощью которого он различает , определяет , констатирует , короче говоря , называет , то есть возвышает вещи до сферы духа . Дух , формирующий язык , всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли . За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ , метафора , а в каждой метафоре скрыта игра слов . Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия , рядом с миром природы – свой второй , вымышленный мир . И возьмем миф ,что так же является претворением бытия , но только более разработанным , чем отдельное слово . С помощью мифа на ранней стадии пытаются объяснить все земное , найти первопричины человеческих деяний в божественном . В каждой из этих причудливых оболочек , в которые миф облекал все сущее , изобретательный дух играет на рубеже шутки и серьезности . Наконец , возьмем культ . Ранее общество отправляет свои священнодействия , которые служат ручательством благоденствия мира , освящения , жертвоприношения , мистерии , в игре , понимаемой в самом смысле этого слова .

**Игра и состязание как функция формирования культуры.**

Под игровым элементом культуры здесь не подразумевается, что игры занимают важное место среди различных форм жизнедеятельности культуры. Не имеется в виду и того , что культура происходит из игры в результате процесса эволюции – в том смысле , что то, что первоначально было игрой , в последствии переходит в нечто , игрой уже не являющееся , и что теперь может быть названо культурой. Ниже будет развернуто следующее положение : **культура возникает в форме игры , культура первоначально разыгрывается**. И те виды деятельности, что прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей , как, например, охота, в архаическом обществе предпочитают находить себе игровую форму . Человеческое общежитие поднимается до супрабиологических форм , придающих ему высшую ценность, посредством игр. В этих играх общество выражает свое понимание жизни и мира . Стало быть , не следует понимать дело таким образом , что игра мало-помалу перерастает или вдруг преобразуется в культуру, но скорее так, что культуре в ее начальных фазах свойственно нечто игровое, что представляется в формах и атмосфере игры. В этом двуединстве культуры и игры игра является первичным, объективно воспринимаемым, конкретно определенным фактом , в то время как культура есть всего лишь характеристика , которою наше историческое суждение привязывает к данному случаю. Это воззрение перекликается с мыслями Форбениуса , который говорит в своей книге «История культуры Африки» о становлении культуры как выросшей из естественного бытия игры. Тем не менее , отношение культуры к игре воспринято Форбениусом чересчур мистически и описано нередко слишком зыбко . Он манкирует необходимостью прямо указать пальцем на присутствие игрового элемента в фактах культуры .

В поступательном движении культуры гипотетическое отношение игры и не-игры не остается неизменным . Игровой элемент в целом отступает по мере развития культуры на задний план. По большей части и в значительной мере он растворился , ассимилировался в сакральной сфере , кристаллизировался в учености и поэзии, в правописании, в формах политической жизни. При этом игровое качество в явлениях культуры уходило обычно из виду. Однако во все времена и всюду, в том числе и в формах высоко развитой культуры, игровой инстинкт может проявится в полную силу, вовлекая как отдельную личность , так и массы в опьяняющий вихрь исполинской игры.

Представляется очевидным , что взаимосвязь культуры и игры следует искать в высоких формах социальной игры, то есть там, где она бытует как упорядоченная деятельность группы, либо сообщества , либо двух , противостоящих друг другу групп. С точки зрения культуры сольная игра для самого себя плодотворна лишь в малой степени. Ранее было сказано что все основополагающие факторы игры, в том числе игры коллективной , уже существовали в жизни животных. Это поединок , демонстрация , вызов , похвальба , кичливость , притворство , ограничительные правила. В двойне удивительно при этом, что именно птицы , филогенетически столь далеко отстоящие от человеческого рода , имеют так много общего с человеком : тетерева исполняют танцы, вороны состязаются в полете , шалашники и другие птицы украшают свои гнезда, певчие птицы сочиняют мелодии. Состязание и представление, таким образом , не происходят из культуры как развлечение, а предшествуют культуре.

Коллективная игра носит по преимуществу антитетический характер . Она чаще всего разыгрывается между двумя сторонами . Однако это не обязательно . Танец , шествие ,представление могут быть начисто лишены антитетического характера . Антитетическое вовсе не должно означать состязательное , агональное или агонистическое. Антифонное пение , два полухория , менуэт , партии или голоса музыкального представления , столь интересные для этнологов игры , когда противоборствующие силы стараются отнять друг у друга некий трофей , суть образчики антитетической игры, которая вовсе не обязана быть полностью агональной , хотя соревновательный элемент в ней зачастую присутствует . Нередки случаи , когда вид деятельности , означающий уже сам по себе замкнутую игру , например исполнение драматической или музыкальной пьесы , в свою очередь , снова может стать предметом состязания , если его подготовка к исполнению оценивается в рамках какого-нибудь конкурса , как это было с греческой драмой .

