

## ФЕНОМЕН ИГРЫ В ПРАЗДНИКЕ

Кулаков Д.В.<sup>1</sup>, Белецкая Е.А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ГОУ ВО «Белгородский государственный институт искусств и культуры», Белгород, e-mail: dimitrikulackoff@yandex.ru

Праздник – это особое, многостороннее явление, отражающее жизнь любого человека и общества в целом. Уже по его распространенности среди всех без исключения народов мира можно судить о той непреходящей ценности, которую имеют праздники для человека и общества. Глубокие же корни праздников, уходящие в эпоху «детства» человечества, свидетельствуют о том, что они выступают как одна из древнейших, первичных форм человеческой культуры. Являясь органической составной частью социальной жизни общества, праздник соизмеряет с нею жизнь и деятельность каждого человека, выступает как в свободной жизни деятельности масс, обеспечивающее по отношению к отдельно взятой личности функцию разрядки, снятия эмоционального напряжения. Праздничная ситуация максимально активизирует эмоциональную сферу человека. Характер отдыха зависит от особенностей подготовительного праздничного периода. Деятельность организаторов при этом имеет задачу утверждения социально значимых ценностей и созидания, вовлечение максимального большинства в единое праздничное действо. Высокий эмоциональный настрой дает возможность повысить эффективность праздничного действия. Эту особенность необходимо учитывать при организации любого праздничного действия не зависимо от того какие методы будут использоваться при его подготовке. В народных сказках, пословицах и поговорках заложены, с одной стороны, нравственные заповеди, с другой – разнообразные советы, наставления, т. е. правила поведения в будни и праздники. Игра относится к основным видам человеческой деятельности, наряду с ученьем и трудом. Она имеет многовековую историю и, появившись еще в жизни древнего человека, до наших дней считается до конца неразгаданной. Элементы игры присутствуют в жизни человека на любом этапе его жизни с раннего детства и до конца дней. Сложно переоценить роль игр в самом эмоциональном и образном периоде жизни человека – в детстве. Все психологи мира утверждают, что игра — это ведущий, основной вид деятельности не только детей, но и взрослых. В жизни взрослых людей игра тоже имеет огромное значение. Она всегда притягивала, завораживала и пленила людей. Но, что важнее всего для взрослого человека, она развлекала, давала возможность забыть об обыденности, окунуться в мир, где все нереально и поэтому просто. Все даже самые простые игры для детей несут в себе, как развлекательные, так и развивающие и познавательные элементы. Активизация публики, вовлечение её в коллективное действие, творчество масс – эти задачи ставит и выполняет сценарист и режиссер праздников. Иными словами – мы должны как бы заманить зрителя в совместное действие посредством общей игры.

Ключевые слова: социокультурная деятельность, подростки, учреждения культуры, традиционная народная культура, формы досуга.

## THE PHENOMENON OF THE HOLIDAY GAME

Kulakov D.V.<sup>1</sup>, Beletskaya E.A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>GOU VO «Belgorod State Institute of Arts and Culture», Belgorod, e-mail: dimitrikulackoff@yandex.ru

A holiday is a special, multifaceted phenomenon that reflects the life of any person and society as a whole. Already by its prevalence among all peoples of the world, without exception, one can judge the enduring value that holidays have for people and society. The deep roots of the holidays, going back to the era of the "childhood" of mankind, indicate that they act as one of the oldest, primary forms of human culture. Being an organic component of the social life of society, the holiday measures the life and activity of each person with it, acts as in the free life of the activity of the masses, providing in relation to an individual the function of discharge, relief of emotional tension. A festive situation activates the emotional sphere of a person as much as possible. The nature of the holiday depends on the characteristics of the preparatory holiday period. At the same time, the organizers' activities have the task of affirming socially significant values and creativity, involving the maximum majority in a single festive event. A high emotional mood makes it possible to increase the effectiveness of the festive action. This feature must be taken into account when organizing any festive event, regardless of what methods will be used in its preparation. Folk tales, proverbs and sayings contain, on the one hand, moral precepts, on the other – a variety of advice, instructions, i.e. rules of conduct on weekdays and holidays. The game belongs to the main types of human activity, along with learning and work. It has a centuries-old history and, having appeared in the life of an ancient man, is still considered to be completely

unsolved. The elements of the game are present in the. But, most importantly for an adult, she entertained, gave an opportunity to forget about the mundane, plunge into a world where everything is unreal and therefore simple. Even the simplest games for children carry both entertaining and educational and cognitive elements. The activation of the public, its involvement in collective action, the creativity of the masses – these tasks are set and performed by the scriptwriter and director of the holidays. In other words, we must, as it were, lure the viewer into a joint action through a common game.

