

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

Факультет історії та філософії

Кафедра культурології

## **Дипломна робота**

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

на тему: **«Порівняльний аналіз ігрової концепції Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета»**

«Comparative analysis of the game concept of J. Geysinga and H. Ortega-i-Gasset»

Виконав: студент денної форми навчання  
напряму 6.020101 Культурологія  
Яковенко Вероніка Сергіївна

Керівник: к. філос. н., доц. Білянська О.Ю. \_\_\_\_\_

Рецензент: к. філос. н., доц. Левченко В.Л.

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ \_\_\_ від \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ 2019 р.

Захищено на засіданні ЕК № 3

протокол № \_\_\_ від \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ 2019 р.

Оцінка \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Соболевська О.К.

Голова ЕК

\_\_\_\_\_ Соболевська О.К.

**Одеса – 2019**

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Гра як першооснова культури.....	6
1.1. Характер і значення гри як явища у культурі.....	6
1.2. Ігрові концепції початку ХХ століття.....	12
Розділ 2. Ігрова концепція у розумінні Х. Ортега-і-Гассета та Й. Гейзинги...18	
2.1. Ідея граючої людини у концепції Й. Гейзинги.....	18
2.2. Ігрова концепція Х. Ортега-і-Гассета як принцип невимушеного життя.....	25
Розділ 3. Спільні положення та відмінності концепцій гри Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета.....	32
Висновки.....	38
Список джерел та літератури.....	43

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Культурологія протягом всього свого існування шукає відповідь на питання: «Як в природному світі виникла культура?». Одною з таких відповідей стала ігрова концепція культури. Людина завжди була схильна звертатися до гри як до способу життя. Гра – перш за все, вільна діяльність. Всі дослідники підкреслюють важливість концепції гри у творенні феноменів культури. При цьому гра присутня у кожній сфері життя людини, притаманна всім поколінням.

Тому важливим стає питання осмислення ігрової концепції в культурі на більш широкому рівні. Основними авторами та ідеологами концепції гри виступають зазвичай Х. Ортега-і-Гассет та Й. Гейзинга. Їхні твори за даною тематикою достатньо добре вивчені, однак майже немає порівняльного аналізу двох культурологічних систем мислителів. Ми ж вважаємо, що саме завдяки порівнянню думок двох основних авторів ігрової концепції можна більш точно та жваво означити саму ідею та суть ігрової концепції.

**Ступінь розробленості проблеми.** Аналіз наявної літератури показав, що проблема гри для вітчизняної філософії все ж залишається відкритою. Більшою мірою, тому, що гра ніколи не розглядалася в якості тієї онтологічної основи, виходячи з якої можна було б змінити антропологічну парадигму. Найчастіше питання, що мають відношення до проблеми гри, містяться у психологічних або педагогічних дослідженнях. Концепцію гри розглядали: Е. Еріксон, З. Фройд, К. Г. Юнг, А. Тахо-Годі, М. Бахтін, М. Епштейн, Т. Апінян та інші.

У закордонних дослідників ця тема на сьогоднішній день досліджена вже досить повно. Аналізу робіт Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета приділено

достатньо багато часу і написано великий обсяг наукових робіт, але їх порівнянню приділено досить мало уваги. Аналізом робіт Й. Гейзинги займався голландський дослідник А. ван дер Лем. Вивчення філософського надбання Х. Ортега-і-Гассета цікавило насамперед його послідовників та учнів: Х. Гаоса, П. Гарагоррі, М. Гранеля та інших. Що ж стосується виведеної концепції культури Ортега-і-Гассета, то вона найменш досліджена серед надбання філософа. Крім того, погляди Ортеги розглядалися вітчизняними авторами, такими як Н. Бондаренко, І. Тертерян.

У своїй роботі ми хотіли приділити увагу саме порівнянню ігрових концепцій двох мислителів: Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета. Для дослідження було взято декілька трудів зазначених авторів.

По-перше, це «Номо ludens» та «Осінь середньовіччя» Й. Гейзинги. По-друге, це «Дегуманізація мистецтва» та «Повстання мас» Х. Ортега-і-Гассета. Тема гри та її ролі в культурі розглядається в цих роботах найповніше. Саме на основі цих робіт базується дослідження.

