

Курбатов В. П.

ИГРА КАК ФОРМА АКТИВНОСТИ В МАССОВОМ ПРАЗДНИКЕ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2008/6-1/50.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2008. № 6 (13): в 2-х ч. Ч. I. С. 133-137. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2008/6-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

«Настоящий» мир, очевидно, должен «вызреть». Он должен прийти не просто от бессилия и усталости, а от изменений в народном сознании, от переосмысления прошлого. Это должен быть «настоящий» мир, заключенный правительствами, которым народы доверяют, и которые не будут обвинять в «предательстве национальных интересов». Это должен быть мир, не навязанный извне, условия которого продиктованы кем-то третьим. Естественно, это должен быть мир, в котором нет победителей и побежденных, в котором ни для одной из сторон нет унижения, потери лица, которая обязательно будет вести к попыткам реванша. Думается – хотя очень хотелось бы ошибиться в этом, – что наилучший момент для заключения такого мира упущен. Сейчас положение иное. Ситуация в Закавказье сейчас несколько напоминает ситуацию 1920 года, когда было ясно, что мирная независимая жизнь не получилась, была сильная усталость и тайная готовность обменять свободу на какой угодно мир, пусть даже данный извне, но мир.

Мир тогда пришел, если так можно сказать, вместе с Красной Армией. Но это был мир, не только купленный высокой ценой, но и мир, при котором национальная злоба не была преодолена и изжита, а оказалась лишь загнана в глубины сознания, продолжала там жить, и не рассасывалась, а накапливалась, мир, в условиях которого уже была заложена теперешняя Карабахская война.

Но полного повторения событий прошлого быть не может. Азербайджан и Армения уже не смогут полностью потерять свою независимость. А также в дальнейшем у армян и азербайджанцев нет никаких перспектив расселения, и так как деваться друг от друга все равно некуда, так или иначе азербайджанцам и армянам придется жить по соседству, то процесс переосмысления прошлого и отношения друг к другу у этих народов, в конечном счете, неизбежен. Чем скорее и интенсивнее он будет идти, тем скорее придет настоящий мир.

Список литературы

- Аббасов А. С., Хачатрян А. Т.** Карабахский конфликт: варианты решения: идеи и реальность. – Москва, 2004.
Алиев И. Г. Нагорный Карабах: история, факты, события. – Баку, 1989.
Балаев А. Карабах от периода независимости АДР к советской автономии // Международный Азербайджанский журнал «Irs» - Москва, 2005. - № 2-3 (14-15).
ВААЛ де Т. Черный сад. Армения и Азербайджан между миром и войной. - Москва, 2005.
Калужный В. И. Каспийская политика России // Дипломатический ежегодник. - 2002; Научная книга. - 2003.
Киров С. М. Статьи, речи, документы. – Москва, 1936. - Т. 1.
Конфликт в Нагорном Карабахе: Сборник статей. - Баку, 1990.
Мамедов И., Асадов С. Азербайджанцы Армении и их горькая судьба. - Баку, 1992.
Присоединение Восточной Армении к России. - Ереван, 1972. - Т. 1.
Саркисян Т. А. Проблемы и стратегия защиты национальных интересов Российской Федерации в процессе урегулирования этнополитических конфликтов в Закавказье: Диссертация кандидата политических наук. – Москва, 2006.
Советская военная энциклопедия. - Москва, 1977. - Т. 3.
Советская военная энциклопедия. - Москва, 1980. - Т. 8.
Фурман Д. Карабахский конфликт, национальная драма и коммунальная склока // Свободная мысль. - Москва, 1994. - № 11.

ИГРА КАК ФОРМА АКТИВНОСТИ В МАССОВОМ ПРАЗДНИКЕ

Курбатов В. П.

*Научно исследовательский институт прикладной культурологии
Кемеровского государственного университета культуры и искусств*

Сложилось великое множество смыслов и значений, которые вкладываются в слова игра. В словаре С. И. Ожегова игра это способ, каким играют, она определяется в двух значениях: играть в игру и второе в значении опасная игра.

