

**ФЕНОМЕН ГРИ В СТАНОВЛЕННІ ЦІННІСНИХ ОРІЄНТИРІВ
СУЧАСНОЇ МОЛОДІ:
СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ТА ЕСТЕТИЧНИЙ АСПЕКТИ**

У статті досліджується соціокультурний та естетичний аспект реалізації гри в сучасному молодіжному середовищі на прикладі мистецького та педагогічного досвіду Чернігівського соціального студентського театру «EXLIBRIS». Автор доходить висновків, що феномен естетичної гри є потужним інструментом у формуванні чеснот і аналітико-емоційних вмінь молодого людини у протидії атараксії сучасного віртуального світу.

Ключові слова: естетика театру, гра, ціннісні орієнтири молоді, функції аматорського театру, актор.

Актуальність теми. Сьогодні постає актуальною проблема розширення вивчення складових діяльності людини, зокрема є потреба вивчити галузі, що урізноманітнюють життя сучасної молоді. Однією з таких галузей є гра. Шлях від homo sapiens до homo ludens є звивистим з точки зору зміни ціннісних орієнтирів та етико-естетичних домінант.

Культуру ми розуміємо як частину цивілізації, яка формує духовні пріоритети суспільства. Проте саме сучасне суспільство переживає непропорційний крен до матеріально-споживчого, егоцентрично зорієнтованого вектору власного розвитку. Ігрове начало в своїй суті є неутилітарним, тож становить певну альтернативу, що є важливим для ціннісної рівноваги культури.

Ступінь вивчення теми. В спробах пояснити культуру як ціннісно орієнтовану соціальну діяльність, вчені звертаються до аналізу культурних явищ як серії ігор. Таке тлумачення пов'язане з розумінням культури як символічної системи (Касіпер), що є тим фоном, на якому розгортається соціальна взаємодія. Стосовно цього К. Гірц висловив ідею про «людину, як тварину, обплутану тенетами сенсів». Сам процес обплутування він і назвав культурою. В парадигмі філософії життя вважалося, що джерелом гри можуть бути зведені до вивільнення надлишки життєвої енергії. З іншого боку,

неомарксизм сверджує, що істота, граючи, додержується вродженого інстинкту наслідування або задовольняє потребу в розрядці, або має потребу у тренуванні на порозі серйозної діяльності. Інші школи, зокрема укорінені у структуралізмі, шукають цей початок у вродженій потребі бути причиною ієрархічності, проявлятися у прагненні до верховенства або суперництва. Неофрейдизм вбачає у грі запобіжник від потягів, необхідне заповнення однією спрямованою діяльністю або задоволення у певній мірі бажань, нездійснених насправді, і тим самим - підтримування відчуття власної індивідуальності.

Нам близьким є підхід, де гра є складною динамічною системою, яка притаманна і в онтогенезі, і в філогенезі людству. Після перших, виключно імітаційних ігор дитина переходить до гри, у якій дія розгортається у змодельованій ситуації. З точки зору Д. Фельдштейна, «це є основою дорослішання, розвитку, освоєння стосунків, сенсів, значень, інтелектуальних, моральних досягнень суспільства». У філогенезі саме на основі гри формується «магічна» модель світу, яка передбачає, що умовний предмет є аналогом більшого ціннісного сенсу.

Усі ці пояснення збігаються у вихідному припущенні, що гра здійснюється заради певного сенсу, або сама може бути таким сенсом. Розібратися із розмаїттям підходів до феномену гри і покликана сучасна культурологія та естетика.

Об'єкт дослідження: сутність, місце і значення гри в соціокультурному бутті сучасної молоді.

Предмет дослідження: естетико-мистецтвознавчий та психолого-педагогічний аспекти функціонування гри в молодіжному соціокультурному середовищі.

Мета роботи: уточнити значення поняття «гра»; проаналізувати основні аспекти цього явища в параметрах сучасної культурної динаміки конкретної соціальної групи.

