

УДК [130.2:796.01]»20»

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v047.2024.12>**Р. М. Поліщук**ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2900-2427>

кандидат філософських наук,

доцент кафедри олімпійської освіти

Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського

ГРА ЯК ТВОРЧЕ НАЧАЛО КУЛЬТУРИ: Й. ГЕЙЗИНГА ТА Р. КАЙУА

Постановка проблеми і мета. Статус гри в суспільстві досі є предметом багатьох суперечок. Для того, щоб зрозуміти феномен гри в його зв'язку з культурою виникають певні проблеми. По-перше, це розвиток соціальної репрезентації самої гри. Інша проблема полягає у вивченні можливих шляхів культурного впливу на гру. Для цього останнього запиту потрібна концепція гри, яка формулює зв'язок між грою та культурою.

Гра є багатограним соціокультурним явищем, яке можна вивчати міждисциплінарно, адже вона є об'єктом осмислення філософів, культурологів, етнографів, педагогів, психологів, теоретиків фізичної культури та спорту, хореографів. Звичайно ж, що вивчення кожного ігрового аспекту збагачує загальну теорію ігор, яка є найбільш популярною в європейській та американській теорії спорту (теорії походження).

Уявлення про роль і місце гри в культурі є однією з важливих проблем філософського аналізу з давніх часів, про що йдеться в працях античних мислителів. Давньогрецький філософ Геракліт порівнював Творця Всесвіту з дитиною, яка грає і створює світ у грі. Подібне ігрове формулювання можна знайти в роботах багатьох стародавніх філософів.

Зокрема, Платон досить глибоко вловив суть гри, зазначивши, що гра – це те, що має непереборну чарівність і супроводжується відчуттям задоволення, оскільки Боги дарували її людям, як перепочинок від праці. Філософ наполягає на виховній функції гри у становленні людини й розкритті її талантів. У своєму творі «Держава» він пише: «Ніхто не навчиться гарно грати в шашки чи в кості, коли не займався цим уже з дитинства, а грав лише так, між іншим. Жодне знаряддя, лише від того, що воно опинилось у чийось руках, не зробить його відразу майстром чи атлетом і не принесе ніякої користі, якщо людина не вміє ним володіти й недостатньо вправлялась.» [2, с. 60–61]. А в подальшому додає: «Насичуй своїх дітей знаннями не силоміць, а ніби граючись, тоді ти краще зможеш помітити, якими здібностями обдарувала їх природа.» [2, С. 235].

Схоже бачення було у представника епохи Ренесансу, гуманіста Франсуа Рабле, який у своєму романі «Гаргантюа і Пантагрюель» на

чільне місце ставить роль гри у розвитку людини, як шляху до кращого розумового і фізичного виховання [3].

Вже впродовж ХХ століття гра стала предметом розгляду у різних сферах соціально-гуманітарного знання. Карл Гросс вбачав у грі підсвідому підготовку до дорослого життя, Зігмунд Фрейд розглядав гру як підсвідому потребу висловлювати заборонені імпульси дозволеним способом, а Жан Піаже ставився до гри як до форми творчості. Згодом теорії звернулися до розгляду соціально-філософських аспектів значення гри в розвитку людства.

Чудовим прикладом осмислення значення гри є дослідження Ф. Шиллера, який в «Листах про естетичне виховання» писав: «спонукання до гри направлено так, щоб знищити час в самому часі, з'єднати становлення з абсолютним буттям, зміну з тотожністю» [7, с. 93–100]. «Правда, природа обдарувала й інші істоти понад їх потреб і посіяла в темному тваринному житті проблиск свободи. Тварина працює, коли недолік чого-небудь є спонукальною причиною її діяльності, і вона грає, коли надлишок сили є цією причиною, коли надлишок життя сам спонукає до діяльності» [7, с. 93–100]. В своїй праці вчений застосовує формулювання: «людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина і вона буває цілком людиною лише тоді, коли грає» [7, с. 93–100].