Keywords: socio-cultural activities, teenagers, cultural institutions, traditional folk culture, forms of leisure.

Игра – древний элемент культуры человека, это не просто ее отдельная сфера, а одно из значимых свойств. Многие европейские философы и культурологи усматривают источник культуры в человеческих способностях к игровой деятельности. Игра оказывается предпосылкой происхождения культуры. Так, по мнению Й. Хейзинги, многие животные любят играть, а если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, то и она покажется игрой: «Кто обратит свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, а в культуре, тот вправе рассматривать понятие игры в той его части, где от него отступают биология и физиология. Он находит игру в культуре как заданную величину, сопровождающую и пронизывающую ее с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет он сам. Й. Хейзинги всюду замечает присутствие игры как определенного качества деятельности, отличного от обыденной жизни». Всякая игра имеет свою структуру, которая определяется до начала и которая диктует последовательность действия игроков. Эта структура обеспечивает игре повторимость и одновременно изменчивость действий в определенных границах.

### СУТЬ И СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ В ПРАЗДНИКЕ

Понятие игры в представлении имеет два вида:

1) репрезентация (спектакль) 2) воображение (играть, представлять себя кем-то). Слово «представлять», означает «ставить что-то перед глазами». Это «что-то» может быть дано самой природой или создано самим человеком. Например, животное павлин, активно демонстрирует своим самкам свое роскошное, назовём так: «оперение» (борясь за внимание к себе). Если брать пример людей, то актеры представляют на сцене пьесу (борясь при этом за симпатии публики). Зачастую многие люди, даже не актёры, как правило, в тесном кругу, пробуют примерять на себя любимые художественные образы, которые хотелось бы воплотить в себе: «начальника», «доброжелателя», «богатого», «крутого», «умного», «сильного» и т.п., при этом идет скрытая и напряженная *борьба* за то, чтобы окружающие люди признали тем, кем сами себя воображают. Отсюда и вывод: игра является основной формой активности в празднике.

Как и в любой игре, существуют свои законы любой игры. Мы можем рассмотреть основные из них.

Первое, *главное правило игры* – это то, что сама игра происходит в определенных границах пространства и времени, в которых существует свой некий «игровой мир». Как и в любой игре, есть начало и конец. Игровыми пространствами являются арена цирка, магический круг, место священнодействия, сцена, кинозал, 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 мира игры, порождает нелепые ситуации. Например: давайте представим себе, что актер в гриме злодея русский сказок «Кашея

Бессмертного» идет по улице с книгой в руках и читает отрывки. Действие уместное, даже священное, в определенных условиях, за пределами игрового пространства становится смешным или превращается в эпатаж.

Второе правило. Это внутри игрового пространства существуют свои особые правила, которые устанавливает сама игра, или создатель той, или иной игры. Даже небольшое отклонение от порядка игры разрушает ее.

Третье – совершенно любая игра имеет свою структуру, которая определяется до начала и которая говорит последовательность или вариативность действия игроков. Это 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).

Некого рода 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.

## **ПОТРЕБНОСТЬ ЖИЗНИ В ИГРЕ МИРА**

Драматург, поэт и творческий немецкий человек Шиллер утверждал: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет».