Завдання: простежити в філософській літературі зміст і обсяг поняття «гра»; проаналізувати типові прояви гри в різних видах діяльності молоді людини (в основному зосередити увагу на театральному мистецтві та соціальних комунікаціях); зробити висновки про статус гри в культурному просторі молоді.

Основний виклад. Словник філософії за редакцією В. Шинкарука трактує поняття гри як «форму вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається - як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей» [4, с.135].

Так з'явилася теорія гри, яка являє собою комплексну наукову дисципліну, що розробляє загальну концепцію і конкретні методики різних форм ігрової діяльності; вона поєднує філософський, кібернетичний, естетичний, психологічний, педагогічний і різноманітний конкретно-технологічний підходи. Також поряд з цим широко використовується евристична цінність ігрових моделей соціальної і культурної динаміки, активно обговорюється ігрова природа мистецтва:

Гра у естетичному аспекті це по-перше, ігрова структура, що властива будь-якій діяльності, якщо вона здобуває естетичну цінність: перетворення праці в «гру фізичних і інтелектуальних сил» людини, народження безкорисливого задоволення від самого її процесу. Ще важливим виступає милування формою гри, наприклад мовлення, бо таке милування позбавлене утилітарного або дослідницького інтересу, стає грою психічних сил. По-друге, художня творчість органічно поєднує доцільну діяльність і ігрову. Не випадково творчість актора і музиканта називають «грою»; у поезії ритмічна структура вірша, рими, алітерації і т.д. є формами ігрового маніпулювання зі словами. Мистецтво в цілому може бути розглянуте і як пізнавальна модель реального життя і як «гра в життя», тому що воно діалектично зв'язує і те й інше, допускаючи різні пропорції цього зв'язку. Так це проявлено у прозаїчній і віршованій структурах тексту, у драмі і фарсі, у театрі і цирку, у творчості

різних художників і навіть у різних творах одного і того ж майстра. Естетизм як певна позиція людини в житті і художника в мистецтві виражається в прагненні зробити гру лейтмотивом поведінки, тобто перетворювати життя в гру, очищену від практично-цілеспрямованого ставлення до будь-чого, а художня творчість - у «гру форм», позбавлену пізнавального, морального, політичного, утилітарного змісту і призначення. Можлива протилежна крайність – прагнення позбавити мистецтво ігрового начала, уподібнюючи його науці або ідеології, релігії або моралі. Таким чином мистецтво може втратити естетичну умовність і перестати жити в художній реальності, у світі образів. Принципово неутилітарний характер гри здавна зв'язав її із сакральними і культовими діями, з мистецтвом, наділив таємничими, магічними змістами. З давніх часів гра використовувалася також як ефективний тренінг для мисливців, воїнів, спортсменів, у навчанні і вихованні дітей.

Німецька класична філософія висунула на перший план естетичний аспект гри. Кант, маючи на увазі естетичні феномени і мистецтво, говорить про «вільну гру пізнавальних здібностей», гру уяви і розуму, що лежить в основі естетичного судження смаку і веде до розуміння нерациональних сутностей. До власне «мистецтв» Кант відносить три види мистецтва: словесне, образотворче і «мистецтво гри відчуттів». В основі всіх них лежить гра тих або інших духовних сил людини. Зокрема, до третього виду він зараховує «музику і мистецтво фарб», що викликають «задоволення від форми при естетичній оцінці». Вільну гру відчуттів, що доставляє задоволення, Кант поділяє на азартну гру, гру звуків і гру думки. Тільки останні два види він зв'язує з образотворчими мистецтвами, хоча у всіх трьох вбачає естетичний характер різного ступеня інтенсивності [3].

