

УДК 111.11 17.023.36

Т. В. Лисоколенко
кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії образования
Днепропетровського обласного інституту последипломного педагогічного образования

ИГРА КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ В ОПИСАНИЯХ Й. ХЕЙЗИНГИ И Х. ОРТЕГИ-И-ГАССЕТА

Сегодня общепризнанным является утверждение о том, что феном игры разнолик, ставя его во главу исследования, философия, психология, педагогика приходят в результате к различным выводам касательно самого значения игры в той или иной научной плоскости. Игра, являясь междисциплинарной категорией, имеет особенности собственной интерпретации в различных научных дисциплинах. В зависимости от того, какие проявления исследуемого феномена берутся за основу, выделяют различные подходы к анализу игры. Одним из них является культурологический подход, в пределах которого игра определяется как важнейший фактор развития культуры. С данной позиции актуальность дальнейшего исследования феномена игры очевидна, особенно в контексте поиска корреляции между философией и культурологией как отдельных научных дисциплин, так и в свете поиска новых граней осмысления феномена игры в философии культуры.

В центре исследовательского внимания находятся два крупнейших философа и культуролога XX ст., уделивших в своих работах значительное внимание исследованию феномена игры. Й. Хейзинга и Х. Ортега-и-Гассет исходили из положения, что игровые элементы присутствуют почти во всех областях культуры: "Homo ludens неотделим от homo faber и homo politicus" [9]. Однако каждый философ отстаивал данную позицию по-своему, их мнения и способы означивания феномена игры и сходны, и различны, с чем связан выбор для анализа игры как феномена культуры концепций Й. Хейзинги и Х. Ортега-и-Гассета.

Основными источниками статьи являются работа Й. Хейзинги "Homo ludens" [11], работы Х. Ортега-и-Гассета [3; 4; 5]. Методологическая основа статьи представлена несколькими группами исследований. Первая – это работы, посвященные анализу философии Й. Хейзинги. Так, Г. Тавризян пишет: «Став одним из «бестселлеров» последних десятилетий, сочинение Хейзинги, в котором дана масштабная картина всемирно-исторических процессов, представляет собой и уникальный в своем роде компендиум знаний, и гипотезу – <...> о природе генезиса человеческой культуры, социального человека как «человека играющего» [8, с. 432]. В другом исследовании читаем: «Хейзинга обосновывает сквозное значение игры в развитии основных культурных форм человечества: не только искусства, но и философии, науки, политики» [7, с. 110]. В целом необходимо отметить, что в центре внимания исследователей находятся различные положения работы "Homo ludens". Вторая группа – работы, посвященные анализу философского наследия Х. Ортега-и-Гассета. Так, Г. Фридлер акцентирует внимание на следующем: «Ортега не был философом-систематиком. Его увлекал скорее сам процесс философствования, чем создание цельной и законченной философской системы» [10, с. 10]. А. Зыкова [1] в своей работе останавливается на многих вопросах, интересовавших философа, среди которых необходимо выделить проблему возникновения массового сознания и массовой культуры, аспекты границ рационального, антропологии, культуры, аспект становления истории философии как науки. А. Руткевич, в свою очередь, пишет: «Учение Ортега неординарно и претерпело значительные изменения за 50 лет активной работы философа. Философия Ортега складывалась под воздействием многих идейных источников: на разных этапах своего творчества Ортега находился под влиянием Когена и Наторпа, Гуссерля, Шелера, Хайдеггера» [6, с. 16]. Созданная методологическая плоскость свидетельствует о сложности анализа феномена игры в творческом наследии испанского философа.

Проанализированные работы дают возможность предположить, что тема игры в явной форме присутствует в работе Й.

Хейзинги "Homo ludens", является частью культурологических разработок Х. Ортега-и-Гассета, однако смежных разработок в пределах культурологического подхода, посвященных компаративному анализу творчества двух известных философов не достаточно, чем и обусловлен выбор темы исследования.

Цель статьи – провести анализ сущности феномена игры в работах Й. Хейзинги и Х. Ортега-и-Гассета, выявить схожие и отличные интерпретации исследуемого феномена.

Начнем с Й. Хейзинги, поставившего игру в центр своей работы "Homo ludens". По мнению Й. Хейзинги, любая человеческая деятельность у своих истоков оказывается не более чем игрой, сама культура разворачивается в игре. Именно игра является культурообразующей основой. «Хейзинга создает универсальную концепцию культуры как свободной и честной игры» [7, с. 110].