**Об'єктом** дослідження є феномен гри, тобто гра як специфічний фактор культури.

**Предметом** дослідження є порівняння сутності і сенсу феномена гри у філософській теорії Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета.

**Мета роботи** – виявити основні тези існування та розвитку концепції гри у роботах Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити наступні **задачі**:

- Визначити сутність і роль гри у культурі;
- Виділити основні ігрові концепції початку ХХ століття;

- Проаналізувати сутність концепції граючої людини в творах Й. Гейзинги;
- Показати основні тези ігрової концепції Х. Ортега-і-Гассета;
- Виділити спільні положення та розбіжності у концепції гри Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета.

В роботі використані такі **методи**:

- культурно-історичний метод;
- метод компаративного аналізу.

Дана робота оформилася в таку **структуру**: вступ; три розділи, в першому та другому розділі – два підрозділи; висновки та список літератури. В першому розділі розглядається феномен гри як основи культури, дається її поняття, виводиться характер і значення гри для культури. Також у першому розділі дається огляд різних ігрових концепцій початку ХХ століття. У другому розділі проводиться аналіз робіт Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета, виводяться основні положення їх ігрових концепцій. Третій розділ стає підсумком дослідження робіт зазначених авторів, в ньому виводяться спільні та розбіжні положення в концепціях гри Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета.

## ВИСНОВКИ

Відповідно до зазначених завдань дослідження, можна виділити наступні висновки:

1. У результаті виконаної роботи ми можемо зазначити деякі особливо важливі характеристики гри як явища в культурі. Гра – це спонтанна незацікавлена діяльність, вона цікава сама по собі, не несе чіткої утилітарної мети. Багатьма авторами гра трактується як діяльність, що проводиться за деякими правилами, в умовах зазначених меж місця та часу. Мотив гри – у самій грі, вона випадкова та не несе чітко окресленого результату. При цьому гра вимагає від граючих не тільки занурення у гру, а ще й наявність деяких вмінь та установок. Гра стала основним концептом для багатьох філософів та дослідників різних періодів.

Гра як явище культури осмислюється ще в період античної Греції. Платон, а потім його послідовник Плотін, дають означення культури через феномен гри. І пізніше ці тенденції все більш активно розвиваються. А вже в ХХ сторіччі гра постає особливо важливим феноменом, який забезпечує людині більш цілісне і спокійне існування в культурі. Для мислителів початку ХХ століття характерні дві лінії розглядання концепції гри: гра як театралізація та гра як форма повсякденного життя. При цьому обидва погляди сходяться в одному: гра має онтологічну основу для людини. Це особливий спосіб буття, потребу в якому людина відчуває завжди. Мислителі ХХ століття вважали, що гра зумовила весь хід розвитку культури, була вищою ідеєю. При цьому для

них гра – без початку, вона йде своїми витокami у стародавні первісні епохи і розвивається в культурі до сьогодення.

2. Прослідивши основні тенденції розуміння гри в культурі на початку ХХ століття, можемо сказати, що філософи та вчені ХХ століття пропонують наступні концепції гри:

- Гра як елемент явлення, буття людини;
- Гра як один з основних універсальних феноменів життя людини;
- Гра як онтологічна даність;
- Гра як елемент театралізації життя людини;
- Гра як карнавал;
- Гра як робота з текстом.

3. Нами була детально вивчена концепція гри у роботах Й. Гейзинги. В ході дослідження стало зрозуміло, що саме Гейзинга стає основним теоретиком гри. Основні висновки, які Й. Гейзинга робить, досліджуючи культуру та гру, зводяться до того, що гра первинна, а культура – її продукт. Автор виводить поняття «граючої людини», яка спочатку «розігрується», а вже потім творить культуру. Для Гейзинги культура завжди – незацікавлена, не утилітарна діяльність, яка охоплює всі сфери життя людини. При цьому гра завжди наповнена святковим настроєм чи навіть характером священного. Важливо, що Гейзинга бачить гру в сучасному світі як спосіб втекти від жорстокої дійсності. При цьому автор зазначає, що культура ХХ століття все менше звертається до гри, що несе за собою негативні наслідки.