Концепцію гри Ф. Шиллера часто називають теорією надлишку енергії. Насправді, посилаючись на одну з вищенаведених цитат, така інтерпретація цілком відповідає поглядам вченого. Для Ф. Шиллера гра – це естетична діяльність. Надлишок сил, вільних від зовнішніх потреб, є лише умовою виникнення естетичної насолоди, яку, згідно Шиллеру, приносить гра.

Англійський філософ Герберт Спенсер також розглядав гру як спосіб реалізації надлишку енергії. Його інтерес до гри, як і у Шиллера, визначено інтересом до природи естетичної насолоди. Однак проблему надлишку сили, про яку говорить Шиллер, Спенсер ставить в більш широкий еволюційно-біологічний контекст.

Гру Г. Спенсер розуміє як певну діяльність в поєднанні з естетичною діяльністю. Щодо походження імпульсу до гри, він пише: «Нижчі роди

тварин мають загальну рису, що всі їхні сили витрачаються на виконання дій, які мають істотне значення для життя. Вони безперервно зайняті пошуком їжі, сховком від ворогів, будівництвом сховищ і заготівлею їжі для свого потомства. Але в міру того, як ми піднімаємося до тварин вищих типів, які мають більш дієві (efficient) або успішні і більш численні здібності, ми помічаємо, що час і сила не поглинаються у них сповна на задоволення безпосередніх потреб. Краще харчування, наслідок переваги організації стають причиною надлишку енергії ... Таким чином, у більш високорозвинених тварин енергія, яка потрібна в будь-якому випадку, виявляється часто в деякому надлишку над безпосередніми потребами» [8]. І далі: «Гра є точно така ж штучна вправа сил, які через брак для них природної вправи стають настільки готовими для розрядження, що шукають собі результату в вигаданих діях на місце відсутніх справжніх дій» [6, р. 35–41].

Для Спенсера відмінність між грою і естетичною діяльністю полягає лише в тому, що в грі знаходять вираз нижчі здібності, в той час як в естетичній діяльності – вищі.

На думку відомого американського психолога Ерік Берна, ігри – це встановлені, стереотипні моделі взаємодії. Він описує гру як акт взаємодії, акт спілкування, одиничне ставлення однієї людини до іншої за допомогою вербалізації [4].

Кожен мислитель і вчений у процесі розвитку культури робить свій внесок у вдосконалення знань про природу та культурне значення гри і сучасний світ продовжує вивчати феномен гри. У кінці ХХ на початку ХХІ ст. вчені, які досліджували феномен гри, відійшли від дискусії про генезис і природу гри, головним чином розробляючи практичні напрямки теорії ігор: дитячі та спортивні ігри. Теорія спортивних ігор, розвиваючись далі, на деякий час стала переважаючою концепцією теорії ігор.

Як бачимо, було проведено багато досліджень феномену гри, внаслідок чого виникли різні концепції її розуміння. *Мета* нашого дослідження полягає в тому, щоб осмислити гру як творче начало культури; знайти та виявити відмінності у розумінні феномену гри на основі вивчення генезису, природи та різноманітності досліджень ігрової культури на прикладі двох відомих філософів – Й. Гейзинги та Р. Кайюа.

Аналіз останніх досліджень і публікацій з даної теми свідчить про те, що в Україні дана проблематика не є достатньо розробленою, а деякі наукові доробки спрямовані на одновекторний розгляд феномену гри. Філософські рефлексії щодо гри мають досить давнє походження. Проте, в Україні дослідження гри не набули досить широкого інтересу і серед філософського напрямку на даному етапі тільки розвивається. Хоча низка науков-

ців, зокрема І. Ібрагімов, В. Білогур, Я. Білик, В. Гаджиев. та ін, запропонували певні концепції розвитку теорії гри. Розвідки цих науковців вказують на те, що теоретиками й практиками усвідомлюється необхідність критичного філософського аналізу попередніх фундаментальних досліджень феномену гри. Цією публікацією ми спробуємо продовжити традицію історико-філософського та соціокультурного дослідження проблематики гри.