Й. Хейзинга делает попытку понять игру в ее целостности, в контексте ее социального значения. Само понятие игры связано с определенной тотальностью, первичной жизненной категорией. Используя категорию игры, Й. Хейзинга пытался найти ответ на вопрос: насколько общество, социум носят игровой характер? Игровое пространство Й. Хейзинги широко – начиная от понимания игры как источника культуры, когда он заявляет о том, что «культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается» [11, с. 61], заканчивая наукой, бытом, юриспруденцией. Игра рассматривается «как специфический фактор всего, что окружает нас в мире» [11, с. 7], постае как «содержательная форма, несущая смысл» [11, с. 13].

Й. Хейзинга не предлагает готовой теории игры, а скорее преподносит читателям игру в историческом срезе и само бытие игры раскрывается через призму определенного исторического периода. Так, например, он отталкивается от того, что игровой элемент присутствует в эпохах различных культур, останавливаясь на игровых элементах Римского государства, который раскрывается в лозунге «хлеба и зрелищ», на игровых моментах Античности, останавливаясь на софистике. Но что бросается в глаза, так это четкое отделение игр старины от игр современности. Так, в анализируемой работе автор проводит детальный анализ «потлача» как игры ради славы и чести, «кулы» – церемониального плавания, постающего как игра «в обмен дарами», «агона» как игры, исполняемой во время различных празднеств [2].

Й. Хейзинга останавливается на том, что игра выполняет в обществе полезную функцию, несущую социально значимый характер. Еще в начале работы он задает вопрос: «Что значит игра для самих играющих?» [11], где грань между игровым и неигровым началом? Рефреном в его работе постае вопрос: что есть игра? основа нашего существования или один из видов деятельности, в который мы иногда включаемся? Объектом интереса автора является «игра как форма деятельности, как содержательная форма, несущая смысл, и как социальная функция» [11]. Он старается понять игру с различных позиций: прежде всего с позиции самого играющего, с позиции того, что игровой фактор являлся и продолжает являться значительным в жизни различных эпох, с позиции того, что игра – это самостоятельное нечто, константа нашего бытия [2].

Что важно в контексте данного исследования, так это обратить внимание на то, что Й. Хейзинга поднимает вопрос относительно того, чем же является игра – порождением культуры либо наоборот – сама культура – результат игры. Об этом свидетельствуют такие его утверждения: «Игра парит поверх всякой культуры или, во всяком случае, не привязана к ней» [11, с. 31];

«Без определенного поддержания игровой позиции культура вообще невозможна» [11, с. 119–120]; «культура начинается как игра и не из игры» [11, с. 92]. Также очевиден тот факт, что Й. Хейзинга считал, что по мере развития культуры роль игры ослабевает: «Культура становится все более и более серьезной и отводит игре только побочную роль» [11, с. 92]; «Игровой элемент в целом отстает по мере развития культуры на задний план» [11, с. 61]. Современная культура, по мнению Й. Хейзинги, теряет игровую традицию, игровой элемент в ней убывает, и подобные процессы содействуют разрушению культуры, теряющей свой эстетический момент, который напрямую связан с воспроизводством духовных ценностей культуры. Таким образом, ситуация с первичностью либо вторичностью игры отчасти оказывается решенной. Становится понятно, что скорее всего, исходя из позиции нидерландского философа, культуру и игру можно отождествить лишь на ранних стадиях цивилизационного развития, затем былой синкретизм со временем дифференциации культурных форм ослабевает. Доминирующей в современном культурном пространстве элемент пользы и прагматичной полезности характеризуется своей игрой, но она фальшива и представляет собой суррогат игровой деятельности, который сохранил в неизменном виде только физическую составляющую – спорт, соревнование. Именно отсюда выходит неприятие Й. Хейзингой спорта как полноценной игры, чего не наблюдаем в творчестве испанского философа. Тогда становится понятным утверждение автора относительно того, что «подлинная культура не может существовать без определенного игрового содержания <...>. Подлинная культура требует всегда и в любом аспекте fair play (четкой игры); а fair play есть не что иное, как выраженный в терминах игры эквивалент порядочности» [11, с. 238]. В современной культуре подлинной игры очень мало. Однозначной выступает позиция Й. Хейзинги относительно того, что игра постаёт как необходимый элемент социальной жизни, определяет сущность духовной культуры различных эпох.

