

# 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.**

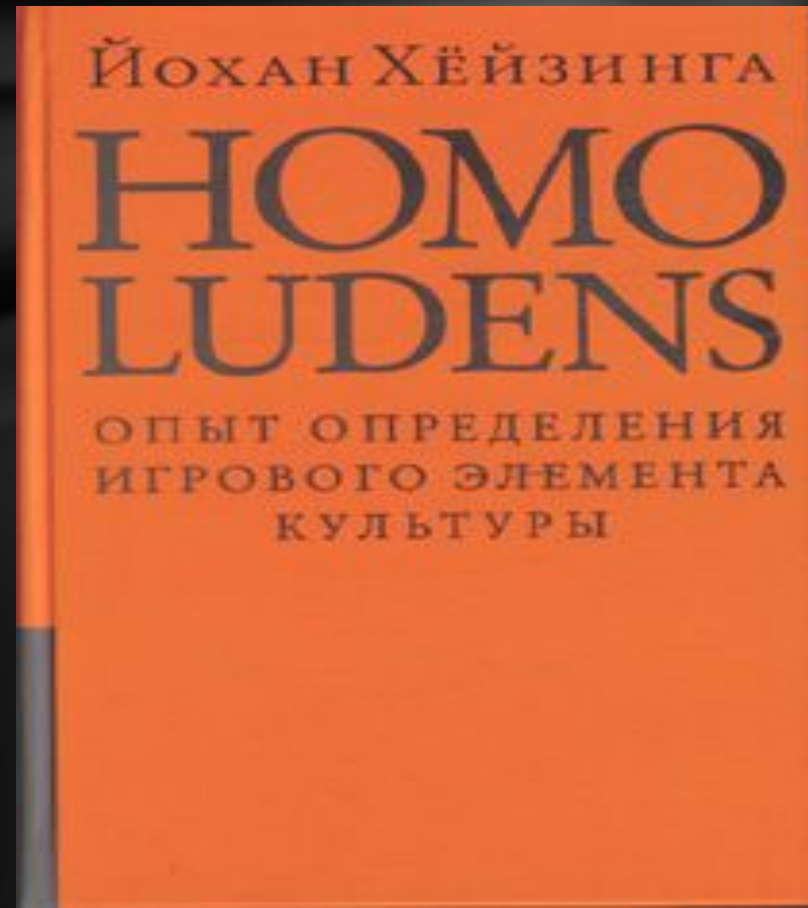
# Игровая концепция происхождения культуры Йохана Хейзинга (1872-1945гг.)

*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.**



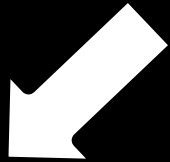
**Замкнутость, ограниченность**



**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 выставяемого 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**