Среди общих признаков игры отмечалось выше напряжение и непредсказуемость . Всегда стоит вопрос : повезет ли , удастся ли выиграть ? Даже в одиночной игре на ловкость , отгадывание или удачу ( пасьянс , головоломка или кроссворд) соблюдается это условие. В антитетической игре агонального типа этот элемент напряжения , удачи , неуверенности достигает крайней степени . Стремление выиграть приобретает такую страстность , который грозит полностью свести на нет легкий и беспечный характер игры . Однако здесь выявляется еще одно важное различие . В чистой игре наудачу напряжение играющих передается к зрителям лишь в малой степени . Азартные игры сами по себе суть примечательные культурные объекты , однако с точки зрения культуросозидания их надо признать не продуктивными . В них нет прока для духа или для жизни . Иначе обстоит дело , когда игра требует сноровки , знания , смелости или силы . По мере того как игра становится труднее , напряжение зрителей возрастает . Уже шахматы захватывают окружающих , хотя это занятие остается бесплодным в отношении культуры и , кроме того , не содержит в себе признаков красоты . Когда игра порождает красоту, то ценность игры для культуры тот час же становится очевидной . Однако безусловно необходимой для становления культуры подобная эстетическая ценность не является . С равным успехом в ранг культуры игру могут физические , интеллектуальные , моральные или духовные ценности . Чем более игра способна повышать интенсивность жизни индивидуума или группы , тем полнее она растворяется в культуре . Священный ритуал и праздничное состязание - вот две постоянно и повсюду возобновляющиеся формы , внутри которых культура вырастает как игра в игре .

Здесь сразу встает еще раз вопрос : правомерно ли всякое состязание безоговорочно включать в понятие игры ? Мы видели , что греки отнюдь без колебаний относили агон к «paidia» . Впрочем , это легко объяснялось непосредственно самой этимологией обоих слов . Во всяком случае слово «paidia» выражало детское в игре столь непосредственно и ясно , что могло быть применено к серьезным игровым состязанием только в производном значении . Напротив термин агон определял состязание с другой стороны с другой стороны : исходным значением слова агон была по-видимому , «встреча» - агора . Тот факт что у эллинов большинство состязаний , по всей вероятности , происходило в атмосфере полной серьезности , отнюдь не может служить достаточным основанием для отделения агона от игры . Серьезность с которой происходит состязание , ни в коем случае не означает отрицания его характера . Ибо она обнаруживает все формальные и почти что все функциональные признаки игры. Серьезность с которой происходит состязание , ни в коем случае не отрицает его характера . Ибо она обнаруживает все формальные и почти что все функциональные признаки игры . Они все словно соединились в одном слове «wedcamp»- состязание: campus- это игровое поле , пространство , и weden- символическое установление дела или вещи , о которой идет спор , точка , несущая в себе напряжение . Укажем еще раз на примечательное свидетельство из Второй книги пророка Самуила , где смертельный поединок тем не менее называется игровым термином , который относится к смысловому гнезду глагола «смеяться» . На одной греческой вазе изображается схватка в сопровождении игры флейтиста , что должно означать ее агональный характер . Празднества в Олимпии знавали поединки со смертельным исходом . Жестокие кунштюки , в которых Тор и его друзья в присутствии Утгарда-Локи состязаются с его слугами , были названы словом «leika» , принадлежащим почти целиком сфере игры . Нам не казалось слишком рискованным квалифицировать разделительную семантику игры и состязания в греческом как результат более или менее случайного несовершенства в абстрагирования его общего понятия . Короче , на вопрос , правомерно ли подчинять состязание как таковое категории игры , можно положа руку на сердце дать утвердительный ответ.