Тема игры в творчестве испанского философа Хосе Ортеги-и-Гассета поднимается в контексте актуализации одной из центральных тем творчества философа – темы культуры. Можно говорить, что игра выполняет связующую роль многих тем, поднятых философом. Поэтому, чтобы определить значение и весомость игры в его творчестве, нам придется не углубляться в конкретное исследование, а скользить по проблеме, выхватывая интерпретации и значения игры из различных работ Хосе Ортеги-и-Гассета.

Х. Ортега-и-Гассет представляет перед читателем другую игру. Игра в работе «Размышления о «Дон Кихоте» – это способ построения модели изложения исследуемого материала. Используя выбранного персонажа – Дон Кихота, автор в игровой манере раскрывает перед нами все достоинства, недостатки и огрехи различных типов литературных жанров. Именно такой стиль изложения позволяет Ортеге продемонстрировать, что его герой – это трагический герой, представитель духовной элиты, наделенный способностью к созерцательной игре. Ибо игра и культура – элитарны, доступны немногим, о чем будет детально сказано Ортегой в работе «Восстание масс». А пока Х. Ортега-и-Гассет констатирует: «Культура – идеальная грань вещей – стремится образовать отдельный самодовлеющий мир, куда мы могли бы переместить себя. Но это иллюзия. Культура может быть расценена правильно только как иллюзия, как мираж, простертый над раскаленной землей» [5, с. 134–135]. Кажется, что испанский философ приветствует тенденцию культуры, вытесняющую «человеческое, слишком человеческое», поскольку должно подчиняться тому императиву, который диктует эпоха. «Каждая эпоха привносит с собой свое истолкование человека, принципиально отличное от предыдущего. Вернее, не привносит с собой, а сама есть такое истолкование. Вот почему у каждой эпохи – свой излюбленный жанр» [5, с. 115]. Вот только проблема заключается в том, что действительность выдается Ортеге инертной, суровой и неинтересной, так что определить довлеющий тип культуры и игры в ней не представляется возможным. «Одним словом, ущербность культуры, ущербность всего благородного; ясно-

го и возвышенного и составляет смысл поэтического реализма <...>. Печально, что она являет себя нам такой, – ничего не подлаешь, она реальна, она – здесь <...>. Сила и единственное значение этой действительности – в ее неустрашимом присутствии. Культура – воспоминания и обещания, невозвратное прошлое и будущее мечты» [5, с. 136]. Таким образом, в данной работе прослеживаются различные ориентиры на игру. Прежде всего, игра – неотъемлемая часть культуры, в самом настоящем смысле данного слова – культуры прошлых «возвышенных эпох», далее игра – часть элитарной культуры современности, с высоким уровнем закрытости, также игра – это один из способов противостояния, возможно, высмеивания современной обыденности и пошлости человеческого бытия.

В «Восстании масс» игра выступает одним из художественных приемов, применяемых автором для характеристики самих масс и их роли в XX веке. Новые условия жизни, безграничные возможности комфорта обеспечили человеку чувство легкости жизни, лишив в то же время время нравственных требований к себе и чувства ответственности перед будущим. Этот исторический феномен Ортега называет «восстание масс» («la rebelionde las masas»). Именно в данном роде строится вся концепция массового общества испанского философа. «Людей, живущих инертно, мы называем массой не за их многочисленность, а за их инертность» [3, с. 63]. Рассуждая о массовом обществе, Хосе Ортега-и-Гассет вводит понятие «среднего/массового человека». В потоке критики масс автор делает акцент на том, что в любой исторический период существуют правила игры, без которых невозможно постичь истину: «Кто жаждет идей, должен прежде них домогаться истины и принимать те правила игры, которых она требует <...>, эти правила – основа культуры» [3, с. 69]. Из данного положения выходит, что Ортега полагал, если большая часть общества не приемлет правил игры, то нет и доминирующей культурной основы общества. Таким образом, игра в данном контексте, ее правила являются константой в некоторой определенной культурной плоскости.

Самая большая проблема заключается в том, что человек масс Ортеги не способен создать свою игру, со своими правилами, его деятельность направлена только на разрушение уже имеющегося. В работе «Восстание масс» основной постулат привязан к игре и культуре, к тем игровым формам, через которые массовая культура спускается к декадансу. Положение игры, ее место тесно связаны с тем, что «Восстание масс» является своеобразным отражением того социального и культурного кризиса, который <...> поразил не только Испанию» [6, с. 16]. Сквозь акценты на культуре и цивилизационных трансформациях есть возможность рассмотреть то, что игра в работе «Восстание масс» является механизмом, посредством которого возможно раскрыть сложность культурно-трансформационных проблем.