И. Хёйзинга дает следующую формулировку: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иноного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [Хёйзинга 1992: 41].

Близкую, но с иными акцентами дефиницию дает К. Б. Сигов: «Игра – форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) (Курсив В. К.) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [Сигов 1991: 110]. Данное определение подходит к теме данной работы, потому что в основе любого массового праздника лежит игра, или ее элементы, разработанные в сценарии праздника. Следует заметить, что сценарий любого праздника создает ирреальный мир, как игра, предусматривая правила и законы по которым этот мир «живет». Праздник, переносит человека в «магическое измерение». Это – временная сфера, которая находится среди обыденной жизни. В этом его двойственность, он выступает как деятельность в реальном мире и одновременно – в мире воображаемом, иллюзорном. Все это происходит благодаря

игре. Игра витает над действительностью как некая неуловимая видимость, она, как бы отменяет эту действительность и переносит человека в мир, в котором он чувствует себя «на своем месте».

Игра как представление имеет два вида: а) **репрезентация** (например, спектакль) и б) **воображение** (себя самого кем-нибудь). Слово «представлять» значит «ставить нечто перед глазами». Это «нечто» может быть дано самой природой или создано человеком. Так павлин демонстрирует самкам свое роскошное оперение (борясь вместе с тем за внимание к себе). Актеры представляют на сцене пьесу (борясь при этом за симпатии публики и ее интерес к создаваемым образам). Зачастую взрослые, как правило, в тесном кругу, пробуют примерять на себя любимые художественные образы или определенные житейские типы, которые хотелось бы воплотить в себе: «начальник», «доброжелатель», «богач», «крутой», при этом идет скрытая и напряженная **борьба** за то, чтобы окружающие люди признали нас тем, кем мы сами себя воображаем.

Отсюда основная цель работы – рассмотреть и доказать, что игра является основной формой активности в массовом празднике.

Рассмотрим основные законы существования любой игры.

Первое, главное правило игры – это то, что она проходит в определенных границах пространства и времени, в которых существует «игровой мир». У нее есть начало и конец, она проходит в пространстве, которое предварительно очерчено. Игровыми пространствами являются арена цирка, магический круг, место священнодействия, сцена, кинозал, улица, площадь, стадион и т.д. На таких обособленных, огороженных, освященных территориях, а в массовых праздниках такой территорией может являться и весь город, имеют силу особые правила. Это будто временные миры внутри обыденного, созданные для осуществления замкнутого в себе действия.

Выход игрового действия за пределы игрового мира порождает нелепые ситуации. Например, представим себе, что актер в гриме Кашея Бессмертного идет по улице с газетой в руках и читает монолог. Действие, уместное, даже священное, в определенных условиях, за пределами игрового пространства становится смешным или превращается в эпатаж.

Второе - внутри игрового пространства царят свои особые правила, которые устанавливает сама игра. В несовершенном мире и сумбурной жизни игра создает временное, ограниченное совершенство. Даже небольшое отклонение от порядка игры разрушает ее.

Третье - всякая игра имеет свою структуру, которая определяется до начала и которая диктует последовательность или вариативность действия игроков. Эта структура обеспечивает игре повторимость и одновременно изменчивость действий в определенных границах.

Структурная упорядоченность игры дает человеку возможность как бы плыть по ее течению и таким образом избавляет его от тревог, свойственных обыденной «неорганизованной» жизни. Поэтому у человека возникает спонтанное стремление к повторению, возобновлению игры, которое закрепляется в ее форме (например, в рефрене песни).

Воодушевление и облегчение, которое дает человеку игра, можно обозначить термином «катарсис» (очищение), применявшимся еще в древней философии. Пифагорейцы практиковали очищение души при помощи специально подобранной музыки. Аристотель в своей «Поэтике» показал, что катарсис происходит, даже если люди смотрят трагедию в театре: сопереживание и ужас, испытываемые зрителями, очищают их души от аффектов. Нетрудно заметить, что очистительное воздействие произведений искусства, выявленное античными философами, свойственно всякой игре вообще.