Згідно з концепцією Гейзинги, всі культурні епохи «грають» у власні ігри. Витіснення гри з культури, на думку філософа, почалося лише з кінця XVIII століття, але й зараз до кінця не закінчилося. При тому в теперішній час можемо спостерігати новий поворот в бік переосмислення культури гри.

4. Також нами була обмальована ігрова концепція Х. Ортега-і-Гассета. Важливо зазначити, що культурологічна концепція Ортеги-і-Гассета представляє собою достатньо повний спектр. Увага до проблеми інтерпретації життя людини, трагічні роздуми щодо його сутності – вся ця проблематика у Х. Ортеги-і-Гассета займає провідні позиції. Поняття існування не збігається у іспанського філософа з поняттям буття людини. Буття людини визначає створення життєвих проєктів – «перегривання» життєвих ситуацій. Однак все це означає можливість свободи, постійну можливість бути іншим. Життя людини постає драмою, яка постійно здійснюється, а людина – обов'язковим персонажем цієї драми. В цілому для Ортеги повернення до гри – обов'язкове. Автор виводить поняття масової людини та елітарної меншості. І саме еліта повинна повернутися до концепту гри, тільки вона через гру може творити культуру. Для Ортеги-і-Гассета гра – вихід з буденного світу, це свято. При цьому гра – невимушена, вільна, не-утилітарна. За думкою Х. Ортега-і-Гассета гра найкраще проявляє себе в творчості. Саме дослідженню творчості як гри автор приділяє багато уваги. На його думку, життя еліти завжди звернене до не-утилітарного, а значить, зосереджене на творчості в сфері саме ігрової діяльності. Філософ осмислює нове мистецтво модерну, яке, на його думку, все пронизане ігровими елементами.

5. На базі проведеної роботи було виділено основні розбіжності та спільні сторони робіт Х. Ортега-і-Гассета та Й. Гейзинги. Треба сказати, що



саме Х. Ортега-і-Гассет та Й. Гейзинга стали основними дослідниками концепції гри в культурі. Важливо, що Й. Гейзинга займався безпосередньо розробкою ігрової концепції. В той час як Х. Ортега-і-Гассет виводить своє бачення гри більш опосередковано, всю увагу приділяючи феномену масового суспільства. Ідеї Х. Ортега-і-Гассета багато в чому збігаються з тезами Й. Гейзинги, проте мають певні відмінності. Під час порівняння концепцій гри Й. Гейзинги та Х. Ортега-і-Гассета ми виокремили сім спільних рис, притаманних їх ідеям щодо такої діяльності як гра. Це:

- Гра як вільна діяльність людини;
- Гра позбавлена користі і пошуку вигоди;
- Гра - вихід за рамки дійсності в область уявного;
- Гра відокремлена від повсякденного життя;
- Всяка гра має свою закони функціонування.
- Гра – це змагання, боротьба з іншим граючими;
- Гра породжує серед учасників прагнення до об'єднання в якесь співтовариство.

Обидва автори кажуть про важливість гри для культури, зазначають її культуротворчу функцію. Також вони бачать у грі спосіб втечі від кризових явищ суспільства на загальнолюдському рівні та спосіб пережити жорстку дійсність на рівні однієї людини. Одним із найяскравіших проявів гри у сучасності автори вбачають мистецтво. Обидва займаються дослідженням феномену гри у мистецтві, її характером та особливостями функціонування.

Помітні також деякі розбіжності в теоріях авторів. По-перше, це погляд на «масове». Для Ортеги «маса» - суцільний негатив, у той час як Гейзинга не вбачає в масовій культурі нічого протиприродного чи заважаючого культурі. В той самий час Й. Гейзинга виводить поняття «благородної» гри, яка і стає рушійною силою творення культури. А от Ортега-і-Гассет не поділяє гру на благородну та ні. Важливо зазначити, що, мабуть, основна розбіжність філософів у погляді на культуру в тому, що Гейзинга з самого початку бачить гру як першооснову культури, саме тому він і займається розробкою концепту гри. В той самий час як Ортега-і-Гассет не вбачає у грі культуротворчого початку. Для нього гра – основа мистецтва, спосіб якісного та правильного існування людини в соціумі, але основний упор у своїх роботах автор все ж робить на феноменах історії, маси, еліти. Розглядання концепту гри для Ортеги все ж – більш побічне.