Виклад основного матеріалу

Гейзинга Й. *Культуру творить гра.* Мабуть, що найбільш відомою концепцією, яка поглиблює вивчення теорії ігор в філософії культури є дослідження голландського культуролога Йогана Гейзинги. Якщо до нього дослідники розглядали гру як важливе і необхідне, але значуще доповнення до життя, то Гейзинга відкриває нове ставлення до вивчення гри. Він не просто заявив про важливість гри для культури, але стверджує, що культура утворює себе як різновид гри [1]. У своїй книзі «*Homo Ludens: дослідження елемента гри в культурі*» Гейзинга стверджує, що гра є центральною для цивілізації, що вона фактично передує людській культурі та формує її основу.

Віддаючи належне своїм попередникам, Й. Гейзинга наполягає на відмінності між його розумінням ігрової культури та концепціями попередніх йому теоретиків ігор. Він схвально відгукується про бажання Л. Фробеніуса вивести концепцію гри з серйозності, життєздатності та корисності. На думку Гейзинги, Фробеніус досить добре розуміє самодостатність гри і якщо зараз гра залежить від доцільності, це не означає для нього, що так було завжди. Крім того, Фробеніус залишається в рамках традиційного розуміння гри як підлеглої чогось більш важливого і чутливого. Він вважає, що гра можлива завдяки вираженню «космічної емоції». Те, що це втілення в обігрується образах, мабуть, не має першочергового значення і найважливішим тут є сам факт гри [1, с. 24].

Й. Гейзинга висловлює думку, що основним недоліком попередніх теорій ігор є те, що всі вони розглядають гру як антитезу серйозності. Він також наполягає на тому, що гру слід розглядати поза протилежностями «серйозність/гра» – гра ширша та фундаментальніша, ніж серйозність. Крім того, якщо підійти до цього питання історично, то виявимо, що очевидна нині фундаментальна концепція «серйозності» не є такою оригінальною і гра є набагато старшою формою культури. Поняття гри вищого порядку, ніж поняття серйозності. Оскільки серйозне прагне усунути гру, але гра цілком здатна включати серйозне [1, с. 12]. З самого початку стародавні ігри мали виключно серйозний характер і були властиві самій сутності культури.

Вчений, підсумовуючи формальні характеристики гри, надає їй своє визначення: «ми могли б назвати її вільною діяльністю, яка цілком свідомо стоїть поза «звичайним» життям як «несерйозна», але в той же час інтенсивно й повністю захоплює гравця» [1, с. 12]. Він зазначає, що це діяльність, яка не пов'язана з матеріальним інтересом і в ній не можна отримати прибутку. Вона відбувається в межах власного часу й простору відповідно до встановлених правил і впорядкованим чином. Це сприяє формуванню соціальних груп, які прагнуть оточувати себе таємницею та підкреслювати свою відмінність від звичайного світу за допомогою маскуванню чи інших засобів.

Гейзинга вирішує питання генезису гри відповідно до своєї оригінальної ідеї. Основна теза його концепції – «Гра творить культуру» або «Гра править культурою». Тобто, гра передувала будь-якій людській культурі, тому що вона характерна для багатьох видів тварин – вони грають так само, як і люди. Отже, гра має біологічний початок. Однак це не означає, що людська культура не привносить нічого суттєвого в ігровий феномен. У людській культурі виникають специфічно людські форми гри – невідомі й недоступні тваринам (наприклад мовні (Вітгенштайн) чи спортивні). Мислитель наполягає на тому, що гра – це щось більше, ніж просто розвага. Гра виконує багато важливих функцій культури. Будь-яка гра явно або неявно містить певні правила, порушення яких неприпустиме.