В работе «Дегуманизация искусства» [4] Х. Ортега-и-Гассет предлагает взглянуть на современное искусство как на игру: «Анализируя новый стиль (в искусстве) можно заметить в нем определенные тенденции <...> стремление понимать искусство как игру, и только» [4, с. 225]. Рассуждая о месте искусства в жизни человека, Ортега не без сожаления говорит о том, что современное искусство насыщено комизмом, оно «само становится игрой» [4, с. 260]. Здесь раскрывается двойная игра – игра в умолчание. Комизм современного Ортеги искусства заключается в том, что оно высмеивает само себя.

Общий смысл понятий «игры» Й. Хейзинги и «игры» Хосе Ортеги-и-Гассета совпадает. Об этом свидетельствует то общее, что их объединяет. Так, ни Й. Хейзинга, ни Ортега не предлагают готовой теории игры, а лишь демонстрируют читателю свое видение проблемы на то, чем является игра в культуре. Й. Хейзинга и Ортега, создавая свои работы в культурном пространстве XX ст., считали современную игру фальшивой, суррогатом, сохранившим в первоначальном виде только спортивный элемент соперничества, игры действительности – не интересны, они пусты и ограничены; философы исходили из того, что у каждой культурной эпохи свои излюбленные жанры. Общим является утверждение о том, что существующие

правила игры – это основа для постижения истины, именно они являются константой в определенной культурной плоскости. Также объединяющим элементом является взгляд на современную культуру как на декаданс. Оба философа считали, что в современной культуре игровой элемент убывает, что современное общество не способно создать качественной игры, что исчезновение игры в современной культуре ведет к ее разрушению. Однако это положение является объединяющим только в общих чертах. Й. Хейзинга в данном контексте пишет о том, что разрушение культуры – это потеря эстетического начала современностью, которая не сохранила яркости игры прошлых лет и создать свою достойную игру также не смогла. Ортега, в свою очередь, указывает на то, что игра и культура элитарны, доступны не многим. Поэтому в его текстах игра превращается в инструмент, при помощи которого автор в некоторых работах пытается высмеять современную ему обыденность массового человека.

Каждый философ «строит» свою игру. Й. Хейзинга одним из первых предложил понимание игры как разноликой категории, выступающей в роли некой культурной универсалии, тогда как у Ортеги игра представляет собой способ, механизм раскрытия сложности культурно-трансформационных процессов, принцип построения модели исследуемого материала, инструмент для работы с текстом. Й. Хейзинга, в отличие от Ортеги, анализирует феномен игры с различных ракурсов, демонстрируя игру в историческом срезе. Х. Ортега-и-Гассет делает акцент на современной игре искусства, месте и роли человека в современной культуре. Различными оказываются подходы философов к пониманию спортивной игры. Если Й. Хейзинга считает спортивную игру неполноценной, говорит, что такая физическая игра в современном мире – это вырождение высококультурной игры, сохранившейся только в низменном физическом виде, то Х. Ортега-и-Гассет утверждает, что спортивная игра – это своеобразный символ перерождения, проводя при этом аналогию между спортом и молодостью, молодостью и будущим культурным возрождением.

Из проведенного анализа следует, что двух философов объединяет разноликость интерпретации феномена игры. Однако для Й. Хейзинги игра – это неотъемлемая часть жизни любого общества, общедоступная деятельность, а для Х. Ортега-и-Гассета игра – один из способов спасения культуры от пустоты, которую несут с собой массы.

Литература

1. Зыкова А.Б. Хосе Ортега-и-Гассет: поиски новой философии / А.Б. Зыкова // Что такое философия? : сборник трудов. – М. : Наука, 1991. – С. 353–382.
2. Лисоколенко Т.В. Экзистенциальное поле игры Й. Хейзинги / Т.В. Лисоколенко // Грані. – 2014. – № 10 (114). – С. 18–23.
3. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет ; пер. исп. // Восстание масс : сборник трудов. – М. : ОО АСТ, 2003. – С. 15–181.
4. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет ; пер. исп. // Восстание масс : сборник трудов. – М. : ОО АСТ, 2003. – С. 213–268.
5. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о «Дон Кихоте» / Х. Ортега-и-Гассет ; пер. А.Б. Матвеева // Эстетика. Философия культуры. – М. : Искусство, 1991. – С. 113–151.
6. Руткевич А.М. Социальная философия Мадридской школы / А.М. Руткевич. – М. : Моск. ун-т, 1981. – 176 с.
7. Современная западная философия : [словарь] / сост. В.С. Малахов, В.П. Филатов. – М. : Политиздат, 1991. – 414 с.
8. Тавризян Г. Й. Хейзинга: Кредо историка / Г. Тавризян // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерл. Г. Тавризян. – М. : Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 405–439.
9. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк ; пер. с нем. А. Гараджи [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.Royallib.com>.
10. Фридендер Г.М. Философия искусства и искусство философа (эстетика Хосе Ортега-и-Гассета) / Х. Ортега-и-Гас-

