

УДК 37.013.43

ИГРА КАК ИСКУССТВО: ОТ ФИЛОСОФИИ К СОВРЕМЕННОМУ ДИЗАЙНУ



Аннотация

Мамедов Азер Агабала оглы

ФБГОУ ВО «Российский государственный аграрный университет — МСХА имени К. А. Тимирязева»
Россия, 127550, Москва,
ул. Тимирязевская, 49
доктор философских наук
azermamedov@mail.ru

В настоящей статье анализируется понимание игры как искусства в философско-культурологической концепции Иохана Хейзинга, а также дана критическая оценка восприятия игры в разных культурных традициях. Отмечена изначальная переплетенность важнейших видов человеческой деятельности с игрой, что в равной степени касается как человеческого языка, так и различных способов мифотворческой деятельности, таких как культ, ритуал, миф. Подчеркивается значение игры как движущей силы культурной жизни народа, что находит свое отражение в устных народных традициях, быте и фольклоре различных этносов. Будучи однажды сыгранной, игра остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее, как традиция и может быть повторена в любое время. Выявлено значение игры в становлении личного современного дизайнера. Показано, что игровые упражнения создают безопасную среду для экспериментов, преодоления творческих барьеров и генерации инновационных идей в процессе обучения студентов-дизайнеров.

Ключевые слова

Игра; искусство; культура; музыка; дизайн.

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении всей истории человечества игра выступает не только как средство развлечения или отдыха, но и как форма художественного выражения, способ передачи культурных традиций, развития эстетического восприятия и творческих навыков.

Цель исследования: осуществить критический анализ феномена игры в истории человеческой культуры в контексте философско-культурологической концепции Й. Хейзинга, показать значение игры в формировании личности дизайнера.

Методы исследования. В процессе работы над статьей использовались герменевтический и сравнительно-исторические методы, анализ и синтез.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Йохан Хейзинга (1872–1945) — выдающийся голландский историк, культуролог и теоретик игр, чьи идеи оказали значительное влияние на развитие гуманитарных и социальных наук. Его работы охватывают широкий спектр тем — от истории европейских культур до теории игр и анализа человеческого поведения. В этой статье мы рассмотрим основные этапы жизни и деятельности Хейзинга, его ключевые идеи и вклад в науку, а также влияние его работ на современное понимание культуры, игры и человеческой природы.

Йохан Хейзинга родился в 1872 году в г. Гронинген (Нидерланды). В течение своей карьеры он занимался преподаванием, писал научные статьи и книги, участвовал в международных конференциях. Его наиболее известная работа — книга «Игры и люди: исследование игровой природы культуры» (1938), которая стала классикой в области теории игр и культурологии.

Хейзинга рассматривал игру не просто как развлечение или способ проведения времени, а как важную составляющую человеческой культуры. Он подчеркивал, что игры отражают ценности, нормы и структуру общества. В его понимании игра — это форма символического действия, которая помогает людям осмысливать мир и взаимодействовать друг с другом.

Хейзинга считал, что важнейшие виды человеческой деятельности изначально переплетены с игрой. Это касается и человеческого языка, и способов мифотворческой деятельности — культа, ритуала, мифа. В мифе и культе заложены движущие силы культурной жизни: «Игра сразу фиксируется как культурная форма. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время» [1, с. 20].

Хейзинга относит к примитивным игровым формам диалог между Заратуштой и имеющим множество эпитетов Ахурамаздой [1, с. 134; 2, с. 125] в «Ясне», видя в нем отпечаток древнего состязания в загадках.

Одной из древних форм традиционных народных игр является халай (halay), зафиксированная в культурах греческих и персидских народов и поныне распространенная в некоторых регионах Кавказа, особенно в Азербайджане, Грузии и других странах региона. Эта игра имеет культурное и социальное значение, объединяя участников в коллективное действие и передавая культурные ценности. Халай представляет собой групповую игру, в которой участники образуют круг или линию. В игре могут участвовать как взрослые, так и дети. Игра сопровождается ритмичными движениями, пением или выкриками. Участники могут держаться за руки или просто находиться рядом, выполняя согласованные движения под музыку или по определенному ритму. Основная идея — совместное участие, развитие командного духа, выражение радости и праздника. В некоторых случаях халай используется как часть народных праздников, свадеб или других торжественных мероприятий.

