

# ИГРОВАЯ ТЕОРИЯ КУЛЬТУРЫ Й. ХЕЙЗИНГИ И Х.ОРТЕГИ-И-ГАССЕТА

Презентация  
подготовлена  
студентами 2-го курса  
группы ТС02 1510  
Олегом Шаповаловым  
и Марией Адолевой

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

# Важные признаки игры (Хейзинга)

- ▣ 1. Всякая игра есть *свободная деятельность*. Ничто не принуждает человека играть, кроме его собственного желания. Игра – не необходимость, не долг.
- ▣ 2. Игра по своей природе *не утилитарна*, лишена меркантильности, корысти, не направлена непосредственно на удовлетворение каких-либо жизненных потребностей, материальных интересов. Она украшает жизнь и доставляет радость. *Цель игры – в самой игре*.
- ▣ 3. Игра связана с выходом за рамки действительности в область воображаемого.
- ▣ 4. И другие

# Концепция культуры Ортеги-и-Гассета

- ▣ 1. Существуют две разновидности рода человеческого: масса, являющаяся «костной материей исторического процесса»; элита — особо одаренное меньшинство, творцы подлинной культуры
- ▣ 2. Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности. Игра противостоит обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия.
- ▣ 3. Способ существования подлинной личности заключается в трагедии
- ▣ И так далее

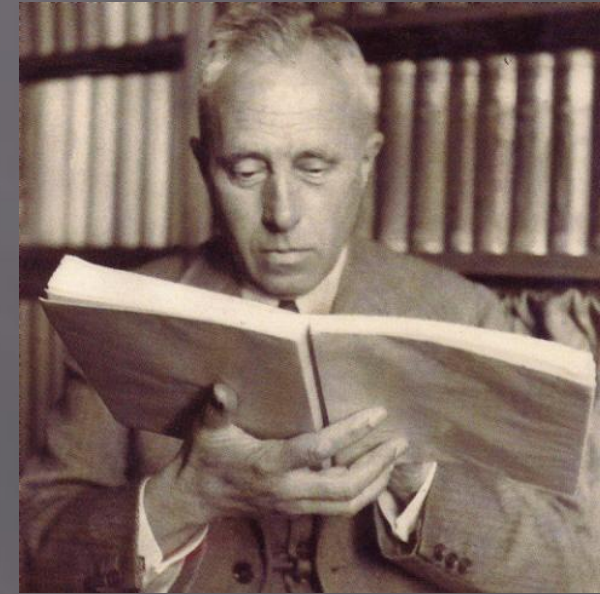
# Размышления Ортеги и Гассета

- ▣ Ортега-и-Гассет видел суть перехода от "человека мыслящего" к "человеку изобретающему", который относительно свободен, но и несет ответственность за свое решение.
- ▣ Такая концепция разума как инструмента жизни сближает Ортегу-и-Гассета с Ницше, с которым он так же был солидарен и в отрицании надъисторических, абсолютных ценностей в жизни человека. Жизнь как история с ее самоистолкованием и конструированием мировоззренческих систем — единственная реальность, по отношению к которой нет ничего высшего. Как и Ницше, Ортега считал, что "Бог умер" и люди должны устраиваться без него, сами творить свой "мир". А философия должна вооружить историческим опытом новые поколения людей.



# homo Ludens. Человек играющий. Й.Хейзинга. Основные идеи

- ▣ «о всякой склонностью к систематизации почти нерушимо связано влечение к игровому. Прежняя наука, недостаточно опиравшаяся на опыт, имела обыкновение пускаться в безбрежное систематизирование всех мыслимых свойств и понятий.
- ▣ «Согласно древнему китайскому учению, предназначение танца и музыки — удерживать мир в его колеи и обуздывать природу во благо людей.»
- ▣ «Понятие игры как таковой - более высокого порядка, нежели понятие серьезного. Ибо серьезность стремится исключить игру, игра же с легкостью включает в себя серьезность. »



# Ортега-и-Гассет. Дегуманизация искусства

- ▣ Жить в своё удовольствие — удел плебея; благородный стремится к порядку и закону.
- ▣ Толпа полагает, что это так легко - оторваться от реальности, тогда как на самом деле это самая трудная вещь на свете.



# Заключение

- ▣ В своих работах Й. Хёйзинга и Х. Ортега-и-Гассет анализируют состояние кризиса современной культуры и определяют пути его преодоления. Они противопоставляют «духовную элиту», творящую культуру, и «массы» людей, довольствующихся бессознательно усвоенными стандартными понятиями и представлениями. **Сущность культуры, по мнению учёных, составляют спонтанность и отсутствие прагматической установки.**

**Спасибо за внимание**