

фамилией», а местоположением отмечен г. Калининград (Российская Федерация).

Сообщество насчитывает более 80 участников, которые имеют непосредственное отношение к данной фамилии: являются однофамильцами, родственниками и продолжателями знаменитого рода.

Для определения отношения вопроса к конкретной тематике все чаще социальные сети используют т.н. систему хештэгов, родоначальником которой выступает социальная сеть «Твиттер».

При помощи предложенного способа пользователи могут объединять группу сообщений по теме или типу с использованием «hashtag» – слова или фразы, начинающиеся с # [1].

При вводе в поисковике данной социальной сети хештега #Огинский и #полонез становятся доступными более сотни тематических сообщений, при этом в первом случае тематика рассматриваемых вопросов связана с культурным наследием Михаила Клеофаса Огинского и объектами архитектуры, а во втором – исключительно с проведением тематических культурных и музыкальных мероприятий.

Безусловно, социальные сети, появившиеся сравнительно недавно, оказывает значительное влияние на формирование взглядов и нормативно-оценочных факторов у миллиардной аудитории в разных уголках земного шара. Реакцию интернет-сообщества по поводу многочисленных событий несложно предугадать, как и не сложно отметить популярность и уважение личности Михаила Клеофаса Огинского среди «сетевого поколения».

1. Хештег / Свободная энциклопедия // Wikipedia [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/хештег>. – Дата доступа: 11.03.2015.

ИГРОВОЙ ХАРАКТЕР КУЛЬТУРЫ И ТЕОРИЯ И. ХЕЙЗИНГИ. АГОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ.

Ситченко Е. В.

*аспирант, преподаватель Харьковской государственной академии культуры
(Украина, г. Харьков)*

Игровая культура, как понятие, была впервые сформулирована голландским историком, философом и теоретиком культуры Йоханом Хейзингой (1872–1945) в работе «Ното ludens». Статья по истории культуры» (1938). Ее доказательная основа была построена на идеях И. Канта, Ф. Шиллера и других романтиков об игровом характере искусства как спонтанной деятельности, которая приятна сама по себе и независима от какой-либо цели.

Мнение об игровом характере культуры встречается и у О. Шпенглера, который констатировал превращение современного искусства в *разновидность спорта, то есть игры* (курсив мой – Е.С.) [1, с.86]. На связь культуры и игры обращал внимание и Х. Ортега-и-Гассет, который в своей известной работе

«Дегуманизация искусства» отметил, что «в мышлении современного художника появилось стремление понимать искусство как игру» [2]. К феномену игры обращался и М.М. Бахтин, развивая эту тему, например в работе «Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве».

Проблематика игры остается актуальной и доныне, особенно в свете взаимодействия современной духовной и физической культуры. Хотя существование игры, по Хейзинге, не связано ни со степенью культуры, ни с формой мировоззрения. Отделяя культурологическое понятие игры от игры животных и детских игр, Хейзинга определяет игру следующим образом: «игра возникает как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождает и пронизывает ее источники и поныне. Игра, имеющаяся в культуре, есть определенное поведение, отличное от повседневного поведения в жизни. Настаивая на том, что агонистический базис культуры лежит в игре, которая старше и первичнее любой культуры, Хейзинга одновременно приходит к выводу, что спорт является отражением в игровой форме феномена доминирования, когда борьба ведется ненасильственными способами, а превосходство достигается путем соревнования в рамках установленных правил» [3, с.236].

По мнению Хейзинги, в мифе и культуре с помощью игры зарождаются право и порядок, коммуникации, предпринимательство, ремесло, искусство, наука, поэзия; все они ведут свое происхождение из игрового начала, присущего поведению человека. В этих играх общество выражает свое понимание жизни и мира. В двуединстве культуры и игры последняя является первичным, объективно воспринимаемым, конкретно определенным фактом, тогда как культура является лишь характеристикой, которую наше историческое суждение привязывает к данному случаю» [3, с.236].