В талышской культурной традиции, например, халай представлен в обрядовых, колыбельных, хоровых песнях и коллективных танцах. Интересно, что халаи исполнялись только женщинами, поэтому в народной традиции они известны как женские песни [3, с. 10].

Халай как игра — это не только развлечение, но и способ сохранения культурных традиций, передачи их из поколения в поколение. Игра способствует укреплению социальных связей, развитию координации и чувства единства среди участников.

В философском и культурологическом контексте можно рассматривать халай как проявление народного искусства и игры в ее традиционном виде — как форму коллективного творчества и самовыражения. Хейзинга подчеркивает важность игры как совместного действия для формирования социальной идентичности и культурной памяти.

Нужно отметить, что в истории философии игра воспринималась не только как развлечение или способ отдыха, но и как важная форма художественного выражения, средство воспитания, познания мира и самовыражения человека. Игра стала рассматриваться как особый вид искусства — свободное творческое действие, которое раскрывает внутренний мир человека и его отношение к окружающей действительности.

Игра — важная часть культуры, отражающая ценности и нормы общества, служащая формой самовыражения, коллективного творчества и сохранения традиций



Связь игры с искусством и досугом прослеживается в классической греческой античности, в частности, у Платона и Аристотеля. В «Законах» Платон отмечал, что «боги из сострадания к человеческому роду, рожденному для трудов, установили взамен передышки от этих трудов божественные празднества, даровали Муз, Аполлона, их предводителя, и Диониса как участников этих празднеств, чтобы можно было исправлять недостатки воспитания на празднествах с помощью богов» [4, с. 101]. Таким образом, Платон уподобляет игру творческому процессу, который необязательно связан с практической пользой. В этом смысле искусство — это способ воспроизведения идеальных образов, но при этом оно должно служить воспитанию души и укреплению моральных ценностей. Игра в этом контексте — это свободное проявление творческой деятельности, которая помогает человеку приблизиться к миру идей. Игра для Платона — это свободное проявление творческой деятельности, которая может служить воспитанию души; она связана с духовным развитием и подготовкой к познанию высших форм, познанию идей.

Аристотель же, в отличие от Платона, философ «приземленный». В «Поэтике» он подчеркивал роль игры в театральных постановках и в развитии навыков. Для Аристотеля игра — это способ обучения, самовыражения и эмоционального переживания, важный элемент человеческой деятельности. «Поэтика» рассматривает искусство как важный элемент катарсиса — очищения чувств через переживание художественных образов. Он подчеркивал роль игры как важной части человеческой деятельности.

Аристотель писал, что, например, музыкой занимаются большей частью ради удовольствия, хотя она исторически древними греками рассматривалась как предмет досуга. И это вполне в духе греческой ментальности с доминирующей в ней ролью воспитания (*paideia*). Играм, по Аристотелю, нужно уделять место в промежутках между занятиями, ибо человек нуждается в отдыхе; «игра и существует ради отдохновения» [5, с. 630].

Для Аристотеля игра — это естественная форма деятельности человека, которая способствует развитию навыков, обучению и самовыражению. Искусство он рассматривал как форму игры,

в которой художник создает произведение по определенным правилам или законам (например, драматургия), что позволяет зрителю переживать эмоции и получать моральное очищение. Игра у Аристотеля — это не просто развлечение, а способ познания мира и самих себя через творческую деятельность.

Очевидно, в основе музыкальной деятельности, будь то хор, пляски, танец, лежит игра. Для древнегреческого сознания музыка служила развлечению и радости, как приятное времяпровождение между трудовыми буднями, но никак не выражала высокое искусство или красоту.

В средневековой философии игра часто связывалась с религиозными представлениями о духовной жизни. Искусство воспринималось как средство возвышения души, а игра — как способ духовного совершенствования.

В эпоху Возрождения интерес к игре как форме искусства усилился благодаря развитию гуманистических идей. Игровая деятельность стала рассматриваться как способ самовыражения и творчества.

В Новое время И. Кант рассматривал игру в контексте эстетического опыта: это свободное проявление чувства удовольствия от формы без практической цели: «Всякая сменяющаяся свободная игра ощущений (которые не имеют своей основой никакой цели) доставляют удовольствие, так как она поощряет чувство здоровья...» [6, с. 350]. Игра, по Канту, становится важной частью эстетического восприятия искусства.