Потребность жизни в игре мира — одна из важнейших ипостасей игры. По мере взаимодействия культур и цивилизаций, человек приобретает развитую способность понимать далекое, чужое. Возможность воспринимать чужое как свое также усиливает игровой момент в жизни. Процесс вхождения в контакт культур Запада и Востока, Запада и Латинской Америки необычайно умножает игровой компонент, пронизывающий не только сферу художественной практики, но и область праздника, досуга, моды, спорта. Большинство исследователей, учёные распространяют понятие игры и на науку, философию, даже судебную практику, отмечая такую особенность последней, как состязательность. Само по себе состояние игры всегда амбивалентно: в нем сочетаются единство веры и неверия, связь священной серьезности с притворством и дурачеством. В большом массиве литературы, посвященном взаимодействию искусства и игры, исследователи пытаются выявить те виды искусства, которые в большей степени несут в себе игровое начало. По общему мнению, таковыми являются мусические искусства — поэзия, музыка и танец. В пластической группе искусств (живопись, скульптура) связь с игрой кажется менее явной. Кстати очень любопытно, что в Древней Греции не пользовались понятием «игра». Когда ученые задаются вопросом, почему в античной мысли это слово не применялось к театральному представлению и даже зрелищу, то объясняют это тем, что жизнь эллинского

общества во всех своих проявлениях была настолько глубоко настроена на игровой лад, что сама по себе игра не входила в сознание как некий особенный, отделимый компонент.

Основной формой активного праздника выступает деятельность, направленная на целесообразное преобразование окружающего игрового мира. Цель деятельности определяется определенными требованиями самого праздника.

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

- Осознание деятельности в виде мотива;
- Оценка наличной ситуации;
- Выработка решения по ситуации;
- Выбор средств деятельности;
- Реализация решения.

В современной психологии личностная активность получила наиболее детальное освещение. 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.). Вообще, и в первом, и во втором случае речь идет именно о способности индивидуальности 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 деятельностный акт требует предварительного «разогрева» (по полной аналогии с обязательной разминкой спортсмена перед стартом. - В. К.)). [Морено Дж.].

Вышесказанное, относится к психологии, но данное положение о *спонтанной активности личности* имеет прямое отношение к массовым праздникам. Потому что эта спонтанная активность закладывается в план, а так-же 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.

### **ЗРИТЕЛЬ В ИГРЕ**

Не мало важно, что в каждом празднике и игры есть зрители, т.е. участники самого зрелища. Давайте разберемся, что значит быть зрителем. Надо различать позицию «зрителя» и позицию «наблюдателя». Наблюдатель – это 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 – это 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.].

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

Бахтин рассказал, 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.]. 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.

В заключении можем отметить, что в основе любого праздника лежит сама игра. Игрок и зритель в празднике достаточно активны и могут в любой момент поменяться «ролями». Проявлением активности в массовом празднике является деятельность его участников, реализация которая идет через игру. 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. В игре, и в празднике, факторы, вызывающие проявление спонтанной активной деятельности практически идентичны. Именно поэтому игра является формой активности в массовом празднике.

Сам по себе феномен праздника не знает завершенности. Если художественное произведение имеет начало и конец, то длительность и интенсивность праздника всегда зависят от его участников. В этом смысле праздник есть сама жизнь, оформленная игровым образом. В празднике дозволено все, и этим праздник отличается от искусства. Праздник есть иллюзия, перенесенная в жизнь. Исследуя феномен праздника, А. И. Мазаев отмечает, что по сравнению с художественным праздничное поведение заходит значительно дальше в своем осуществлении синтеза непредсказуемых, импровизационных начал. Это выражается в «особой стихийной эмоциональности праздничного поведения, что в известном смысле может выступать как особое преимущество этого типа поведения. Вместе с тем праздничное состояние часто оказывается связанным с этическими аномалиями, что отражается на праздничном поведении».

Праздник — это идеальный мир, который на время становится реальностью. Все, что человек может компенсировать, восполнить как недостаток реальной жизни, выплескивается в стихии праздника. Все небывалое находится под его защитой и покровительством. Это подтверждают примеры не только праздников античности, но и средневековья, и Возрождения, нередко демонстрировавших апофеоз грубой чувственности.

Большие возможности для изучения форм игрового поведения человека предоставляет сфера досуга. Художественные формы досуга открывают простор свободному

волеизъявлению человека. В момент досуга человек не связан никаким принуждением. Благодаря этому его художественные формы предстают перед нами как культурный инвентарь особого качества. Цели досуга преимущественно ориентированы на обогащение палитры ощущений, уход от монотонности жизни. Часто при изучении форм досуга в разных культурах обнаруживаются парадоксальные формы его проведения, которые не сразу могут быть поняты с точки зрения истинных или неистинных потребностей человека. Такое деление часто оказывается относительным.