Непосредственным двигателем и основой игры, как и всего массового праздника, являются **борьба** за что-то. В соответствии с этими целями типы игры делятся на соревнование и представление. Й. Хейзинга отмечает, что всякая игра, с одной стороны, представляет (репрезентирует) борьбу за что-то, а с другой – является соревнованием за то, чтобы лучше представить нечто. Таким образом, эти две цели взаимопроницают одна в другую и взаимопредусматривают друг друга. В каждом конкретном случае все же на первый план выходит одна из них. Наличие борьбы в игре, является **четвертым** законом ее существования.

Таким образом мы определили четыре основных закона существования игры:

- она проходит в определенных границах пространства и времени;
- внутри игрового пространства царят свои особые правила, которые устанавливает сама игра;
- всякая игра имеет свою структуру;
- в основе любой игры лежит борьба.

А борьба, как правило, предполагает активное действие сторон, участвующих в игре, направленных на достижение поставленной цели. Поэтому необходимо определить понятие «активность» ее виды и формы применительно к массовому празднику.

Основной в массовом празднике является **активность личности** (от лат. *activus* — деятельный) - форма проявления активности, выражающаяся в волевых актах и личностном самоопределении и обусловленная представлением о себе самом как о «субъекте - причине» того, что происходит и должно происходить в окружающем мире. Более того, согласно концепции персонализации, «активность личности проявляется также в том, что своими поступками и деяниями личность «продолжает» себя в других людях, приобретая в них свою «отраженность». В отличие от общественно значимых, однако, стандартизированных актов поведения человека, активность личности характеризуется тем, что человек поднимается над стандартом, реализуя неординарные усилия для достижения общественно заданной цели и/или действуя надситуативно, то есть за пределами своих исходных побуждений и целей» [Социальная психология 2005: 32].

В массовом празднике активность личности проявляется в *празднично - игровой активности*, которая заключается в совокупность форм человеческой деятельности, сознательно ориентированной на решение задач, стоящих перед всеми участниками праздника или определенными группами.

В качестве субъекта празднично-игровой активности может выступать личность, коллектив, группа или все участники праздника.

Основной специфической формой активности в празднике выступает **деятельность**, направленная на целесообразное преобразование окружающего игрового мира. Цель деятельности определяется потребностями субъекта праздника.

Исходя из вида, потребностей различают материальную (физическую) и духовную (психологическую) деятельность. Для праздника в большей степени характерна физическая деятельность. Основными элементами которой являются:

- 1 - осознание деятельности в виде мотива;
- 2 - оценка наличной ситуации;
- 3 - формулирование цели;
- 4 - выработка решения как цепи последовательных преобразований наличной ситуации в целевую ситуацию;
- 5 - выбор средств деятельности;
- 6 - реализация решения.

В современной социальной психологии проблема личностной активности получила наиболее детальное освещение в рамках теории спонтанности. Под спонтанностью понимается адекватная реакция индивида на новую для него ситуацию и новая, креативная реакция на старую, привычную ситуацию (Дж. Морено, Г. Лейтц и др.). По сути дела, и в первом, и во втором случаях речь идет именно о способности индивида воспринимать себя как субъекта. При этом, по мнению Дж. Морено, «индивид с высокой степенью спонтанности будет извлекать максимум из ресурсов, находящихся в его распоряжении - из интеллекта, памяти или навыков, и может оставить далеко позади обладателя лучшими ресурсами, но наименьшим образом их использующего. В творчески одаренного индивида проникает спонтанность и вызывает в нем реакцию. На свет было произведено намного больше Микеланджело, но лишь один из них стал автором великих картин, из всех рожденных Бетховенов лишь один написал великие симфонии и лишь один из многих смог стать тем самым Иисусом из Назарета. Всех их объединяют творческие идеи, мотивация, интеллект, навыки и образование, а разъединяет та самая спонтанность, которая в удачных случаях дает возможность ее носителю воспользоваться в полном объеме имеющимися у него ресурсами, в то время как неудачники остаются в проигрыше, будучи обладателями своих сокровищ: они испытывают недостаток в разогревающих процессах (согласно теории спонтанности каждый по-настоящему значимый деятельственный акт требует предварительного «разогрева» (по полной аналогии с обязательной разминкой спортсмена перед стартом. – В. К.)). [Морено Дж. 2001: 134].

