

ІГРОВА КОНЦЕПЦІЯ КУЛЬТУРИ Й. ХЬОЙЗІНГІ

Метою цієї статті є аналіз того внеску в концептуальну еволюцію лудологічних понять, який пов'язаний з іменем Й. Хьойзінга. Визначається історичне місце його ігрової концепції культури, аналізується дефініція ігрового феномену та його ідеї щодо значення окремих культурних форм гри.

Ключові слова: ігровий феномен, культурні форми гри, Й. Хьойзінга.

Билык Я.М. ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ КУЛЬТУРЫ Й. ХЬОЙЗИНГИ.

Целью данной статьи является анализ того вклада в концептуальную эволюцию лудологических понятий, который связан с именем Й. Хьюйзинга. Определяется историческое место его игровой концепции культуры, анализируется дефиниция игрового феномена и его идеи о значении некоторых культурных форм игры.

Ключевые слова: игровой феномен, культурные формы игры, Й. Хьюйзинга.

Y. Bilyk. J. HUIZINGA GAME CONCEPTION OF CULTURE.

The aim of the given article is the analysis of that contribution into conceptual evolution of ludological notions which is connected with the name of J. Huizinga. The historical place of his game conception of culture is defined, the definition of game phenomenon and his idea about the meaning of some cultural forms of the game is analysed.

Key words: game phenomenon, cultural forms of game, J. Huizinga.

Предметом дослідження у цій науковій статті є оригінальна ігрова концепція культури Йохана Хьойзінга, яка з часів появи не втратила свого значення для культурологічних і філософських досліджень.

Метою статті є спроба філософського осмислення місця і ролі гри як культуротворчої діяльності.

Відомий нідерландський історик, філолог і культуролог Йохан Хьойзінга (Johan Huizinga) справедливо вважається одним з найбільш визнаних фахівців на теренах лудології (теорії гри).

Мотив ігрового феномену займає провідне місце в основних наукових роботах нідерландського культуролога ("Homo ludens", "Осінь Середньовіччя", "Еразмус"), а його концепція культури має яскраво виявлений лудологічний характер.

Лудологічні дослідження Йохана Хьойзінга давно стали визнаною класикою в культурології. Більшість з сучасних напрямків в лудології в тій чи іншій мірі ґрунтуються на його фундаментальних дослідженнях або ініційовані ними. Але нас найбільше цікавить оригінальна ігрова концепція культури Йохана Хьойзінга, її джерела, а також та традиція культурологічних досліджень, яка безпосередньо починається від неї.

Тому основним завданням цієї статті є розгляд хьойзінгівської моделі лудологічного в інтерпретації культури. Проаналізувавши визначення гри, а також її онтологічний та екзистенційний аспекти, нідерландський вчений своїми дослідженнями створив найбільш фундаментальну ігрову концепцію культури.

Загалом Йохан Хьойзінга у своїх культурологічних дослідженнях безумовно постає спадкоємцем певної світоглядної традиції, засновником якої можна вважати Йоханна-Вольфганга Гьоте і Фрідріха Шіллера, а чільне місце в ній посідає Якоб Буркхардт. Зауважимо, що еволюція світоглядних, філософських та культурологічних ідей, які притаманні саме цій традиції, із необхідністю зумовили апеляцію до ігрового інструментарію, а також практично всю проблематику та загальне спрямування досліджень Йохана Хьойзінга.

Нідерландський культуролог прийшов до створення власної концепції насамперед через історіографічні дослідження параметрів культури різноманітних епох (Стародавньої

Індії, Північноєвропейського Середньовіччя та Ренесансу), а також через спробу осмислення загальних закономірностей історико-культурного процесу.

Дослідження місця і ролі гри в культурі у Йохана Хьойзінги починається з дефініції самого поняття ігрового феномену. Адже нідерландський вчений належав до тих небагатьох мислителів (таких як Платон, Плотін, Кант, а дещо пізніше – Гадамер), хто не сприймав гру як самоочевидне поняття.

На переконання Хьойзінги, гра – це вільна діяльність, але вона перебуває поза межами опозиції “добро – зло”; вона є непередбачуваною і добровільною діяльністю (з примусу не грають!), ілюзорною (учасники гри усвідомлюють, що діють в умовній реальності), нецільовою (гра за своєю сутністю не призначена для задоволення будь-яких потреб, її ціль – в ній самій), та передбачає свій власний особливий простір і час [2, с. 17–23].