Оскільки гра править культурою, а суть культури зводиться до гри, то походження людської культури можна пояснити лише з гри. Усі феномени культури, згідно з Гейзингою, мають яскраво виражену ігрову природу. Зв'язок гри і культури на ранньому етапі розвитку культури виявляється чіткіше, ніж на пізніх, зрілих етапах. Мова – найдавніший і найважливіший культурний феномен – спочатку виражала сенс гри. На думку Гейзинги, гра вбудована в саму суть мови. Він зазначає, що гра слів, фундаментальне подвійне значення, метафоричність і алегоричність формують саму природу мови. Мовна гра на міфологічному етапі культури виконує функцію власного світотворення людиною за аналогією з божественним світотворенням у грі. Це культуротворча функція мови, у ширшому розумінні – це гра.

Гейзинга вважає, що чим давніша культура, тим яскравішим і живішим є характер гри. У міру розвитку цивілізації ігровий елемент витісняється з культури, поступаючись місцем «серйозним» заняттям. Наше сьогодення ставлення до гри визначається домінуванням праці, моралі та інших «серйозних» неігрових практик сучасної культури. Й. Гейзинга бачить появу та розвиток «цивілізованих» суспільств як зростаючий процес

витіснення суспільного життя та дедалі більше забуття ігрового елемента культури.

Роже Кайуа про концепцію гри Гейзинги та його класифікацію видів гри. Відомий французький філософ та соціолог Роже Кайуа відзначив роботу Й. Гейзинги. Він визнав, що ця робота є дискусійною, але все ж здатна відкрити надзвичайно плідні шляхи для дослідження та рефлексії. Безперечною заслугою Й. Гейзинги є те, що він майстерно проаналізував кілька фундаментальних характеристик гри і продемонстрував важливість її ролі в самому розвитку цивілізації. По-перше, він шукав точного визначення сутності гри; по-друге, він намагався з'ясувати роль гри, присутньої або надихаючої в істотних аспектах усієї культури: у мистецтві, як і у філософії, у поезії, а також у юридичних установах і навіть у етикеті війни [5].

Гейзинга блискуче впорався з цим завданням, але навіть якщо він відкриває гру в тих сферах, де ніхто до нього цього не робив, він навмисно опускає, як очевидно, опис і класифікацію самих ігор, оскільки всі вони відповідають тим самим потребам і відображають одне й те саме. Роже Кайуа пише: «Його робота – це не дослідження ігор, а дослідження творчої якості принципу гри в сфері культури, а точніше, духу, який керує певними видами ігор – тими, які є змагальними. Вивчення критеріїв, використаних Гейзингою для розмежування свого всесвіту дискурсу, допомагає зрозуміти дивні прогалини в дослідженні, яке в будь-якому іншому аспекті є чудовим» [5, р. 4].

Французький соціолог вважає, що у визначенні Гейзинги (яке надано вище) всі слова є важливими та значущими, водночас є занадто широким і занадто вузьким. Зрозуміти спорідненість, яка існує між грою та таємницею це гідно й плідно, але цей зв'язок не може входити до визначення гри, яка майже завжди є видовищною чи показною. Безсумнівно таємниця і навіть пародія можуть бути перетворені в ігрову діяльність, але слід відразу зазначити, що це перетворення обов'язково відбувається на шкоду таємному, яке гра викриває, оприлюднює і якимось чином витрачає. Так, наче гра прагне позбутися самої природи таємничого. З іншого боку, коли таємниця, маска чи костюм виконують сакраментальну функцію, можна бути впевненим, що йдеться не про гру, а про інституцію. Усе таємниче або вигадане за своєю природою наближається до гри: більше того, функція вигадки чи відволікання – усунути таємницю; тобто таємниця може більше не бути приголомшливою, а підробка не може бути початком або симптомом метаморфози та володіння [5].

На думку Роже Кайуа визначення Гейзинги, яка розглядає гру як дію, позбавлене будь-яких матеріальних інтересів (азартні ігри) – які займають важливу частину в економіці та повсякден-

ному житті різних культур. Він пише: «Це правда, що види ігор майже нескінченно різноманітні, але постійний зв'язок між шансом і прибутком дуже вражаючий. Азартним іграм на гроші практично немає місця в творчості Гейзинги. Таке упущення не без наслідків» [5, р. 5].