У центр своєї естетичної теорії поставив гру і Шиллер у праці «Лист про естетичне виховання людини», підкресливши, що він спирається на ідеї Канта. Згідно Шиллеру, з «рабства звірячого стану» людина виходить тільки за допомогою естетичного досвіду, коли в неї розвивається здатність

насолоджуватися мистецтвом і «схильність до прикрас і ігор». Три глобальних «спонукання» властиві людині: почуттєве, що ґрунтується на законах природи, його предмет - життя; формальне, що примушує дух за допомогою «законів розуму», його предмет – «образ», ігрове – найвище – «дає людині волю як у фізичному, так і в моральному відношенні», його предмет – «живий образ», що є сукупністю всіх естетичних властивостей предметів і явищ і ототожнюється з красою. Головний зміст людського життя Шиллер вбачає в грі як естетичному феномені [6].

Щодо сутності і функцій гри підсумок підбив у фундаментальному дослідженні «Homo ludens» (1938) Хейзинга. Розвиваючи ідеї Шиллера, вчений показав, що гра відноситься до сутнісних характеристик людини поряд з розумністю і творчою здатністю. Гра є попередницею культури, культура «виникає і розвивається в грі і має ігровий характер». Хейзинга підкреслює, що більшість дослідників гри опускають або недооцінюють, що вона переважно розташовується на території естетичного і головне в ній – естетичний зміст, і послідовно показує й обґрунтовує ігрові принципи основних складових культури, включаючи не тільки сфери релігійних культів, мистецтва, свят, спортивних змагань, але і філософію, правосуддя, війну, політику [5].

Сутність гри як гри в собі і для себе художніми засобами показав у своїй утопії «Гра в бісер» (1943) Г. Гессе. Дія роману художньо описує заняття інтелектуальною діяльністю, які перенесені в спеціально відведену для цього провінцію Касталію, де живуть тільки учасники Гри. Це неутилітарна гра всіма духовно-інтелектуально-художніми цінностями культури, накопиченими за історію людства. Гра незабаром перейшла від чисто інтелектуальної до споглядальної фази, медитацій, заглибленим придивлянням у кожен хід ігрової партії, у кожен елемент, до глибинних переживань і інших прийомів духовних практик, тобто перетворилася у свого роду богослужіння без Бога, релігійну доктрину [2].

Головний акцент на естетичній сутності гри зробив і спирався на

Хейзингу Гадамер в основній праці «Істина і метод» (1960). Він безпосередньо зв'язує гру з естетичним і мистецьким, свідомо дистанціюючись від суб'єктивного значення поняття гри. Суб'єктом гри є не граючий, а сама гра. Вищою ступінню людської гри є мистецтво; гра на цій стадії перетворюється в мистецтво. Мистецтво потенційно закладено в грі, складає його сутнісне ядро. Тому гра-мистецтво «грається в іншому, замкненому в собі світі» і цим подібно культовому дійству. Гра мистецтва обов'язково припускає глядача [1].

В сучасному мистецтві з'явилися такі феномени як «акція» – мистецтво дії, що заміняє художній витвір на жест, розіграну виставу, або спровоковану подію. Початок від акційного мистецтва йде від творчості футуристів, дадаїстів, сюрреалістів на початку ХХ століття. Значного поширення акція набула в мистецтві 60-70х років. Вона реалізує одну з провідних ідей модернізму – переважання творчого акту над його результатом. Найпопулярнішим різновидом «акції» в постмодерністському мистецтві є «хеппенінг» - незаплановані дії, здійснювані художником за участю присутньої публіки. Так гра у мистецтві пропонує відмінити межу між реальністю та художністю.

Отже, можна сказати, що гра – одна з головних і найдавніших форм естетичної діяльності тобто неутилітарної, твореної заради неї самої. Вона дає, як правило, її учасникам і глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість.