Сказанное, несомненно, относится к социальной психологии, но данное положение о *спонтанной активности личности* имеет прямое отношение к массовым праздникам. Потому что эта спонтанная активность закладывается в сценарий праздника и всем его ходом подготавливает индивида к активной деятельности в границах данного праздника, другими словами, праздник ставит индивида в определенные предлагаемые обстоятельства, которые заставляют его проявлять спонтанную активность.

Последнее особенно важно. Как отмечает Т. Амбайл, «внутренняя мотивация, а соответственно, и творческая активность - резко повышаются, когда люди получают право самостоятельно выбирать способы достижения цели, но не цель как таковую» [Амбайл 2006: 10]. Именно эта самостоятельность в достижении цели посредством игры и проявляется в празднике.

Рассмотрим наиболее значимые факторы стимулирования творческой активности личности, заложенные непосредственно в сценарии праздника:

- предлагаемые обстоятельства (время и место восстанавливаемых событий, характеристика действующих лиц, их социальная принадлежность);
- предмет борьбы, который делит участников реальных событий и который делит участников праздника на две противоборствующие группы;
- сквозное и контрсквозное действия;
- событийный ряд праздника;
- костюмы и необходимая атрибутика;
- музыкальное, шумовое и декоративное оформление места праздника.

Все перечисленные факторы влияют на спонтанную активность личности, которая проявляется через игру участников. Потому что праздник как социально-художественное явление [Мазаев 1978] существует в процессе его «разыгрывания», т.е. воспроизведения. Он возникает с началом игры и «умирает» с ее окончанием.

Темпоральность (временность) является неотъемлемым свойством и специфическим фактором праздника, когда его разыгрывают, оживает событие, которого уже нет. Причем важно то, что это «оживление» происходит не как воспоминание о прошедшем и уже не существующем, а как переживание здесь и сейчас происходящего события. Чем отличается воспоминание от воспроизведения? Если при воспоминании человек остается в своей повседневной реальности и как бы переносит в нее образы из прошлого, то при «разыгры-

вании» прошедшего события, наоборот, повседневная реальность испаряется, а человек погружается в «играющую видимость» праздника как в непосредственную действительность.

По-настоящему понимать игру (участие в празднике) способен только тот, кто вовлечен в нее. Вовлеченность (участность) может быть двух видов: 1) участие в качестве «игрока», непосредственного участника восстанавливаемых событий и 2) участие в качестве зрителя. Кому из них – «игроку» или зрителю – открывается более глубокое понимание «разыгрывающегося» события? Ответ на этот вопрос не очевиден. На первый взгляд, можно подумать, что у «игрока» в этом смысле есть преимущества, ведь он непосредственно переживает событие и знает его «изнутри». Недаром ведь про «сторонних наблюдателей» иронично говорят: «Всякий мнит себя стратегом, видя бой со стороны».

Однако давайте разберемся, что значит быть зрителем. Тут надо различать позицию «зрителя» и позицию «наблюдателя». Наблюдатель – особа бесстрастная, непричастная. Он стоит «вне игры» (примерно такую позицию стремится занимать ученый – естествоиспытатель по отношению к исследуемому объекту – в целях как можно большей «объективности» или зритель гладиаторских боев «жить то хочется»). Для них вся «игра» как бы помещена в аквариум и отделена четырьмя стенами. Наблюдатель «чист» от соучастия, имеет «алиби». Он может зафиксировать определенную совокупность «предметов» в «аквариуме», их передвижения и, может быть, обнаружит некоторую повторяемость – «закономерность» явлений, но мы то знаем, что сама сущность игры останется совершенно непонятной для такого наблюдателя.