Французький філософ підкреслює, що набагато важче встановити культурні функції азартних ігор, ніж змагальних ігор. Однак вплив азартних ігор є не менш значним, навіть якщо вони вважаються «поганими» і їх неврахування призводить до визначення гри, яке підтверджує або має на увазі відсутність економічного інтересу.

Насправді, характеристика гри полягає в тому, що вона не створює багатства чи благ, чим вона відрізняється від праці чи мистецтва. Наприкінці гри все можна і потрібно починати спочатку, з того самого місця. Гра – це чисте марнотратство: марна трата часу, енергії, винахідливості, навичок, а часто й грошей на придбання гравального обладнання чи, зрештою, на оплату закладу. Щодо професіоналів – боксерів, велосипедистів, жокеїв чи акторів, які заробляють собі на життя на рингу, треку, іподромі чи на сцені й мають думати про приз, платню чи титул, – то зрозуміло, що вони скоріше працівники, ніж гравці. Суть і мета їхньої гри зовсім інша.

Безсумнівно, що гру слід визначати як вільну та добровільну діяльність, джерело радості та розваги. Гра, в яку хтось був би змушений грати, відразу перестала б бути грою в її чистому розумінні: це стало б обмеженням, тягарем, від якого всі б прагнули звільнитися. Якби вона стала обов'язком чи наказом, то втратила б одну зі своїх основних характеристик: коли гравець спонтанно присвячує себе грі, з власної волі та для свого ж задоволення, щоразу абсолютно вільно вибираючи відступ, тишу, медитацію, бездіяльну самотність або творчу діяльність.

По суті, гра – це окреме заняття, ретельно відокремлене від решти життя, яке, як правило, виконується з чіткими обмеженнями в часі та просторі. Є місце для гри відповідно до потреб: простір для класиків, дошка для шашок або шахів, стадіон, іподром, арена, футбольне поле тощо. Нічого, що відбувається за межами цього «ідеального кордону» не буде актуальним. Вихід за межі помилково, випадково або через необхідність, відправлення м'яча за межі може призвести до дискваліфікації або покарання (штрафного).

Гра повинна бути повернута в узгоджені межі. Те ж саме стосується часу: гра починається і закінчується за даним сигналом. Її тривалість часто фіксується заздалегідь. Таким чином, *ареал гри – це обмежений, закритий, захищений всесвіт – чистий простір*.

Людина грає тільки тоді, коли хоче. У цьому сенсі гра є вільною діяльністю. Це також неви-

значена діяльність. Сумнів має залишатися до кінця і залежить від розв'язки. У картковій грі, коли результат більше не викликає сумнівів, гра припиняється і гравці складають руки. У лотереї чи рулетці гроші ставлять на число, яке може виграти чи ні. У спортивних змаганнях сили учасників повинні бути рівними, щоб кожен мав шанс дістатися фінішу. Будь-яка гра на майстерність, за визначенням, включає в себе ризик для гравця пропустити свій удар і загрозу поразки, без якої гра була б неприємною. Насправді гра більше не подобається тому, хто через те, що він надто добре навчений або вправний, перемагає без зусиль і безпомилково.

Результат, відомий заздалегідь, без можливості помилки чи несподіванки, явно веде до немисного результату, несумісний із природою гри. Потрібні постійні й непередбачувані визначення ситуації, такі, як це створюється кожною атакою чи контратакою у фехтуванні чи футболі, кожною віддачею тенісного м'яча чи в шахах, кожного разу, коли один із гравців переміщує фігуру. Гра складається з необхідності знайти або відразу продовжити відповідь, яка є вільною в межах, встановлених правилами. Ця свобода гравця, цей запас, наданий його діям, є важливими для гри і частково пояснюють задоволення, яке вона викликає. Це однаково відповідально за чудове та значуще використання терміну «гра», яке відображено в таких виразах, як гра виконавця або гра механізму, для позначення в одному випадку особистого стилю перекладача, в іншому діапазон руху частин машини.

