

Игровая концепция культуры.

Подготовили:

Никул Алла, Спирина Мария.

Э-101.

Феномен возникновения культуры нашел отражение в трудах различных ученых, представителей разных философских направлений. В прошлом веке господствовала орудийно-трудовая концепция культурогенеза. XX век ищет другие ответы на вопрос:

“Как в природном мире возник радикально новый феномен - культура?”

Одним из таких ответов стала игровая концепция культуры.

Игра - прежде всего свободная деятельность.



**Ощущение и ситуация
игры, давая максимально
возможную свободу ее
участникам, реализуются в
рамках контекста, который
сводится к появлению тех
или иных жестко
очерченных правил --
правил игры.**

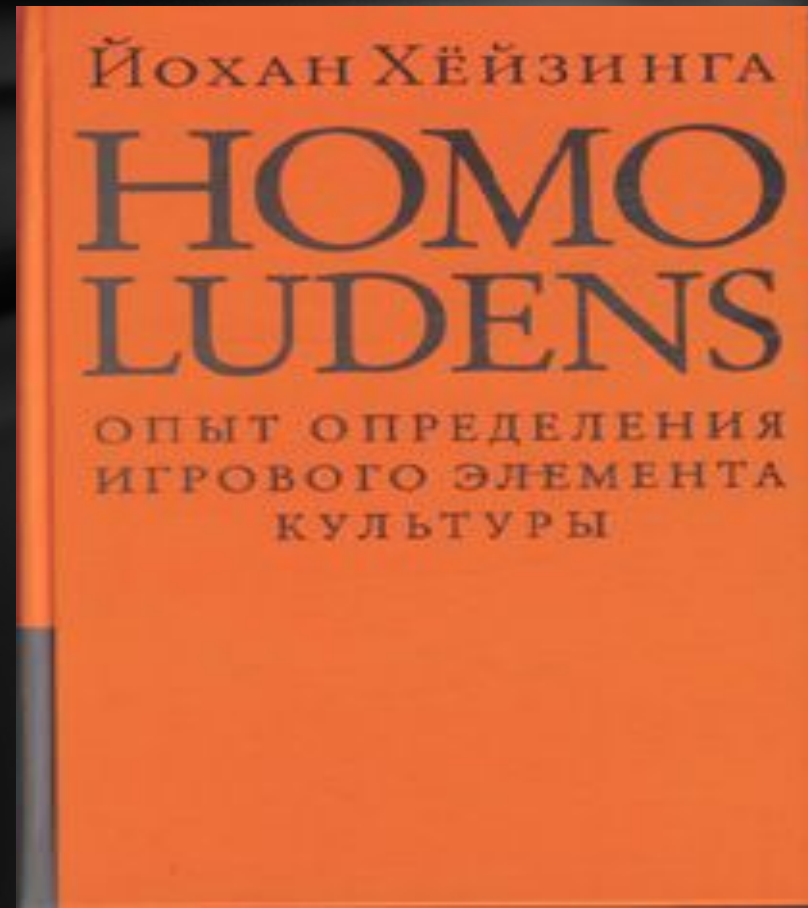
Игровая концепция происхождения культуры Йохана Хейзинга (1872-1945гг.)

Йохан Хейзинга (1872-1945), нидерландский историк и философ-идеалист, увидел в игре культуросозидающую функцию:



«под игровым элементом культуры здесь не подразумевается, что игры занимают важное место среди различных форм жизнедеятельности культуры. Не имеем мы в виду и то, что культура происходит из игры в результате процесса эволюции – в том смысле, что то, что первоначально было игрой, впоследствии переходит в нечто, игрой уже не являющейся, и что теперь может быть названо культурой. Культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается».

*«Игра и состязание
как функция формирования
культуры» // Homo Ludens*



Концепция игрового генезиса культуры Е.Финка



Ключевое определение игрового генезиса культуры:

***Игра** согласно утверждению Е.Финка, является основным феноменом человеческого бытия: «Игра есть фундаментальная*

особенность нашего существования, которую не может обойти

вниманием никакая антропология».

***Игра** породила культуру, ибо без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование.*

Поскольку для человека игра объемлет все, она и возвышает его над природным царством. Здесь возникает феномен культуры.

Характер и значение игры как явления культуры

К определению основных функций игры неоднократно обращались ученые различных специализаций (физиологи, психологи, философы, педагоги). Синтез этих теорий позволяет выделить следующие положения:

Игра

высвобождение
избыточной
жизненной силы

учит себя
ограничивать

инстинкт
подражания

поддерживает
собственную
индивидуальность

удовлетворени
е потребностей
в разрядке

упражнение на
пороге серьезной
деятельности

Признаки игры:



Игра - свободное действие: игра по принуждению не может оставаться игрой



Игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь.

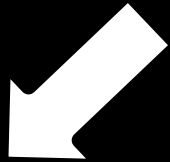


Замкнутость, ограниченность



Напряжение.

Функции игры



**борьба за
что-то**

**показ этого
что-то**

Обе эти функции могут и объединятся, так как игра “показывает” борьбу за что-то, или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других.


Культура и эпохи с точки зрения игры



Игровой элемент в жизни Рима более ясно раскрывается в выражении “Хлеба и зрелищ!” - как выражении того, что народ требовал от государства. В эпоху Римской империи “на всей цивилизации лежит фальшивый внешний глянец. И религия, и искусство, и литература были призваны уверять, что с Римом все в порядке, его изобилие обеспечено, а победоносная мощь не вызывает сомнений”

В эпоху Ренессанса и Гуманизма духовная атмосфера была наполнена игрой







Главная игровая составляющая XVII столетия это Барокко.

С представлением о барокко связывается картина сознательно преувеличенного, намеренного выставляемого напоказ, заведомо надуманного.


Формы искусства барокко были и остаются в полном смысле этого слова искусственными.



В XIX веке можно свидетельствовать, что почти во всех явлениях культуры игровой фактор заметно отступает здесь на второй план.



Еще более живой элемент игры, “Человека играющего” присущ эпохе Рококо.



Именно там игровые качества расцветают столь пышно, что само определение Рококо едва ли может обойтись без прилагательного игривый.

Игровой элемент современной культуры

В современной культуре существует две тенденции:
с одной стороны, в случае спорта-


в другом случае -

серьезное занятие,
вырождающееся в
игру, но
продолжающееся
считаться серьезным.

это игра, все более
жесткая в своей
серьезности, но при этом
считающаяся игрой;

Игровая концепция культуры, рассматривает игру как первооснову культуры, культура возникает в форме игры. Культура возникает и разворачивается в игре, носит игровой характер.

Это является исходной предпосылкой названной концепции.



Игра, это всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования.

Игра - это не манера жить, а структурная основа человеческих действий и отношений