А зритель – тот, кто не снаружи, а внутри особой среды «аквариума». Гадамер пишет: «Замкнутое пространство мира игры здесь позволяет одной из стен упасть». Вообще то игра может происходить и без зрителя, – все равно она будет игрой, но она может превратиться и в зрелище. Зрелищем она может быть не для наблюдателя «снаружи», а для того, кто «внутри»: как раз «закрытость игры в себе и создает ее открытость для зрителя». [Гадамер Х.-Г. 1988: 154-155].

Наиболее известным примером такого зрелища может служить спектакль. Здесь игра включает в себя и актеров, и зрителей. Причем зрители здесь – не сторонние наблюдатели, своим присутствием они влияют на самочувствие и поведение актеров – актеры «играют на публику». Увлеченный зритель как бы становится на место играющего. У кого же тут больше возможностей вникнуть в представление? Наверняка у зрителя. Ведь актер не видит в игре самого себя, зритель же имеет перед собой всю игру в целом.

«Зритель» (если он достаточно компетентен) в принципе имеет возможность понимать событие лучше, чем «игрок», так как он имеет перед собой «представление» (игру, спектакль, историческую эпоху) в целом. Целостный взгляд позволяет «зрителю» вернее оценивать смысл каждого отдельного акта «представления», поскольку дает возможность соизмерять каждое частное явление и действие с целым.

Исходя из сказанного, можно сделать вывод, что «сторонний наблюдатель» в празднике не нужен, а нужен «зритель», который воспринимает картину происходящего и в любой момент может сам стать участником этого события.

Бахтин отмечает, что «игра действительно начинает приближаться к искусству, именно к драматическому действию, когда появляется новый, безучастный участник – зритель, который начинает любоваться игрою детей с точки зрения изображаемого ею целого события жизни...» [Бахтин М. М. 1979: 67]. Для зрителя вся игра видна в целом, а ее участники видны как «герои», действующие в своем игровом мире и своей активностью способны вовлечь зрителя в игру.

У игры и искусства, считал Бахтин, общее заключается в том, что они не являются действительной жизнью. Однако их «недействительность» разная: игра воображает жизнь, а искусство изображает, вернее, восстанавливает прошедшую жизнь.

Игра, – это деятельность, которая отличается от повседневных будничных действий. Человечество вновь и вновь создает свой придуманный мир, новое бытие, которое существует рядом с миром натуральным, миром природы. Узы, которые связывают игру и красоту очень тесные и многообразные. Всякая игра, это, прежде всего свободная, вольная деятельность, которая проявляется в празднике.

Игра протекает ради нее самой, ради удовлетворения, что возникает в самом процессе исполнения игрового действия.

Игра – это деятельность, которая изображает отношение личности к миру, что ее окружает.

Исходя из всего вышесказанного, мы делаем следующие выводы:

1. В основе любого праздника лежит игра.
2. Игрок и зритель в празднике достаточно активны и могут в любой момент поменяться «ролями».
3. Проявлением активности в массовом празднике является деятельность его участников, реализующуюся через игру.
4. Игра и массовый праздник существуют по одним законам, но первая обязательно лежит в основе второго. Тогда как праздник, никогда не может лежать в основе игры.
5. И в игре, и в празднике, факторы, вызывающие проявление спонтанной активной деятельности практически идентичны.

Именно поэтому игра является формой активности в массовом празднике.

Список литературы

Амбайл Т. Как убить творческую инициативу // Креативное мышление в бизнесе. - М., 2006. – 342 с.

- Бахтин М. М.** Автор и герой в эстетической деятельности // Эстетика словесного творчества. - М.: Искусство, 1979. - 423 с.
- Гадамер Х.-Г.** Истина и метод. - М.: Прогресс, 1988. - 704 с.
- Мазаев А. И.** Праздник как социально-художественное явление: Опыт историко-теоретического исследования. - М.: 1978. - 591 с.
- Морено Дж.** Психодрама. - М., 2001. - 520 с.
- Сигов Б. К.** Игра // Современная западная философия: Словарь. - М.: Политиздат, 1991. - 414 с.
- Социальная психология** // Психологический лексикон. В 6 т. - М., 2005. - Т. 3. - 176 с.
- Хейзинга Й.** Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. - М.: Прогресс Традиция, 1997. - 416 с.

