

Стрельникова Лариса Юрьевна

ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА В СВЕТЕ ТЕОРИИ Й. ХЕЙЗИНГИ "НОМО LUDENS"

В статье дается анализ игровой концепции "Homo ludens", разработанной голландским философом Й. Хейзингой в 1938 г. Й. Хейзинга доказывает, что фундамент культуры закладывается в игре, начиная с первобытной эпохи до нашего времени. Как считает философ, все культурное творчество есть производное от игры. В результате исследования сделан вывод о том, что игра приобрела тотальный характер в современном искусстве, через нее художник формирует особое представление о реальности, основанное на игре воображения, а на первый план выводится категория творческого бессознательного.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2015/3/28.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2015. № 3 (93). С. 108-110. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2015/3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

Список литературы

1. **Абакарова О. Г., Ирзаев Г. Х.** Метод интегральной оценки качества информационных систем правоохранительных органов // Научное обозрение. 2014. № 2. С. 180-184.
2. **Баженов Р. И., Лопатин Д. К.** Об имитационном моделировании экономических процессов средствами специализированной программной среды // Молодой ученый. 2014. № 4. С. 88-92.
3. **Баженов Р. И., Никитин А. В.** О разработке информационной системы по контролю над пролонгацией страховых договоров // Современные научные исследования и инновации. 2014. № 6-1 (38).
4. **Березин А. В.** Многоагентная система мониторинга процессов корпоративной сети // Системы управления и информационные технологии. 2014. Т. 55. № 1. С. 47-51.
5. **Бойченко М. К., Иванов И. П.** Мониторинг ресурсов узлов корпоративной сети // Вестник МГТУ им. Н. Э. Баумана. Серия: Приборостроение. 2010. № 2. С. 114-120.
6. **Демурджян Ю. А.** Средства мониторинга в современных сетях связи: обеспечение полноценного доступа к трафику // Электросвязь. 2012. № 3. С. 45-47.
7. **Ирзаев Г. Х.** Экспертный выбор предпочтительного по технологичности варианта изделия методом аналитической иерархии // Вестник Иркутского государственного технического университета. 2007. Т. 29. № 1. С. 126-130.
8. **Ирзаев Г. Х.** Экспертный метод аудита безопасности информационных систем // Вестник Дагестанского государственного технического университета. Технические науки. 2011. № 4.
9. **Ирзаев Г. Х., Адамов А. П.** Исследование системы обработки потоков информации об изменениях в конструкции радиоэлектронных средств на этапах освоения и производства // Современные научные исследования и инновации. 2014. № 1 (33).
10. **Клейменов С. А., Мельников В. П., Петраков А. М.** Администрирование в информационных системах. М.: Академия, 2008. 272 с.
11. **Приходько Е. А., Баженов Р. И.** Применение системы MPRIORITY для оптимального выбора программы, решающей проблемы автоматизации документооборота [Электронный ресурс] // Nauka-Rastudent.ru: электронный журнал. 2014. 23 октября. URL: <http://nauka-rastudent.ru/10/2067/> (дата обращения: 22.01.2014).

**SYSTEM OF MONITORING AS ADMINISTRATING TOOL
FOR LAW-ENFORCEMENT AGENCIES' INFORMATION SYSTEMS**

Skvortsov Ruslan Aleksandrovich
Dagestan State Technical University
dag-eagle@mail.ru

The article uncovers problems connected with safe data storage and processing in law-enforcement agencies' information systems and proves the necessity of their contiguous monitoring and administering. It shows the demand in the use of modern computer technologies as a tool for fighting against information environment crimes in the conditions of developing information society. The author examines requirements for law-enforcement agencies' networks monitoring and modern algorithms for controlling systems and networks.

Key words and phrases: computer technologies; law-enforcement agencies; information system; monitoring; administering; information safety.

УДК 008

Культурология

В статье дается анализ игровой концепции “Ното ludens”, разработанной голландским философом Й. Хейзингой в 1938 г. Й. Хейзинга доказывает, что фундамент культуры закладывается в игре, начиная с первобытной эпохи до нашего времени. Как считает философ, все культурное творчество есть производное от игры. В результате исследования сделан вывод о том, что игра приобрела тотальный характер в современном искусстве, через нее художник формирует особое представление о реальности, основанное на игре воображения, а на первый план выводится категория творческого бессознательного.

Ключевые слова и фразы: Ното ludens; новая мифология; Й. Хейзинга; игровая концепция; бессознательное; гиперреальность.

Стрельникова Лариса Юрьевна, к. филол. н., доцент
Кубанский государственный университет
lorastrelnikova@yandex.ru

**ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА
В СВЕТЕ ТЕОРИИ Й. ХЕЙЗИНГИ “НОМО LUDENS”**

В эпоху модернизма происходит идейно-эстетическая переориентация самосознания культуры, примером чему может быть концепция , Ното ludensĭ (, человека играющегоĭ) Й. Хейзинги (1938). , Культура

возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается [2, с. 59], объединяя в сфере игры все виды творчества: поэзию, музыку, театр и даже философию. Игра как фундамент культуры заявила о своем эстетическом всевластии, расположившись, по ту сторону серьезного [Там же, с. 120], уводя в, первозданную страну архетипа, к коллективному бессознательному.

