

В интеллектуальной среде очень ценят профессиональную независимость и автономность. Это сообщество людей, интеллектуалов, образующих особое пространство циркуляции мысли. Среда – это диалог, в потоке которого возможен напряженный поток истины. Среда – это место, где складывается постоянное и взаимное стремление к пониманию Другого. Среда – это особая духовная аура, в которой царит дух благодарности за возможность общения. Это школа интеллекта, совершенствования интеллигентности и проверка на интеллигентность. Среда имеет свои традиции [4, с. 34]. Именно интеллектуальная среда способствует формированию научной элиты, определяющей дальнейший вектор позитивных перемен в модернизации общества.

Интеллектуальный труд в высокоразвитых странах обрел высокий статус в социальной стратификации общества. А его представители не меняют своего экономического или социального положения, а могут поменять только место работы. Начинает проявляться приоритет духовной сферы индивидуального существования и приоритет личности в развитии общества. Преимущество одной страны над другой обусловлено теперь не столько масштабами ее материального богатства, сколько интеллектуальным потенциалом населения и принятой в обществе системы мотивов, побуждающих человека либо к творческой деятельности, либо к труду индустриального типа [2, с. 166].

В таких сферах трудовой деятельности человека, как сельское хозяйство, массовое производство товаров и др., труд «индустриального типа» остается, но в значительно облегченной форме, благодаря широкому внедрению новых технологий.

Обозначенные тенденции трансформации трудовой деятельности человека в творческую являются стратегией интеллектуализации деятельности, получающей все более широкое распространение в транзитивности современного мира.

1. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл. – М.: Academia, 1999. – 949 с.

2. Иноземцев, В. Расколота цивилизация / В. Иноземцев. – М.: Academia – Наука, 2000. – 724 с.

3. Нейсбит, Дж. Мегатренды / Дж. Нейсбит. – М.: АСТ; Ермак, 2003. – 384 с.

4. Позняков, В. В. Современные типы коммуникации в науке / В. В. Позняков. – Минск, 2000. – 344 с.

ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ КУЛЬТУРЫ И ФАКТОР КУЛЬТУРНОЙ ЖИЗНИ

Широканова Л.И., Широканов А.Б.,

Белорусский государственный университет физической культуры,
Республика Беларусь

Актуальность исследования. В сфере психологии и физиологии давно занимаются наблюдением, описанием и объяснением игры животных, детей и взрослых. Они пытаются установить природу и значение игры и отвести игре подобающее место в плане бытия. В любом научном исследовании, при любом научном подходе безоговорочно и повсеместно принимается за отправную точку мысль, что игра занимает важное место в жизни, выполняет в ней необходимую, во всяком случае, полезную функцию.

Цель настоящего исследования состоит в анализе игры как элемента культуры. Для решения поставленной цели были использованы *методы* анализа и обобщения литературных источников.

Результаты исследования позволяют вывести следующий тезис. Игра старше культуры. Понятие культуры предполагает человеческое сообщество, которое создает совокупность материальных и духовных ценностей. Вместе с тем животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Таким образом, игра появилась раньше культуры, и, окультурившись, стала собственно культурой, сопровождающей жизнь человека. Йохан Хейзинга [5] с уверенностью заявляет, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так же, как люди. Здесь необходимо выделить один весьма важный факт. В своих простейших формах и в жизни животных игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологическая обусловленная физическая реакция. Игра как таковая перешагивает рамки чисто биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности. Игра – содержательная функция со многими гранями смысла. В игре «подыгрывает», участвует нечто такое, что превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни и вкладывает в данное действие определенный смысл. Всякая игра что-то значит. Если этот активный принцип, сообщающий игре свою сущность, назвать духом, это будет преувеличение; назвать же его инстинктом – значит ничего не сказать. Как бы к нему не относиться, этим «смыслом» игры ясно обнаруживает себя некий имматериальный (духовный) элемент в самой сущности игры.

По мнению Г.В. Плеханова [4], происхождение игр связано с врожденными биологическими потребностями организма человека и магико-культовыми потребностями (отправлением культовых церемоний, во-