Багато ігор не передбачають правил. Жодних фіксованих або жорстких правил не існує для гри в ляльки, для гри в солдатиків, поліцейських і розбійників, коней, локомотивів і літаків, взагалі ігор, які передбачають вільну імпровізацію і головна привабливість яких полягає в задоволенні зіграти роль, діяти так, ніби ви були кимось або чимось іншим, наприклад машиною. Роже Каюа вважає, що «незважаючи на парадоксальність твердження, я скажу, що в цьому випадку вигадка, відчуття ніби замінює і виконує ту ж функцію, що й правила. Самі правила створюють фікції. Той, хто грає в шахи, поло чи бакару, сам факт дотримання відповідних правил відокремлений від реального життя, де немає діяльності, яка б буквально відповідала будь-якій із цих ігор. Тому в шахи, поло та бакару грають по-справжньому. Навпаки, кожного разу, коли ця гра полягає в імітації життя, гравцеві, з одного боку, не вистачає знань про те, як придумати і дотримуватися правил, яких насправді не існує, а з іншого боку гра супроводжується знанням того, що потрібна поведінка є удаванням або простою мімікрією. Це усвідомлення основної нереальності передбачуваної поведінки відокремлено від реаль-

ного життя та від довільного законодавства, яке визначає інші ігри. Еквівалентність настільки точна, що той, хто розриває гру, той, хто засуджує абсурдність правил, тепер стає тим, хто порушує заклинання, хто жорстоко відмовляється погодитися у запропонованій ілюзії, який нагадує хлопчикові, що насправді він не детектив, пірат, кінь чи підводний човен, або нагадує маленькій дівчинці, що вона не колисає справжню дитину і не подає справжню їжу справжнім жінкам на своєму мініатюрному посуді» [5, р. 8].

Француз робить певні висновки, де зазначає, що попередній аналіз дозволяє визначити гру як діяльність, яка по суті є:

1. *Безкоштовна розвага (ознака певної свободи)*: тобто гра не є обов'язковою, а добровільною; якби було навпаки, вона б одразу втратила свою привабливість.

2. *Має свій часопростір (відокремленість)*: обмеження в межах простору і часу, які заздалегідь визначені і фіксовані.

3. *Якій притаманний шарм непевності*: перебіг гри відкритий, а кінець наперед невизначений; існує певна свобода для інновацій, яку залишають за ініціативою гравця.

4. *Ознакою якої є непродуктивність*: не створює ні товарів, ні багатства, ні будь-яких нових елементів; за винятком обміну майном між гравцями, що закінчується в ситуації, ідентичній тій, що панувала на початку гри.

5. *Яка керується правилами*: відповідно до конвенцій, які призупиняють дію звичайних законів і на даний момент встановлюють нове законодавство, яке єдине має значення.

6. *По суті є вигаданою (фіктивною)*: супроводжується особливим усвідомленням другої реальності або вільної нереальності, на відміну від реального життя.

Класифікуючи ігри Р. Кайуа аналізував як інстинктивний зміст ігор, та й їх соціальну форму. Мислитель вважав безсумнівним фактом наявність між іграми, звичаями та інститутами тісних відносин компенсації чи близькості, оскільки принципи, керуючі різними видами ігор, виявляються поза межами ігор, у житті. Французький дослідник поділяє ігри на чотири види в залежності від того, якому людському інстинктові яка гра відповідає: «Після вивчення різних можливостей я пропоную розділити на чотири основні рубрики залежно від того, чи домінує в іграх, що розглядаються, роль конкуренції, випадковості, симуляції чи запаморочення. Я називаю їх відповідно *agon*, *alea*, *mimicry* та *ilinx*. Усі чотири справді належать до сфери гри. *Agon* – прагнення перемоги завдяки особистій заслугі (спортивні ігри); *Alea* – ігри, які мають за основу випадковість (лотерея чи рулетка); *Mimicry* – ігри симулятори, бажання побути іншою особистістю (акторські