Западное сознание, как это видно по игровой теории Й. Хейзинги, не утратило своей мифологической направленности и базировалось на соединении секуляризированной религиозности с фантастикой, ведь известно, что еще античные языческие культы сопровождалась разыгрыванием религиозных ритуалов, на что и указывает Й. Хейзинга: «...говоря о священнодействиях первобытных народов, собственно понятие игры нельзя упускать из виду ни на минуту» [Там же, с. 41]. Таким образом, речь идет о мифологии нового типа, Й. Хейзинга объединяет миф и культ, видя в них фундамент современной игровой культуры и искусства: «В мифе и культе зачинаются великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука» [Там же, с. 23]. Следует отметить, что особенности игрового мировоззрения совпадают с художественно-мифологическими своей способностью мыслить наглядными и в то же время фантастическими образами, не связанными с жизнью, но исходящими из нее. В игровом, как и в мифологическом сознании, мир в своем природном выражении един, без четких границ между человеком и животным, животные играют – точно так же, как люди [Там же, с. 20]. Для игры, как и для мифологии, историческая фактичность не имеет значения, реальность деформируется, искажаются нравственные принципы и идеалы, и, в то же время, как считает философ, склонность и способность человека облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни выступает подтверждением объективной ценности изначально присущих ему творческих устремлений [Там же, с. 12], что выводит на первый план принцип творческой свободы художника.

В своей игровой теории Й. Хейзинга развивает мифологию нового типа, противопоставив истине познания (например, истории) пространство бессознательного, тот же дионисийский экстаз, о котором говорил Ницше, в центр мировоззрения и представлений о реальности ставится конкретное существование человека со всем комплексом культурных задач. Книга Й. Хейзинги содержит переоценку игровой составляющей современной культуры, он ставит перед собой цель показать, насколько самой культуре присущ игровой характер [Там же, с. 19]. К числу основных стимулов и даже инстинктов современного человека Й. Хейзинга относит влечение к игре, философ исследует онтологию игры начиная с первобытной эпохи, строя на ее основании мифологическую историю человечества, что касается культуры и поэзии, то, по мнению ученого, игра старше культуры [Там же, с. 20], она характерна как для человека, так и для животных, поэтому можно утверждать, что в ее основе всё те же животные инстинкты, так как, наделенная смыслом функция игры является у него (*человека – Л. С.*) общей с животными [Там же, с. 24]. В сфере игры, которую дала Природа, как считает Й. Хейзинга, и произошло становление человека, она (*Природа – Л. С.*) дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью, ее потехой (*grap*) (*нидепл. grap – шутка – Л. С.*) [Там же, с. 22], поэтому игру как высшую форму реальности нельзя отрицать, она превосходит все морально-нравственные критерии человеческого существования и становится мерилом всего бытия: «Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя» [Там же]. Определяя сверхлогический характер бытия человека, игра становится доминантой культуры, более того, культура рождается в игре. Критикуя современный пуэрилизм как идеал чистого спорта, подросткового азарта, проявивший себя в движении бойскаутов, Й. Хейзинга видит в нем суррогат подлинно игрового сознания, вытеснивший творческую стихию игры и принижающий тем самым значение игрового феномена в культурно-историческом развитии общества.

Истоки архаической поэзии восходят, по мнению Й. Хейзинги, к мифу и культу [Там же, с. 23], которые разыгрывались в первобытном обществе, культ есть показ, драматическое представление, образное воплощение, замещающее действительное осуществление [Там же, с. 33]. Начиная с древности, считает Й. Хейзинга, в формах культовых игр человечество нащупывало порядок в самом человеческом обществе [Там же] вплоть до государственных форм, а также способность, восходить к высотам прекрасного и священного [Там же, с. 27], весь порядок бытия разыгрывается в священной игре и дистанцируется от веры – культ не более чем прививка к игре [Там же, с. 35]. Культура и поэзия понимаются Й. Хейзингой как агонально-соревновательные игры, сопровождающие культовые обряды, правовые обычаи, искусство, при этом чередующееся пение и танцы в масках сопровождают действие [Там же, с. 70]. Античная поэзия напрямую восходит к церемониальным и праздничным состязаниям в хуле [Там же, с. 77], посвященным празднествам Деметры и Диониса под названием иамбос (ямб), которыми прославился Архилох. Европейская поэзия перенимает иронию и насмешку античного ямба, что отражено в древнегерманских преданиях о поединке в хуле на королевском пиру в пересказах Павла Диакона. Схожие словесные поединки, имеющие игровой характер, нашли отражение в сагах древнескандинавской литературы, например, в песнях Эдды (*Песнь о Харбарде*) сталкиваются Один и Тор, в тот же ряд попадают и бранные речи Локки, названные *Lokasenna* (перебранка Локки) [Там же, с. 78]. В одной из саг говорится о случае с Харальдом Гормссоном, который всего лишь за одну охульную песнь в отместку хочет выступить против Исландии [Там же]. Й. Хейзинга приводит многочисленные примеры шутовской бранной поэзии, возведенной в церемониальное хвастовство и выставяющей напоказ высокомерие, насмешку, надменность, глумление, обозначаемые одним понятием *Gaber* (шутка) и воспринимаемые как подлинное искусство [Там же, с. 79]. Таким образом, как подчеркивает Й. Хейзинга, западная поэзия формировалась в стихии игры, шутки, насмешки,