В цілому розуміємо, що концепт гри і до теперішнього часу не тільки використовується різними авторами та мислителями, а переживає деякі перетворення та переосмислення. Але все ж філософсько-культурологічний вклад, який зроблено Ортега-і-Гассетом та Гейзингом, невичерпний для теорії культури.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Аликин В.А. Игра в философии Роже Кайуа: между инстинктами и культурой // Вестник Волгогр. гос. ун-та. Волгоград: ВолГУ, 2016. Сер. 7. № 1 (31). С. 21 – 27.
2. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступит. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса: 2-е изд. М.: Худож. лит., 1990. 543 с.
4. Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
5. Гессе Г. Степной волк // Гессе Г. Избранное. М.: Художественная литература, 1977. 413 с.
6. Грицков Ю.В. Игра как способ противостояния страданию в культуре // Вестник. Тюмень: ТТГУ, 2006. № 1. С. 80 – 85.
7. Гросс К. Введение в эстетику. К.: Харьков, 1989. 246 с.
8. Гуревич А. Философия культуры. М.: Аспект пресс, 1994. 315 с.
9. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
10. Коськов М.К. К теории чистой игры // *Studia culturae*. СПб., 2002. – Вып. 3. С. 9 – 26.
11. Липовцева А.В. Игровая теория культуры: социально-культурологические аспекты // Мир науки, культуры, образования. Горно-Алтайск: Редакция международного научного журнала «Мир науки, культуры, образования», 2010. № 2 (20). С. 262 – 264.

12. Ортега-и-Гассет Х. Тема нашего времени // Самосознание европейской культуры XX века / сост. Р.А. Гальцева; пер. и прим. С.С. Аверинцев и др. М.: Политиздат, 1991. 264 с.
13. Ортега-и-Гассет Х. В поисках Гете // Эстетика. Философия культуры. М.: Искусство, 1991. С. 433 – 462.
14. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Восстание масс: сб. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. С. 11 – 209.
15. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // Восстание масс: сб. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. С. 209 – 269.
16. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон Кихоте / Пер. с исп. О.В. Журавлева, А.Б. Матвеева; авт. закл. статьи О.В. Журавлев. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 1997. 332 с.
17. Платон. Сочинения: в 3 т. М.: Мысль, 1972. Т. 3. Ч. 2. 678 с.
18. Тархнишвили М.Б. Теория и философия игры в приложении к творчеству О. Манделъштама // Вестник Пермского университета. Пермь: Вестник ПГНИУ, 2011. № 1 (13). С. 71 – 76.
19. Тахо-Годи А. А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Искусство слова. М.: Наука, 1973. С. 306 – 313.
20. Тойнби А. Дж. Постижение истории: Сборник / Пер. с англ. Е.Д. Жаркова. М.: Прогресс. Культура, 1996. 607 с.
21. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / общ. ред. Ю.Н. Попова. М.: Наука, 1998. С. 375 – 403.

22. Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий: ст. по истории культуры / Пер. с нидерланд. и сост. Д.В. Сильвестрова: 2-е изд., испр. М.: Айрис-пресс, 2003. 539 с.
23. Хейзинга Й. Осень Средневековья: соч. в 3 т. / Пер. с нидерланд.; вступ. ст. и общ. ред. В.И. Уколовой. М.: Издательская группа «Прогресс» - «Культура», 1995. Т. 1. 416 с.
24. Шиллер Ф. Собр. соч.: в 7 т. М.: Государственное издательство художественной литературы, 1957. Т. 6. 788 с.
25. Эпштейн М.Н. Постмодерн в русской литературе. М: Высш. шк., 2005. 495 с.