Г. Гегель видел искусство как проявление абсолютного духа, а игру — как выражение внутренней свободы человека через творчество, равно как и средство воспитания в педагогике [7, с. 221].

В современной философии игра приобретает особое значение благодаря работам таких мыслителей, как Иоахан Хейзинга, который рассматривал игру как фундаментальную форму человеческой культуры и творчества.

Одной из ключевых идей Хейзинги является концепция «игровой природы человека». Он утверждал, что игра — это врожденная черта человеческой натуры, которая способствует развитию социальных связей, творческого мышления и моральных ценностей. Игра помогает человеку понять границы своих возможностей и учит правилам взаимодействия. Хейзинга выделял особую роль массовых игр (например, футбол или бейсбол) в формировании национальной идентичности. Он считал, что такие игры создают чувство принадлежности к сообществу и укрепляют социальные связи.

Еще одним важным аспектом его теории является эстетика игры — восприятие игрового процесса как формы искусства. Он подчеркивал важность красоты, гармонии и творчества в игровых действиях.

Работы Хейзинги оказали значительное влияние на развитие гуманитарных наук. Философы постмодерна исследуют игру как метафору культурных процессов, а также рассматривают её в контексте искусства, где границы между реальностью и вымыслом размыты.

Идеи Хейзинги оказали значительное влияние на культурологию, психологию и социологию второй половины XX — первой четверти XXI в.: в культурологии они помогли понять роль игр в формировании культурных традиций; в психологии способствовали развитию теорий о врожденной природе игровой деятельности и терапевтических возможностях игровых методов; в социологии анализ социальных функций онлайн-игр стал важной частью исследования общественных структур. Кроме того, концепция

Хейзинги нашла практическое применение в теории игр (его работы заложили основы для развития математической теории стратегий и моделирования поведения), в использовании различных кейс-технологий в педагогике, дизайне и маркетинге.

Многие современные теоретики продолжают развивать идеи Хейзинги о врожденной природе игры как важнейшей части человеческой культуры. Несмотря на значительный вклад в современную культурологию, идеи Хейзинги подвергались критике — одни ученые считают, что Хейзинга слишком романтизирует роль игры, другие же указывают на недостаточную эмпирическую базу и не универсальный характер его концепции для различных культурных традиций.

Концепция Хейзинги и современные теории подтверждают врожденную природу игры, которая способствует развитию социальных связей, творческого мышления и гармоничного самовыражения человека



Тем не менее, работы Хейзинги остаются важным фундаментом для новых исследований в современной культуре — истории, философии, социологии, психологии, педагогике, математике, теории информации и других областях, в том числе и в дизайне. Так, игровые упражнения (такие как воркшопы по дизайн-мышлению, креативные «спринты» и сторителлинг) создают «зону психологической безопасности», где допустим риск и эксперимент, что мы и видим на примере организации учебного процесса в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» ([рисунок 1](#)). В такой среде у студентов подавляется «страх белого листа», поощряется генерация неофициальных идей и отход от клишированных решений. Игра выступает в роли тренажера для гибкости ума, необходимой для поиска инновационных проектных концепций. Командные ролевые игры и симуляции (например, имитация работы дизайн-студии над реальным брифом) позволяют студентам освоить полный цикл проектирования — от анализа задачи и брифа до презентации конечного продукта «заказчику». В процессе такой игры формируется понимание системных связей между элементами проекта, вырабатываются навыки тайм-менеджмента, распределения ролей в команде и аргументации своих решений.

Игровые форматы, такие как дизайн-ревью в форме дебатов учат студентов не только представлять свою работу, но и давать конструктивную критику работам других. Это развивает эстетический вкус, способность к объективной самооценке и профессиональной рефлексии, что является неотъемлемой частью роста дизайнера.

Скажем и о том, что процесс изучения сложного программного обеспечения (например, Adobe Illustrator, Rhino, Figma) может быть геймифицирован. Система поощрений, уровней сложности заданий и соревновательных элементов повышает мотивацию и снижает монотонность «технического» этапа обучения, трансформируя рутинное освоение интерфейса в увлекательную задачу.