Досягненням культуролога можна вважати спробу побудувати типологію форм так званої “соціальної” гри. Адже є очевидним, що в певні культурні епохи ігровий феномен може мати досить різноманітні форми, наприклад, агональну і антитетичну. Успадкувавши традицію Якоба Буркхардта, Йохан Хьойзінга, насамперед, звертає свою увагу на агон як одну з провідних форм ігрового феномену. Не обмежуючись лише давньогрецьким суспільством, він показує загальну поширеність агону, пропонує своє пояснення його сутності та походження.

Важливим також є поняття антитетичної гри, яке вводиться Йоханом Хьойзінгою в культурологію. Таке поняття, на його переконання, дозволяє охопити ті прояви ігрового феномену в контексті культури, які не могли підпадати під буркхардтівське визначення агону. На його думку, до антитетичної форми гри належать, насамперед, архаїчні форми танцю, деякі форми сакральних вистав, давні антифонні співи.

Ми вважаємо, що порівняльний аналіз цих культурних форм гри у Йохана Хьойзінги дозволяє поглибити наші знання щодо організації архаїчних суспільств і тому є досить продуктивним [2, III]. Однак певним недоліком культурології Хьойзінги є відсутність послідовного аналізу всіх культурних форм цієї “соціальної” гри. Адже вказавши на них, він досить детально розглядає агон і (менш детально) антитетичну гру та загадку. Але у нього немає системного впорядкованого аналізу інших культурних форм гри. Адже, наприклад, гра в формах свята та сакральних дійств лише кілька разів згадується в різноманітних контекстах по сторінках “Осені Середньовіччя” та “Homo ludens” [див.: 1; 2].

В результаті своїх культурологічних досліджень, які знайшли своє відображення в його фундаментальному творі “Homo ludens”, Хьойзінга приходять до висновку, що гра є однією з основних і сутнісних характеристик людини. Більше того, гра розглядається ним також як найвища з можливих форм діяльності людини. Невипадково й сама людина визначається у нього в якості homo ludens.

Показовим є той факт, що Хьойзінга, йдучи своїм шляхом досліджень, приходять до аналогічних з Фрідріхом Шіллером [див.: 3] висновків щодо сутності ігрового феномену. Саме тому гра і постає такою, що у своєму походженні та існуванні “не зумовлена ні біологічно, ні логічно” [2, с.17]. Гра насамперед постає явищем духовного життя людини; у своїй основі вона відкрита для пізнання, але, з іншої сторони, – “її неможливо відобразити в категоріях соціального життя” [2, с.17].

У концепції Хьойзінги справедливо заперечується лудологічні теорії біологів і зоопсихологів, оскільки вони вбачали в феномені гри тільки імітаційний або компенсаційний механізми, ставлячи на одну площину ігри тварин і людей, та примітивізуючи їх. Але нідерландський культуролог також намагався заперечити зв’язок гри з будь-якими світоглядними факторами та системами.

Остання, на його думку, задля того, щоб відбутися, вимагає участі певних соціальних спільнот, окрім індивіда. Не заперечуючи культурних значень гри “сольної”, Хьойзінга був все-таки переконаний у її меншій вартості у порівнянні з грою

"соціальною": "Зі сторони культури, сольна гра є недостатньо плідною...". Він набагато вище цінує гру, що передбачає участь всього соціуму, а не окремих його членів: "Уявляється очевидним, що взаємозв'язок культури і гри потрібно шукати в високих формах соціальної гри, тобто там, де вона постає впорядковуючою щодо діяльності групи або співтовариства" [2, III]. Існування цього феномену не пов'язується з будь-якими фазами еволюції культури, а тим більше з надлишком вільного часу або енергії тощо.

Загальне призначення гри, на думку Хьойзінга, є дещо особливим, адже вона розглядається ним насамперед в екзистенційному аспекті життя людини: "Завдяки грі буття людини має особливий сенс. Гра постійно підтверджує надлогічний характер нашої ситуації у Всесвіті. Тварини можуть грати, і саме тому вони вже є чимось більшими за механічні речі. Ми граємо і знаємо, що граємо; це означає, що ми вже є чимось більшим, ніж просто розумні істоти, тому що гра є надраціональною" [2, с. 13].

Можливо завдяки таким інтерпретаціям сутності гри, Йохан Хьойзінга не визнавав її спорідненості з етичними категоріями, але вагався відносно визначення зв'язків гри з категоріями естетики: "Властивість бути прекрасною не іманентно грі. Більш примітивним формам гри з самого початку притаманні радість і витонченість ... В більш високорозвинутих формах гра передбачає ритм і гармонію. Багатоманітним і тісним постає зв'язок гри і прекрасного" [2, с. 16–17].