енными и охотничьими тренировками, исполнительскими формами искусства). Многочисленные попытки определения биологической функции игры расходятся весьма значительно. Одним казалось, что они нашли источник и основу игры в потребности дать **выход избыточной** жизненной силе. По мнению других, живое существо, играя, подчиняется врожденному инстинкту **подражания** (Н.И. Красногорский, 1958). Полагают, что игра удовлетворяет потребность в **отдыхе и разрядке**. Некоторые видят в игре своеобразную **предварительную тренировку** перед серьезным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как **упражнение в самообладании** [4]. Иные ищут первоначально во врожденной потребности **что-то уметь** или что-то совершать либо в **стремлении к главенству** или **соперничеству**. Есть такие, кто относится к игре как к невинной компенсации вредных побуждений, как к необходимому **восполнению монотонной** односторонней деятельности или как к **удовлетворению** в некой фикции невыполнимых в реальной обстановке **желаний** и тем самым поддержанию чувства личности (Huizinga J. La scienza storica, p. X.). Во всех этих толкованиях общим является то, что они исходят из посылки, что игра совершается ради чего-то иного, служащие некоторой биологической целесообразности. Все эти объяснения верны лишь отчасти. Будь хоть одно из них достаточным, оно исключало бы остальные или вбирало их в некоторое единство более высокого порядка [5]. Вопрос: что есть игра в себе и для себя и что она значит для самих играющих? – в преобладающей части этих объяснений занимает лишь второстепенное место. Ни одно из приведенных объяснений не отвечает прямо на вопрос: «В чем «соль» игры?» Почему младенец визжит от восторга? Почему игрок, увлекаясь, забывает обо всем на свете? Почему публичное выступление в соревновании повергает в неистовство тысячеголовую толпу? Интенсивность игры не объяснить никаким биологическим анализом. И все же как раз в интенсивности, в этой возможности приводить в иступление, в напряжении всех сущностных сил, в радости с ее шуткой и забавой, в развлекательности кроется сущность игры, ее исконное качество [5]. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, истину, добро, красоту и т. д. Игру отрицать нельзя. Животные могут играть, значит они уже нечто большее, чем просто механизмы. Мы играем, и мы знаем, что играем, значит, мы больше чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие **внезаумное**. Это занятие становится разумным и серьезным делом, когда становится делом профессиональным, которое обеспечивает материальную прибыль, материальный достаток и материальное обеспечение наряду с утверждением социальной значимости игрока [5].

Следует отметить, что Й. Хейзинга [5] все игры делит на примитивные и высшие формы игр. К примитивным – он относит игры младенцев, четвероногого молодняка. Все остальные игры рассматривает как высшие формы игр. Последние делит на собственно игры и социальные игры.

Антрополог Джон Робертс разбил все игры, в которые играли различные, детально исследованные им племена, на три основных вида:

- игры, предполагающие физическое мастерство (в них могли присутствовать элементы стратегии и случайности);
- стратегические игры (без физического мастерства, но с элементами случайности);
- игры, основанные целиком на случайности.

Исследование более 50 племен из всех частей света показало, что 43 из них играли в игры, требующие физического мастерства, 20 – в игры, основанные целиком на игре случая, 19 – в стратегические игры. Игры являются моделями различных видов культурной деятельности. Они могут моделировать битву и охоту, преследование и прорицание или принуждение. Применение игр, требующих проявления физического мастерства, постепенно привело к появлению физической культуры и физического воспитания как процесса подготовки подрастающего поколения к практике жизни. Игры, основанные на *физическом мастерстве*, позволяют осознавать важность как своей личности, так и своего окружения, именно такие игры наиболее популярны и востребованы у 43 из 50 племен.

Культуры, в которых играли в игры, основанные на игре случая, обычно имели религиозные верования, связанные с богами или духами, благожелательными и великодушными настолько, что их можно ублажить. Таким образом, игры, основанные на случайности, связывались с верой в сверхъестественное.

Стратегические игры соотносились с осознанием своей общественной роли (социализации) или с осознанием главенства социальной системы. Это исследование показало, что игры, в которых заключаются пари, связаны, вероятно, с другими аспектами культуры [1].

Историк культуры Й. Хейзинга [5] выделяет следующие признаки высших форм игры как главные:

1. Игра – **свободная деятельность**. Игра по приказу уже больше не игра, в игре имеют место постоянные изменения ситуаций, поэтому воспроизвести все в точности невозможно, игра – ситуативный вид деятельности. Дети и животные играют, потому что так повелевает им инстинкт, поскольку игра служит развитию их физических (телесных) и селективных способностей. Они играют, потому что испытывают удовольствие от игры и в этом заключается их свобода. Для человека взрослого и дееспособного игра есть функция, без которой он мог бы обойтись. Игра есть некоторое *излишество*. Потребность в ней бывает насущной, когда возникает желание играть. Игра может быть отложена по времени или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает в «свободное

время». Спортивная игра, игра профессионала протекает в точно обозначенное время и имеет вероятностный характер проявления тактических задач, заданных тренером, и протекает в свободном принятии и решении внезапно появляющихся задач, с целью выигрыша, победы.

Играющий ребенок цель игры не осознает, в игре он получает удовольствие и радость. Для него важен не результат игры, не борьба за что-нибудь, а сам процесс игры, участие в игре. В высших формах игры, культурных играх (спортивных, семейных, коммерческих и азартных) происходит борьба включенных в игру претендентов (игроков) за победу при конкурентном сопоставлении их сил в соответствии с правилами игры (Л.П. Матвеев, 1991). Однако степень конкуренции в различных играх разная. В рамках правил каждый участник игры может поступать, сообразуясь с собственным видением складывающейся ситуации. Ему предоставлена полная свобода в проявлении индивидуальности и инициативы в рамках правил. Поначалу вторичные, по мере того как игра становится функцией культуры, понятия **долженствования, задания, обязанности привязываются к игре**. Таким образом, первый из главных признаков игры: она свободна, она есть свобода. Высшая форма игры является элементом культуры. Поэтому момент **долженствования, задания** является составной частью культивированной, окультуренной игры.