Сучасне повсякденне життя надає дуже мало можливостей для людської психологічної близькості. Особливо гостро цей дефіцит відчувають молоді люди останнім часом, адже у навчальних закладах неформальне спілкування мінімалізовано через згортання системи гуртків, клубів, кураторських годин. Крім того, багато форм близькості (особливо інтенсивної) для більшості людей психологічно неприйнятні через тотальну віртуалізацію комунікативного простору. Втрачається навичка швидкої емоційної реакції на іншу людину і реальна емоція заміняється симулякром – лайком у соціальній мережі. Тому для компенсації емоційної недолугості і негнучкості в соціальному житті досить значну частину займають ігри (комп'ютерні, статусні, соціально-

рольові). Окремої уваги потребує аматорська гра у театральних гуртках та студіях, як дієва форма практичного навчання емоційній та ціннісній орієнтації молоді людини у культурі.

Істотна особливість будь-якої гри (як соціальної так і мистецької) — це її кульмінація: виграш. Попередні ходи робляться саме для того, щоб підготувати ситуацію, що забезпечує виграш, однак при цьому вони плануються з таким розрахунком, щоб кожен наступний крок теж приносив максимально можливе задоволення. У випадку з грою молоді людини на аматорській сцені виграш – це глядацьке визнання та саморозвиток. Але інколи саме з побічного продукту – неформального спілкування і виростає найбільша цінність, така як дружба у колективі, глибока психологічна близькість і навіть любов. Так, з досвіду чернігівського студентського соціального театру «EX LIBRIS», який існує з 2014 року на базі Національного університету «Чернігівський колегіум» та Молодіжного центру «Жменя», можна навести приклад статистики – за цей період у складі театру перебувало від 2 місяців до 4 років вже більше 60 молодих акторів. Стрімка ротація складу зумовлена специфікою театру – він студентський, а значить молоді люди не розглядають акторську гру як професійну діяльність. Проте стосунки, які утворилися у ігровій діяльності та навколо неї сприяли створенню серед учасників 1 сімейної пари, декілька потенційних пар, 1 бізнес-проект із залученням 7 друзів.

Одна з функцій ігор — задовільне структурування часу. Участь у аматорських виставах вимагає від молоді людини навчитися розставляти пріоритети у часі, жертвувати віртуальним комунікаційним ресурсом на користь реального. Проживаючи у акторській грі долі персонажів, з яких зіткано драматичну оповідь у тій чи іншій виставі, молоді люди підтримують власне душевне здоров'я, час від часу приміряючи такі чесноти як врівноваженість, чуйність, щирість, повагу, альтруїзм. Такі уроки не залишаються лише тренінгами, певна частина художнього досвіду героїв складає етико-емоційний багаж молодого актора, який зіграв ту чи іншу роль.

Таким чином феномен гри у молодіжному соціокультурному середовищі урізноманітнено соціальною та мистецькою сферами. Розширюючи потенціал аматорського театрального мистецтва у сучасному українському культурному просторі, не можливо переоцінити виховний вектор цієї форми естетичної гри. Аматорський театр має такі соціально-психологічні ресурси як: формування у акторів навички емоційної гнучкості, емпатії, розумної інтуїції, формування вміння аналізу художніх творів та аргументації естетичної оцінки, аналіз значення ідей п'єси для вирішення сучасних світоглядних і культурних проблем, пошук і встановлення міцних соціокультурних зав'язків в середині групи на основі спільних духовних цінностей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гадамер Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. Б.Н.Бессонова. / Г. Гадамер. — М.: Прогресс, 1988.— 704с.
2. Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе, Избранное, — М., Радуга, 1991, С. 75 – 433.
3. Кант И. Соч в шести томах./ И. Кант. — М., "Мысль", 1966. (Философ. наследие).- Т. 5.- 564 с.-Критика способности суждения. С.161-529. Режим доступа до ресурсу: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000499/index.shtml>
4. Філософський енциклопедичний словник / під ред. В. Шинкарука. — К,: Абрис, 2002. — 751 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня./ Й Хейзинга.— М.:Прогресс, 1992; 494 с.
6. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. — В кн.: Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М.—Л., 1935, с. 200–93. Режим доступа до ресурсу: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>