На думку культуролога, головним змістом історичного процесу є розвиток культури, де ігровий елемент часто є вирішальним. Завдяки цьому перед нами постає оригінальна культурологія гри, в якій майже всі основні сфери буття культури проаналізовані стосовно змісту ігрового елемента. Саме таким чином розглянуті сфери правосуддя, мистецтва, філософії. Культура підлягає дослідженню також в плані походження та історичного генезису; не випадково окремий розділ в його дослідженні ("Nomo ludens") присвячений розглядові ігрового змісту основних історико-культурних епох. Правда аналіз у цьому розділі є лише оглядовим; автор у більшості випадків лише перераховує окремі прояви гри.

Унікальна ерудиція Хьойзінга дозволила йому доповнити історіографічний та культурологічний аналіз феномену гри також лінгвістичним аналізом. Справедливо вважаючи мову найстарішою частиною культури, він дослідив існуючі поняття для відображення ігрового, які зустрічаються в різних мовах. До сфери свого дослідження він включив різноманітний лінгвістичний матеріал з давньогрецької та латини, санскриту, японської та китайської, мов семітських, романських та германських [2, II]. Найціннішими у цьому дослідженні відомого культуролога, на нашу думку, є його висновки щодо поширеності та характеру лудологічної термінології у різних мовах, її етимологія та відповідні історико-культурні альянзи.

Таким чином, на переконання нідерландського культуролога, гра (у її вищих формах, тобто «соціальна гра») постає досить особливим, однак необхідним різновидом творчої людської діяльності. Обов'язковою умовою буття гри завжди постає свобода тих, хто грають – гра з примусу неможлива. Буття гри передбачає свій власний специфічний особливий простір і час. Такого роду діяльність прямо не пов'язана із задоволенням будь-яких матеріальних потреб людини та суспільства, але обов'язково відрізняється від буденного звичайного життя; гра з необхідністю постає виходом за його буденності і часто співпадає з поняттям святкового. Саме з цієї причини ігрова діяльність завжди протиставляється буденності.

Визначаючи характеристики гри, Йохан Хьойзінга особливо підкреслює її соціальний сенс та зміст, а також ті з її функцій, які є провідними з точки зору культурології. Адже саме гра постає однією з найважливіших форм культури творчої діяльності: сфера культури виникає з гри і постає результатом гри.

У кожному суспільстві, крім, можливо, сучасного, гра постає дуже важливою формою соціальної активності. Однак сучасне європейське суспільство, на його думку, практично повністю втратило свій ігровий елемент в контексті еволюції своєї культури [2,

с.241–366]. Але найголовнішою соціальною функцією гри, на переконання Хьойзінги, є її сприяння гармонізації та стабілізації суспільства.

Проте ігрові механізми можливо використовувати свідомо і зовсім по-різному, часто не за призначенням; тоді вони перетворюються на дійову ідеологічну зброю. Тому Йохан Хьойзінга, який сам був свідком виникнення тоталітарних режимів двадцятого століття та їх експериментів з ігровими засобами на теренах політичної пропаганди, застерігав: “Для того щоб ігровий зміст культури міг бути творчим, він повинен бути чистим. Він (ігровий зміст) не повинен передбачати засліплення або відступу від норм, зумовлених розумом, людяністю або вірою“ [2, XII].

Свідоме використання у тоталітарних державах ігрових механізмів в політичній пропаганді, за свідченням Йохана Хьойзінги, розраховано першочергово на “істеричні реакції народних мас“ і тому, навіть в тих випадках, коли таким чином побудована пропаганда набуває ігрової форми, вона “не може розглядатися як сучасний вираз духу гри, але тільки як його фальсифікація“ [2, XII].

За висновками вченого, справжня культура не може взагалі існувати без ігрової діяльності, яка постає необхідним культуротворчим фактором. Саме цю ідею він і намагався довести своїми фундаментальними культурологічними дослідженнями. Однак гра як культурний феномен у Йохана Хьойзінги ніколи не абсолютизується, оскільки для людини як свідомої і розумної істоти, на його глибоке переконання, завжди більш важливою постає дещо інша сфера її буття: “Із зачарованого кола гри людський дух може звільнитися, тільки звернувшись до сфери найвищого“ [2, XII].

Література: 1.Хейзінга Й. Осень Средневековья. Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV и XV веках во Франции и Нидерландах. - Москва: Наука, 1988. 2.Хейзінга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - Москва: Прогресс, 1992. 3. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Сочинения: в 7 т. - Москва: Гос. изд. худ. лит., 1957. – т. 6. – С. 251–358.