ОСОБЕННОСТИ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Кухливский В. С.

Кубанский государственный университет

Проблема отраслевых особенностей юридической ответственности – специфических черт, подчеркивающих отраслевой характер рассматриваемого вида ответственности – является традиционной для юридической науки и была известна еще римским юристам, отмечавшим: *excusat ant extenuat delictum in capitalibus, quod non operatur idem in civilibus* (в уголовных делах устраняет или смягчает ответственность то, что не имеет такого действия в гражданских делах). Основополагающий теоретический характер и большая практическая важность данного вопроса объясняют его актуальность.

В литературе выделяется ряд особенностей гражданско-правовой ответственности, которые в первую очередь обусловлены сущностью регулируемых отношений, то есть преимущественно частноправовыми имущественными и личными неимущественными отношениями, основанными на равенстве, автономии воли и имущественной самостоятельности участников.

Е. А. Суханов определяет гражданско-правовую ответственность как «одну из форм государственного принуждения, состоящую во взыскании судом с правонарушителя в пользу потерпевшего имущественных санкций, перелагающих на правонарушителя невыгодные имущественные последствия его поведения и направленных на восстановление нарушенной имущественной сферы потерпевшего» [Суханов 2004: 590].

Данное определение, помимо характерных для общей юридической ответственности признаков, содержит следующие отраслевые особенности:

- во-первых, *имущественный* характер гражданско-правовых санкций. К последним относится возмещение убытков, взыскание неустойки, а также взимание процентов годовых за неисполнение (просрочку исполнения) денежного обязательства [Витрянский 2001: 7].

Для сравнения, в порядке уголовной ответственности помимо санкций имущественного характера в виде штрафа (ст. 46 УК РФ) применяются санкции личного характера, например: лишение специального, воинского или почетного звания, классного чина и государственных наград (ст. 48 УК РФ), лишение свободы на определенный срок (ст. 56 УК РФ);

- во-вторых, *компенсационная (восстановительная) природа* гражданско-правовой ответственности. Это означает, что конечной целью применения гражданско-правовой ответственности является восстановление нарушенного права потерпевшего, и при этом необходимо избежать его неосновательного обогащения.

Для сравнения, «административная ответственность, как и уголовная, дисциплинарная, – кара», то есть основной целью применения соответствующих санкций является наказание правонарушителей [Бахрах 2007: 540].

Из компенсационной природы гражданско-правовой ответственности вытекает, что размер санкций должен соответствовать размеру убытков, понесенных потерпевшим. Однако есть и отступления от этого правила, которые связаны с регулированием отдельных категорий отношений. Например, п. 1 ст. 400 ГК РФ устанавливает, что возможно ограничение права на полное возмещение убытков по отдельным видам обязательств и по обязательствам, связанным с определенным родом деятельности. В то же время п. 1 ст. 1064 ГК РФ предусматривает увеличение размера ответственности за причинение вреда, если это закреплено в договоре или законе;

- в-третьих, гражданско-правовая ответственность порождает *обязатель-ственные отношения между правонарушителем и потерпевшим – юридически равными субъектами права*. Отсюда следует, что имущественные санкции взыскиваются в пользу потерпевшей стороны, а не в доход казны (субъекта публичного права), что характерно для уголовного, административного права как публично-правовых отраслей. В данном контексте важно отметить отличия субъектов частного и субъектов публичного права: первые обладают равным юридическим статусом, вторые – разным.

Данная особенность обусловлена принципом равенства участников гражданского оборота (ст. 1 ГК РФ). При этом гражданское законодательство знает и исключительные случаи, когда допустимо «вовлечение» в частноправовую сферу субъекта публичного права. Е. А. Суханов указывает, что такие исключения возможны, когда имеет место «особо злостное нарушение публичных интересов»: например, совершение сделки с