Таким образом, интеграция игровых методов в учебный процесс вузов, готовящих дизайнеров, представляется высокоэффективной педагогической стратегией. Игра не является альтернативой фундаментальным знаниям, но служит мощным катализатором



Рисунок 1
Учебный процесс
в Институте бизнеса и дизайна
Игра «Путь режиссера»

их усвоения и практического применения. Она способствует формированию не просто специалиста-исполнителя, а творческого профессионала, обладающего развитым проектным мышлением, способностью к командной работе и готового к решению сложных, многогранных задач в условиях неопределенности. Дальнейшее исследование и систематизация игровых практик в дизайн-образовании открывают значительные перспективы для повышения его качества и конкурентоспособности.

ВЫВОДЫ

Нет сомнений, что Йохан Хейзинга внес неоценимый вклад в понимание роли игр в человеческой культуре. Его идеи о врожденной игровой природе человека помогают понять механизмы формирования социальных связей, развития творчества и культурных традиций. Современные исследования продолжают развивать эти концепции, подтверждая их актуальность. Его наследие остается важным ориентиром для преподавания разных дисциплин, в том числе и в процессе обучения современных дизайнеров.

Список литературы

1. Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Москва: Прогресс-Академия, 1992. 464 с.
2. Оришев А.Б., Мамедов А.А. Дуализм зороастризма и проблема морального выбора в религиозном сознании талышского народа // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 5. С. 123-128.
3. Мамедов А.А. Искусство народов Востока: этномузикальные традиции талышей // Бизнес и дизайн ревю. 2018. № 1 (9). С. 10.
4. Платон. Собрание сочинений в четырех томах. Т. 4. Москва: Мысль, 1994. 830 с.
5. Аристотель. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Москва: Мысль, 1981. 613 с.
6. Кант И. Сочинения в шести томах. Т. 5. Москва: Мысль, 1966. 564с.
7. Гегель Г.В.Ф. Философия права. Москва: Мысль, 1990. 525 с.

GAME AS ART: FROM PHILOSOPHY TO CONTEMPORARY DESIGN

Mamedov Azer Agabalaevich

Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy

Russia, 127434, Moscow, Timiryazevskaya str., 49

Doctor of Philosophy

azermamedov@mail.ru

Abstract

This article analyzes the understanding of play as art within Johan Huizinga's philosophical and cultural concept and provides a critical assessment of the perception of play in different cultural traditions. It notes the fundamental intertwining of the most important types of human activity with play, which applies equally to human language and various forms of myth-making, such as cult, ritual, and myth. The significance of play as a driving force of a people's cultural life is emphasized, reflected in the oral folk traditions, everyday life, and folklore of various ethnic groups. Once played, a game remains in memory as a kind of spiritual creation or value, is passed on further as a tradition, and can be repeated at any time. The article demonstrates the importance of play in the formation of a modern designer's persona. It is shown that play-based exercises create a safe environment for experimentation, overcoming creative barriers, and generating innovative ideas.

Keywords

Game; art; culture; music; design.

References

1. Xejzinga J. *Homo Ludens (Homo Ludens)*. Moskva: Progress-Akademiya, 1992. 464 s.
2. Orishev A.B., Mamedov A.A. *Dualizm zoroastrizma i problema moral'nogo vybora v religioznom soznanii talyshskogo naroda* (Dualism of Zoroastrianism and the Problem of Moral Choice in the Religious Consciousness of the Talysh People), *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*, 2015, no 5, pp. 123-128.
3. Mamedov A.A. *Iskusstvo narodov Vostoka: etnomuzykal'nye tradicii talyshej* (Art of the Peoples of the East: Ethnomusical Traditions of the Talysh), *Biznes i dizajn revyu*, 2018, no 1 (9), p. 10.
4. Platon. *Sobranie sochinenij v chetyre tom* (Collected Works in Four Volumes). Vol. 4. Moskva: Mysl', 1994, 830 p.
5. Aristotel'. *Sochineniya v chetyre tom* (Works in Four Volumes). Vol. 3. Moskva: Mysl', 1981, 613 p.
6. Kant I. *Sochineniya v shesti tom* (Works in Six Volumes), Vol. 5. Moskva: Mysl', 1966, 564 p.
7. Geigel G.V.F. *Filosofiya prava* (Philosophy of Law). Moskva: Mysl', 1990, 525 p.