Реализация в досуге новых форм общения и самовыражения порой содействует раздвижению рамок дозволенного и недозволенного. Нельзя не заметить, что в репертуарах художественных форм досуга, принятых в разных культурах, всегда можно встретить крайние, эпатазирующие мотивы, связанные с гипертрофией и абсолютизацией инстинктивных, эротических и других сторон человеческой психики. Степень приемлемого содержания здесь оказывается шире, чем в остальных сферах человеческой деятельности, именно в силу доминирования игрового, экспериментального несерьезного поведения.

Интенсивное взаимодействие разных культур и цивилизаций приводит к тому, что так называемый официальный культурный код, регулирующий проявления чувственности, формы общения мужчин и женщин, быстро размывается, эволюционирует, снижает влияние социальных норм и правил. Разные модусы чувственности в индивидуальной и социальной психологии, начиная с середины XIX в., не столько сменяют друг друга (когда одна норма возникает вслед за другой), сколько наслаиваются и сосуществуют. Искусство, в свою очередь, также не стремится более к канонизированной трактовке эротических тем, а демонстрирует в различных художественных направлениях и течениях всю противоречивую мозаику эротического переживания, в которой игровой момент проявляется со всей силой. Живая и полнокровная чувственность всегда поддерживала тонус культуры. По этой причине, исходя из своих потребностей, многие общества отводили поискам возбуждения специальное время.

Одни фазы исторического развития вызвали к жизни гладиаторские бои, другие – смертельные схватки тореадоров, третьи – грандиозные эстрадные шоу. Особый феномен игровой деятельности человека претворяется в феномене моды. Историки моды обращают внимание на обусловленность форм мужского и женского костюма особенностями социальной психологии, что говорит о роли закономерного, а не игрового начала. Безусловно, такая связь действительно существует. К примеру, женский костюм середины XVIII в. в Европе отразил черты рококо как доминирующего стиля творчества и поведения. Это проявилось в его особой пышности, культивировании разнообразия платьев на фижмах, жестких каркасах, феерических головных уборах, украшенных страусовыми и павлиньими перьями.

Игра предоставляет человеку возможности подлинно человеческого существования хотя бы на время, в видимости. Одновременно она расширяет возможности самопревышения, помогает.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аниконова, Т.Г. История праздников – уч. пособие. Часть II / Т.Г. Аниконова. – Б.:БГИИК 2009. – 203 с.

2. Гагин, В.Н. Национальные праздники и обряды, или праздничность как феномен русской культуры: теоретический аспект / В.Н. Гагин. М.: Профиздат, 2005. – 529 с.
3. Генкин, Д.М. Массовые праздники / Д.М. Генкин – М.: Просвещение, 1975. – 138с.
4. Корнилович, А.О. Нравы русских при Петре I / А.О. Корнилович – СПб.: А.С. Суворина, 1901. – 91с.
5. Лотман, Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства XVIII – XIX в / Ю.М. Лотман. – СПб.: Питер, 1994.– 400 с.
6. Маркова, А.Н. Культурология. История мировой культуры / А.Н. Маркова – М.:ЮНИТИ,1998. – 470с.
7. Мокульский, С.С. Театральная энциклопедия / С.С Мокульский – М.:А – Глобус,1961 – 448 с.
8. Платонов, С.Ф. Учебник русской истории / С.Ф. Платонов – СПб.:Наука 1994. – 464 с.
9. Ратнер, Я.В. Эстетические проблемы зрелищных искусств / Я.В. Ратнер – М., Искусство, 1980. – 283 с.
10. Рябцев, Ю.С. История русской культуры 18-19 веке / Ю.С. Рябцев – М.: Владос,1997. – 319 с.
11. Черняк, Ю.М. Режиссура праздников и зрелищ/Ю.М. Черняк – М.: Системс 2004. – 310 с.
12. Яковкина, Н.И. История русской культуры / Н.И. Яковкинка.– СПб.: Лань, 2002. – 210 с.