Всесторонне изучив феномен игры, И. Хейзинга выделил следующие ее признаки:

«- игра – свободное действие; игра по принуждению не может оставаться игрой;

- игра – выход из повседневной жизни; точнее, она находится на границе между обыденностью и трансценденцией; не будучи повседневной жизнью, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и желаний. Она прерывает этот процесс и располагается в области, возвышеннее, чем строго биологическая сфера;

- игра заперта, ограничена, она "разыгрывается" в определенных границах места и времени ее течение и содержание заложено в ней самой;

- игра устанавливает порядок в жизни и искусстве. Это глубокая связь с идеей порядка является причиной того, что игра в значительной степени находится в сфере эстетического. Игра призвана эстетизировать действительность, она склонна быть красивой;

- одним из важнейших признаков игры является напряжение, именно этот признак придает игре тот или иной эстетический смысл, поскольку напряжение игры испытывает силы игрока;

- каждая игра имеет свои правила; эти правила бесспорные и обязательные; все игроки должны их соблюдать, поскольку стоит игроку отойти от правил, как вся игра разрушится;

- существенным признаком игры является то, что игроки создают новое сообщество – группу, которая сохраняет свой состав и после окончания игры» [3, с.237].

Как видим, все или почти все признаки, которыми характеризуется игра по Хейзинге (испытательность, эстетизация, соблюдение специальных договоренностей, командность и др.), можно соотнести с правилами проведения современных спортивных соревнований и принципами состязательности в области физической культуры. Причем спортивные соревнования Хейзинга относит к возвышенным действиям человека в целом, таким как актерская игра, музыкальное исполнительство и т. п.

Что же касается религии, то внутренняя связь религиозного культа с игрой определяется прежде пространственной выделенностью сакральной деятельности из повседневной жизни. Для религиозного культа характерно то, что «жертвоприношение происходит на священном месте, как, впрочем, и осуществления правосудия. Для игры также характерна отгороженность: ипподром, теннисный корт, футбольное поле и др. Это общее сходство объясняется общей целью: отвести от святилища пагубные воздействия, которые могут ему угрожать извне. Таким образом, священнодействие «формально совпадает с игрой» [3, с.238], – утверждает Хейзинга.

Некоторые признаки игры Хейзинга видит и в бою, что также связывает его теорию со многими видами спорта, как «безоружными», так и с применением спортивного оружия (например, фехтование). Хорошо известно, что бой (даже если он называется «бой без правил», всегда предполагает наличие правил, ограничений, рамок, которые имеют игровой характер. В продолжение анализа этих принципов Хейзинга включает и войну, которая имеет игровую природу, поскольку в ней участвуют противоположные стороны и превалирует состязательность противников, каждый из которых борется за то, на что имеет право. Одной из форм соревнования в древних культурах был поединок, где личное единоборство могло предвещать результат предстоящего боя.

Соревнование, по Хейзинге, может принимать различные формы: это «Божий суд, пари, судебное разбирательство, дуэль, принесение обета или разгадывание загадок. Во всех этих формах оно, по сути, остается игрой. Соревнование, как и игра, имеет огромное значение в культуре. Игровая деятельность тесно связана с глубинными ментальными основами жизни человека и социума» [3, с.238].

Наблюдения Хейзинги касаются и такого основополагающего понятия спорта как состязательность (агональность). Оно пришло из античности, где агоном называлась у греков любая борьба или состязание. Его важнейшие социокультурные свойства могли проявляться не только в правовой и военной сферах. Сферы знания и мудрости также испытали на себе это свойство. Для человека архаической культуры знать что-то – значило иметь над этим власть.

Культура как человеческая жизнедеятельность не оберегается ничем другим столь надежно, как знанием человека о священных вещах и их тайных именах, знанием о происхождении мира.

Согласно Й. Хейзингу, понятие «агональное» («агона») означает состязание, игру: «агон устраняет все тягости, связанные с жизнью, мыслями и поступками; агон охватывает такую важную область древних обществ, как игровое состязание и поединок». Цитируя это высказывание, культуролог Н. Калашникова делает вывод: «Агон представляет собой универсальное качество культуры, заключающееся в состязательности, вытекающей из потребности присваивать, сделать своим иное пространство» [4].

Взаимосвязь игры и философии И. Хейзинга прослеживает в первую очередь в софистике. Ведь именно у софистов преобладает «желание лучше разыграть представление, стремление в соответствующей схватке одержать верх над соперником – это два мотора общей социальной игры» [3, с.240]. Делая экскурс в историю философской мысли, И. Хейзинга везде отмечает склонность философии к полемике, а полемическое неотделимо от агонального.

Связь игры и искусства лежит в плоскости иррационального, образно-поэтического освоения действительности. И музыка, и игра подчиняются законам, которые не определяются нормами разума, долга и истины. Очевидна для Хейзинги также связь игры и танца, изобразительного, театрального искусства и киноискусства. В драматургии игра сама по себе является искусством.