Состязание , как и любую другую игру , следует считать до некоторой степени бесцельной . Иначе говоря оно протекает внутри самого себя , и его исход не составляет части необходимого жизненного процесса группы . Популярное присловье « важны не камушки , а важна сама игра» достаточно это выражает ; иными словами , финальный элемент игрового действия , его целеполагание в первую очередь заключается в самом процессе игры , без прямого отношения к тому , что за этим следует . *Результат игры как объективный факт сам по себе несуществен и безразличен .* Персидский шах , который во время визита в Англию отклонил предложение присутствовать на скачках , мотивируя это тем , что он знает , что одна лошадь бегает быстрее другой , был со своей точки зрения совершенно прав . Шах не хотел вторгаться в чужую ему игровую сферу , он хотел остаться в стороне . Исход игры либо состязания важен лишь для тех , кто в качестве игрока или зрителя включается в игровую сферу и принимает правила игры . Они становятся партнерами по игре и хотят быть партнерами . Для них не безразлично или не безынтересно , кто победит – Ньерд или Тритон .

Играют на интерес ; в этом термине выражается , как нельзя лаконичнее сущность игры . Этот интерес не есть материальный результат игрового действия , например , мяч попал в лунку , но есть факт идеального порядка , что игра удалась либо сыграна . Удача приносит игроку удовлетворение , которое может быть более либо менее длительным . Это верно и для игры в одиночку . Приятное чувство удовлетворения повышается от присутствия зрителей , однако их присутствие нельзя считать непременным условием игры . Любитель пасьянса испытывает двойную радость если кто-нибудь наблюдал его игру , но он будет и радоваться и в одиночестве . Весьма существенным является тот факт , что своей удачей можно похвалиться перед другими . Удильщик являет пример такого бахвала .

Теснейшим образом связано с игрой понятие выигрыша . В одиночной сфере еще не означает выигрыша . Понятие выигрыша вступает в силу только тогда , когда игра ведется одним против другого либо двумя противными партиями .

Что такое выигрыш ? Что выигрывается ? Выиграть означает взять верх в результате игры . выигран почет , заслужена честь . И эта честь , и этот почет постоянно идут непосредственно на пользу целой группе , из которой вышел победитель . Тут мы снова сталкиваемся с весьма важным качеством игры : завоеванный в ней успех переходит с отдельного человека на целую группу . Но еще более важен следующий показатель . В агональном инстинкте далеко не в первую очередь проявляется жажда власти либо воля к господству . Первичным является стремление превзойти других , быть первым и на правах победителя удостоиться почестей. И только во вторую очередь встает вопрос , расширит ли вследствие этого личность или группа материальную власть . Главное выиграть , взять верх . Чистейший образец конечного торжества , которое проявляет себя не в чем – то буквально зримом или дающем наслаждение , а в самой победе как таковой , дает шахматная игра .

Люди борются или играют ради чего-то . В первую и последнюю очередь борются или играют ради победы , но победе сопутствуют разные способы наслаждаться ею . Прежде всего ею наслаждаются как торжеством , триумфом , справляемым группой в радостных восклицании и славословии . В качестве длительного следствия из этого вытекает честь , почет , престиж . Так же во всякой игре есть ставка . Ставкой может быть какая-нибудь материальная ценность , заклад ( чисто символический предмет ) или приз .

**Заключение**

Подлинная культура не может существовать без определенного игрового содержания , ибо культура предполагает известное самоограничение и самообладание , известную способность не видеть в своих собственных устремлениях нечто предельное и высшее , но рассматривать себя внутри определенных , добровольно принятых границ . Культура все еще хочет в известном смысле играться – по обоюдному соглашению относительно определенных правил . Подлинная культура требует всегда и в любом аспекте , а честная игра есть не что иное , как выраженный в терминах игры эквивалент порядочности . Нарушитель правил игры разрушает и культуру . Для того чтобы игровое содержание культуры могло быть созидающим или подвигающим культуру , оно должно быть чистым . Оно не должно состоять в ослепление или отступничестве от норм , предписанных разумом , человечностью или верой . Оно не должно быть сиянием , которым маскируется намерение осуществить определенные цели с помощью специально взращенных игровых форм . Подлинная игра исключает всякую пропаганду . Она содержит свою цель в самой себе . Ее дух и ее атмосфера – радостное воодушевление , а не истерическая взвинченность . Сегодня пропаганда , которая хочет завладеть каждым участником жизни , действует средствами , ведущими к истеричным реакциям масс ., и поэтому , даже когда она принимает игровые формы , не может рассматриваться как современное выражение духа игры , но только как его фальсификация .

**Список литературы**

1.Культурология: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений . – Ростов н\Д : изд-во « Феникс» , 2000 , - 608 с.

2.Хейзинга Й. Homo Ludens . М . , 1992 . 240 с.

1. \* Хейзинга Й. Homo Ludens . М. , 1992 . С.7-240. [↑](#footnote-ref-1)