противопоставляя себя всему духовному и моральному, из древнего сакрального народного обычая ямба развился в средство открытой критики [Там же, с. 77].

В своей игровой мифологеме Й. Хейзинга ставит игру вне нравственного, биологического, логического аспекта действительности, наделяя её в первую очередь высшей эстетической ценностью, приравняв к искусству: «Элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание» [Там же, с. 29]. Она самодостаточна в своей склонности сочетаться с теми или иными элементами прекрасного [Там же, с. 25]. Но если у Й. Хейзинги игра отождествляется с порядком: «Она устанавливает порядок, она сама есть порядок» [Там же, с. 28], то в современном творчестве всё в точности наоборот. Играя, уходя за рамки разума, якобы приковывающего нас к действительности, к физиологической сущности человека (и инстинкт, и разум противопоставляются игре), человек возвышается над ними, приобретает истинное космическое значение Творца, устанавливает правила и условия игры, не замечая, что рано или поздно игра станет управлять им через те же правила. Развенчав разум как культурный и эстетический критерий, на его место модернисты и постмодернисты вывели игру. В современном искусстве игра направлена в первую очередь на получение удовольствия, как говорил Р. Барт, «краем пространства удовольствия оказывается именно культура, в любой её форме» [1], поэтому в творчестве (в отличие от жизни животных) она занимает первостепенное место: «Игра – по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия» [2, с. 26]. В произведениях эпохи модернизма и постмодернизма чаще серьёзность оборачивается игрою, чем наоборот: «Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьёзность далеко позади... Она пленяет и зачаровывает» [Там же, с. 27]. Примечательно, что тот же Й. Хейзинга определяет современное общество как игровое, где разрушается дух соперничества между серьёзным и фарсовым искусством и устанавливается приоритет комизма, иронии, переводящий творчество в статус игры, несерьёзности. По словам философа, «современный аппарат организации общественной жизни, с литературно изолированной художественной критикой, с выставками и лекциями, призван к тому, чтобы повысить игровой характер художественных манифестаций» [Там же, с. 192].

Игровой мир признается нереальным, иллюзорным, он симулирует, но в то же время стимулирует иные представления о действительности как гиперреальности, придавая ей магические черты, наделяя функцией «зеркала жизни», т.е. возможностью самосозерцания и отстранения от бытия, так как зеркало может быть с кривизной, «безуменкой» (Набоков) и устранять подлинность реальности. В игровой концепции Й. Хейзинги поэзия приобретает особый многофункциональный статус, который вбирает в себя не только эстетическую функцию, но и «витальную, социальную и литургическую» [Там же, с. 120], поэтому всякое «поэтическое искусство есть вместе с тем одновременно и культ, праздничное увеселение, совместная игра» [Там же]. С точки зрения западной эстетики, искусство можно назвать полноценной игрой, при этом надежды на смысловую содержательность культуры утрачиваются, уступая место инстинктивным элементам, ведь «поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире, который дух творит для себя, где вещи имеют иное лицо, чем в «обычной жизни», и где их связывают между собой не логические, а иные связи» [Там же]. Таким образом, хейзинговская игровая концепция стала составной частью современной западной мифологии, не только культивируя игру воображения, но и переориентируя современное сознание от категорий познания к открытию возможностей экзистенции и метафизических смыслов творчески понимаемого бессознательного.

Список литературы

1. Барт Р. Удовольствие от текста [Электронный ресурс]. URL: <http://libfl.ru/mimesis/txt/barthes2.php> (дата обращения: 17.01.2015).
2. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

GAME CONCEPTION OF ARTWORK IN THE LIGHT OF J. HUIZINGA'S THEORY "HOMO LUDENS"

Strel'nikova Larisa Yur'evna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Kuban State University
lorastrelnikova@yandex.ru

The article analyzes a game conception "Homo Ludens" developed by the Dutch philosopher J. Huizinga in 1938. J. Huizinga proves that the foundation of culture has been laid in game starting with the primitive era up to the present day. According to the philosopher, all cultural creativity is a derivative from game. The study concludes that game has acquired a total character in contemporary art, through it the artist creates a special view of reality based on the game of imagination, and the category of creative unconsciousness is brought to the forefront.

Key words and phrases: Homo Ludens; new mythology; J. Huizinga; game conception; unconsciousness; hyperreality.