ролі чи сучасні відео симулятори); *Ilinx* – створює тимчасове порушення сприйняття, як-от запаморочення або ж шок, який руйнує реальність (коли дитина кружляє чи банджі-джампінг)» [5, р. 12]. Крім вищезгаданої класифікації, Роже Кайуа виокремив ще один тип гри, хоча не надав йому чіткого визначення. Мова йде про «псевдо ігри», у яких не можна простежити жодного з принципів описаних в його класифікації. Вчений висловлює думку, що вони створені лише для того щоб «вбити час».

Висновки. Якщо брати до уваги дослідження Гейзинги та Кайуа, то можна зробити висновок, що цивілізація не може існувати без певного ігрового елементу, бо цивілізація передбачає обмеженість і оволодіння собою, здатність не плутати власні тенденції з кінцевою й найвищою метою, але розуміти, що вона укладена в певні рамки, які вільно прийняті. Віра у важливість гри для людського розвитку є широко поширеною та стійкою. Недаремно виформовується термін «етос гри», який можна означити як «сильне та беззастережне твердження функціональної важливості гри, а саме того, що вона є важливою для адекватного людського розвитку».

На думку Й. Гейзинги, культура починається в грі і розвивається як гра – тобто як елемент ігрової діяльності людини. У своєму дослідженні еволюції гри в західній культурі з давньогрецьких часів він пояснює, що багато сучасних культурних заходів та інституцій (як-от мова, релігія, право та мистецтво) мають своє коріння в людських починаннях з ігровою природою. Проте дослідник також зазначив, що культурно-історичний процес має тенденцію до витіснення гри з повсякденної діяльності, що веде до поділу гри та серйозної роботи (серйозність/гра).

Гейзинга вважає, ігровий елемент має бути чистим щоб бути культуротворчою силою. Справжня гра не знає пропаганди, її мета у ній самій, і саме дух гри є щасливим натхненням.

Французький соціолог Р. Кайуа визнавав величність дослідження нідерландського філософа. Але мав свої зауваги та трактування. Він вважав, що завдяки штучно створеним умовам через гру людина має можливість вивільнити і реалізувати свої інстинкти. Ще одним важливим елементом гри, вчений вважав її функцію згуртування людей, завдяки пережитому спільному досвіду свободи, творчості, нестриманого прояву інстинктів.

Мабуть, що основою філософії гри Р. Кайуа є думка, що раціональне буття людини здатне розвиватися лише разом із розвитком її ірраціонального життя. Принаймні, тільки в цьому випадку прогрес здатний принести людині щастя. Але це можливе, тільки якщо ірраціональне життя людини буде обмежено рамками гри.

Література

1. Гейзинга Й. *Homo Ludens*. Київ: Основи, 1994. 250 с.
2. Платон. *Держава*. Київ, 2000. 355 с.
3. Рабле Ф. *Гаргантюа та Пантагрюель* / пер. А. Перепаді. Харків: Фоліо, 2017. 256 с.
4. Berne E. *Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis*. New York : Ballantine Books, 1996. 216 p.
5. Caillois Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001. 224 p.
6. Duane, L. Thomas Sport: The Conceptua Enigma. *Journal of the Philosophy of Sport*, 3 (1), 1976. P. 35–41.
7. Polishchuk R. Philosophical-anthropological and socio-philosophical vision of sport. *European philosophical and historical discourse*, №3, 2019. С. 93–100.
8. Spencer, H. *The Principles of Sociology, 2nd Edn*, Vol. 1. New York: Appleton, 1897.

Анотація

Поліщук Р. М. Гра як творче начало культури: Й. Гейзинга та Р. Кайюа. – Стаття.