Таким образом, игровая концепция культуры, сформулированная в целостном виде И. Хейзингой, рассматривает игру как первооснову культуры. Более того, культура возникает и разворачивается в форме игры, имеет игровой характер. Игра, по мнению И. Хейзинги, – это «всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Цель игры содержится в ней самой» [3, с.239].

Игровые соревнования древнее, чем сама культура, они способствовали росту и развитию форм архаической культуры. Религиозный культ вырос из священной игры. Поэзия родилась в игре и продолжает существовать в игровых формах. Музыка и танец были чистой игрой, мудрость знания находила словесное выражение в освященных обычаях и играх, проходивших как соревнования. Право выделилось из игр, связанных с жизнью и отношениями людей. Поэтому вполне закономерен вывод Хейзинги о том, что «культура вырастает из игры, как живой плод, который освобождается от материнского тела, разворачиваясь в игре и как игра» [3, с.245].

Анализируя взаимосвязь культуры и игры, Хейзинга не может оставить без внимания вопросы их будущего (напомним, что эти выводы он делал после нацистских Олимпийских игр 1936 года). Тогда его ответ был достаточно пессимистичен: «современный мир утратил представление об игре как высшей, свободной деятельности, в процессе которой человек создавал собственный мир и сам устанавливал правила. Такая игра стала достоянием прошлого, когда в древних культурах игр было больше. В современном обществе игра потеряла свои позиции, утверждал Хейзинга. Современного меркантильного человека

интересует не сама игра, а та выгода, которую победитель может получить из своего триумфа. Даже спорт утратил свое игровое содержание, *он не подобен больше спорту античному, который имел благородную состязательность, создающую стиль и культуру*» (курсив мой – Е. С.) [3, с.251].

Подводя итог, можно сказать, что Хейзинга не только создал оригинальную трактовку происхождения культуры, которая позволяет увидеть это гуманитарное достояние в необычном ракурсе, но и определил типичные в XX веке аспекты агональности, важные для развития и оценки олимпийского и, в целом, спортивного движения современности. Включая в контекст культуры спорт и спортивные игры, автор игровой теории культуры показывает их неразрывную связь с искусством и различными видами творчества, которые на протяжении всей истории влияли на зрелищную эстетику и социально-философский смысл спортивных программ.

1. Шпенглер, О. Закат Западного мира: Очерки морфологии истории: В 2 т., Т. 2. Всемирно-исторические перспективы ; пер. с нем. И.И. Маханькова. – М. : Академический Проект, 2009. – 764 с.

2. Ортега-и-Гассет. Дегуманизация искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iHaveBook.org/books/download/pdf/91228/degumanizaciya-iskusstva.pdf>. - Заголовок с экрана.

3. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры ; пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

4. Агональность в античной философии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cultshine.ru/cses -67-2.html>. - Заголовок с экрана.

ВЫКАРЫСТАННЕ РАЗМОЎНАЙ І ПРАСТАМОЎНАЙ ЛЕКСІКІ Ў СУЧАСНАЙ ПРЭСЕ

Шунейка В. В.

*старшы выкладчык кафедры беларускай філалогіі і сусветнай літаратуры
УА “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”
(Рэспубліка Беларусь, г. Мінск)*

У сучасным свеце сродкі масавай інфармацыі з’яўляюцца адной з асноўных крыніц фарміравання масавай свядомасці, і іх мова ўяўляе сабой закадзіраваную знакавую сістэму, закліканую ўздзейнічаць на людзей і іх ўяўленне аб навакольным свеце, што было б немагчыма, калі ў іх выкарыстоўваліся толькі нейтральныя сродкі мовы.

Устаноўка і пазіцыя аўтара актуалізуюцца ў тэксце вялікай колькасцю розных моўных сродкаў выражэння суб’ектыўнага аўтарскага бачання, сярод якіх важную ролю адыгрывае накіраваны падбор лексічных сродкаў, у тым ліку адзінак, якія маюць у складзе значэння эмацыянальныя і экспрэсіўныя канататы.

Сучасны стан мовы сведчыць аб актыўным пранікненні размоўнага маўлення ў іншыя функцыянальныя стылі, і перш за ўсё ў мову масавай камунікацыі. Узаемадзеянне функцыянальных разнавіднасцей (стыляў)