сет // Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры / Х. Ортега-и-Гассет. – М. : Искусство, 1991. – С. 7–78.

11. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерл. Г. Тавризян. – М. : Прогресс ; Прогресс-Академия, 1992. – С. 7–240.

Аннотация

Лисоколенко Т. В. Игра как феномен культуры в описаниях Й. Хейзинги и Х. Ортеги-и-Гассета. – Статья.

В статье проводится анализ сущности феномена игры в работах Й. Хейзинги и Х. Ортеги-и-Гассета, выявляются похожие и отличные интерпретации исследуемого феномена. Автор констатирует, что ни Й. Хейзинга, ни Х. Ортега-и-Гассет не предлагают готовой теории игры, а лишь демонстрируют читателю свое видение проблемы на то, чем является игра в культуре. Оба философа, создавая свои работы в культурном пространстве XX ст., считали, что в современной культуре игровой элемент убывает, исчезновение игры ведет к ее разрушению. Автор приходит к тому, что каждый философ «строит» свою игру. Й. Хейзинга одним из первых предложил понимание игры как разноликой категории, выступающей в роли некой культурной универсалии, тогда как у Х. Ортега-и-Гассета игра представляет собой механизм демонстрации сложности культурно-трансформационных процессов, принцип построения модели исследуемого материала, инструмент для работы с текстом. Из проведенного анализа следует, что двух философов объединяет разноликость интерпретации феномена игры.

Ключевые слова: игра, культура, концепция игры, философия, философия культуры.

Анотація

Лисоколенко Т. В. Гра як феномен культури в описах Й. Гейзінги та Х. Ортега-і-Гассета. – Стаття.

У статті аналізується сутність феномена гри в роботах Й. Гейзінги та Х. Ортега-і-Гассета, виявляються схожі й відмінні інтерпретації досліджуваного феномена. Автор констатує, що Й. Гейзінга і Х. Ортега-і-Гассет не пропонують готової теорії гри, вони лише демонструють читачеві своє бачення проблеми на те, чим є гра в культурі. Обидва філософа, створюючи власні роботи в культурному просторі XX ст., уважали, що в сучасній культурі роль ігрового елемента зменшується, зникнення гри призводить до її руйнування. Автор доходить того, що кожний філософ «будує» власну гру. Й. Гейзінга одним із перших запропонував розуміння гри як різномірної категорії, яка виступає в ролі певної культурної універсалиї, тоді як у Х. Ортега-і-Гассета гра являє собою механізм демонстрації складності культурно-трансформаційних процесів, принцип побудови моделі досліджуваного матеріалу, інструмент для роботи з текстом. З аналізу випливає, що двох філософів об'єднує різнобарвність інтерпретації феномена гри.

Ключові слова: гра, культура, концепція гри, філософія, філософія культури.

Summary

Lysokolenko T. V. Game as a cultural phenomenon in the descriptions of J. Huizinga and J. Ortega y Gasset. – Article.

The analysis of the essence of the game phenomenon in the works J. Huizinga and J. Ortega y Gasset is being held. The similar and different interpretations of the phenomenon are revealed under the study. The author states that neither J. Huizinga nor Ortega y Gasset offers a ready-made game theory, but only shows the reader his vision of the problem to what is a game in the culture. Both the philosopher, creating their works in the cultural space of the XX century, believed that in modern culture game element decreases, that the disappearance of the game in modern culture leads to its destruction. The author comes to the fact that every philosopher “builds” his game. J. Huizinga was one of the first to offer an understanding of the game as the differently viewed category, serving as a kind of cultural universals. While at J. Ortega y Gasset’s game there is a demonstration of the complexity of the mechanism of cultural transformation processes, the principle of constructing a model of the material, a tool for working with text. From the analysis it follows that the two philosophers are united by the differently viewed interpretation of the phenomenon of the game

Key words: game, culture, game concept, philosophy, philosophy of culture.