Незважаючи на уявну універсальність гри, її статус як культурного феномена сьогодні все ще є предметом численних дискусій: чи є вона необхідністю незрілого стану розвитку (особливість, яку люди мають спільно з тваринами), чи це культурний винахід для занять у вільний час, чи це потреба розвитку для початку раннього навчання у сферах фізичних вправ, соціальних відносин, творчості та елементарних когнітивних навичок, чи це характерна якість контексту для справжнього культурного навчання людини?

У нашому дослідженні подано огляд класичних підходів до аналізу ігрової концепції культури відомих дослідників – Й. Гейзинга та Р. Кайюа. У своїх фундаментальних творах «*Homo Ludens*» та «*Гри та люди*» вони здійснили глибоку оцінку розвитку ігор, використовуючи міждисциплінарні розвідки.

Підкреслено, що осмислення феномену гри Йоганом Гейзингом є одним з найбільш фундаментальних у цій царині. Він розглядає історію людства в контексті феномена гри, в якому він бачить витoki людської культури і формування суспільства, тобто вбачає у грі творче начало культури. Філософ вважав, що гра не є чимось матеріальним, разом з нею визнається і дух: «Ми граємося, усвідомлюючи при цьому, що ми граємося, – отже ми – це щось більше, ніж просто розумні, раціональні істоти, бо гра ірраціональна» [1, с. 10].

Примітно, що Р. Кайюа, хоча і критикував деякі позиції концепції Й. Гейзинга, але також вважав, що раціональне буття людини здатне розвиватися лише разом із розвитком її ірраціонального життя. Предметом його дослідження є не тільки ігри, але й інстинкти, які лежать в їхній основі. Він зауважив, що гра дивним чином поєднує в собі раціональні та нераціональні елементи, тому стала для багатьох дослідників цінною

категорією, здатною розкрити взаємини між цими протилежностями загалом.

Загалом, дана стаття повинна стати ще одним внеском у те, що можна вважати класичною темою соціальних і гуманітарних наук про спортивну культуру, а саме зв'язок між грою, спортом і культурою.

Ключові слова: гра, культура, ігрова концепція культури, спортивна культура, спорт, філософія гри, Гейзинга, Кайюа.

Summary

Polishchuk R. M. Game as a creative source of culture: J. Geisinga and R. Kayua. – Article.

Despite the apparent universality of play, its status as a cultural phenomenon is still the subject of much debate today: whether it is a necessity of an immature stage of development (a feature that humans share with animals), whether it is a cultural invention for leisure activities, or whether it is a necessity development to begin early learning in the areas of physical exercise, social relations, creativity, and elementary cognitive skills, is this a characteristic quality of the context for authentic cultural human learning?

Our study presents an overview of classical approaches to the analysis of the game concept of culture by well-known researchers – J. Huizinga and R. Caillois. In their seminal works *Homo Ludens* and *Games and People*, they made an in-depth assessment of the development of games using interdisciplinary research.

It is emphasized that J. Huizinga's understanding of the game phenomenon is one of the most fundamental in this field. He considers the history of mankind in the context of the game phenomenon, in which he sees the origins of human culture and the formation of society, that is, he sees the creative beginning of culture in the game. The philosopher believed that the game is not something material, the spirit is also recognized along with it: "We play, realizing at the same time that we are playing, so we are something more than just intelligent, rational beings, because the game is irrational." [1, p. 10].

It is noteworthy that Roger Caillois, although he criticized some positions of the concept of J. Huizinga, but also believed that the rational being of a person can develop only together with the development of his irrational life. The subject of his research is not only games, but also the instincts that underlie them. He noted that the game strangely combines rational and irrational elements, so it has become a valuable category for many researchers, able to reveal the relationship between these opposites in general.

Overall, this article should be another contribution to what can be considered a classic social science and humanities topic on sport culture, namely the relationship between play, sport and culture.

Key words: game, culture, game concept of culture, sports culture, sport, game philosophy, Geisinga, Kayua.