2. Игра – это не обыденная жизнь. Она выходит из рамок обыденной жизни в сферу деятельности, имеющей собственную направленность. Любая **игра протекает в рамках определенного времени** и может целиком захватить играющего. Жизнедеятельность культуры исподволь проводит определенную черту между двумя сферами, которые мы различаем как серьезное дело и игру, которые, однако, на своей ранней стадии образуют нерасчлененную духовную среду, где и зарождается культура. Игра в нашем сознании противопоставит серьезному делу. Можно считать, что «игра есть несерьезное» и стоит произнести «игра несерьезна», как данное противопоставление теряет силу, ибо игра может быть по-настоящему серьезной. Дети, футболисты, игроки в покер или в рулетку играют серьезно. Противоположность «игра – серьезное» во все времена остается неустойчивой. Неполноценность игры имеет своей границей полноценность серьезного дела. Игра превращается в серьезное, а серьезное – в игру (соревнование, конкурентное сопоставление сил – момент серьезного).

Игра рассматривается как **временное** действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия. Она становится необходимой индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемого ею духовных и социальных связей – короче, необходима как культурная функция. Игра удовлетворяет функции (идеалы) коммуникации и социализации личности (общезития). Человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-то означает или что-то знаменует, находит себе место в сфере праздника и культа, в сфере священной. Игра служит культуре, она становится культурой. Игра стала культурой. Цели, которым она служит, сами лежат вне сферы *прямого* удовлетворения жизненных потребностей (но те или иные потребности удовлетворяет).

3. Игра обособляется от обыденной жизни местом действия и продолжительностью. *Изолированность* составляет третий отличительный признак игры. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой. Игра фиксируется как культурная форма.

4. Будучи однажды сыгранной, она **остается в памяти как некоторое духовное творение или ценность**, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время. Повторяемость игры – одно из наиболее существенных свойств игры. Она характеризует не только игру в целом, но и ее внутреннюю структуру. В игре имеет место ситуативная деятельность и ее детально воспроизвести невозможно, ее можно воспроизвести в общих чертах. Физиолог Н.А. Бернштейн (1991) доказал, что каждое повторение, в некоторой степени однотипное по внешним показателям, обеспечивается работой функций организма с некоторыми изменениями, несколько иначе – то есть происходит «повторение без повторения». Любая игра протекает внутри своего пространства, которое заранее обозначается, в рамках этого пространства имеют силу особенные, собственные правила. Внутри игрового пространства царит собственный, безусловный порядок. Игра творит порядок, она есть порядок.

5. **Напряжение**. Элемент напряжения занимает в игре особое и важное место. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия. Значение его возрастает по мере того, как игра приобретает соревновательный характер. В азартной игре и в соревновательном состязании напряжение приобретает крайнюю точку. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности вполне определенное этическое содержание. Игре свойственны напряжение и порядок, который диктуется правилами игры.

6. У каждой игры свои **правила**. Они диктуют, что будет иметь силу внутри отграниченного игрой временного мирка. Правила игры, безусловно, обязательны и не подлежат сомнению. Основа их незыблема. В отношении правил игры не может быть скептицизма. Стоит нарушить правила игры, и все здание игры рухнет. Свисток спортивного судьи разрушает чары и временно восстанавливает в правах «обыденный мир». Играющий, который не подчиняется правилам, – нарушитель игры. Бывает так, что нарушители правил игры образуют другое сообщество игроков с новыми собственными правилами.

Функция игры в ее высокоразвитых формах в большинстве случаев может быть легко выведена из двух существенных аспектов, в которых она проявляется. **Игра есть борьба** за что-нибудь или же за представление чего-нибудь. Отсюда в наличии конкуренция и соревнования, что и обуславливает противоборство и напряжение (и возможно сотрудничество в рамках коалиции) при строгом соблюдении установленных правил.

Выводы:

1. Анализ научных работ в сфере истории культуры позволяет утверждать, что игра есть элемент культуры и фактор культурной жизни. Игра появилась раньше культуры и, усложнившись, превратилась в высшие формы игр, стала собственно культурой, сопровождающей и пронизывающей жизнь человека с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет сам. Игра становится разумным и серьезным делом, когда становится делом профессиональным, которое обеспечивает прибыль, материальный достаток и материальное обеспечение наряду с утверждением социальной значимости игрока.

2. Историки культуры выделили примитивные игры (младенцев) и высшие формы игр. Последние делят на собственно игры и социальные игры.

3. Отмечены главные признаки высших форм игр: игра характеризуется **ситуативностью**, отсюда **свободой** в принятии тактических и других решений, в проявлении индивидуальности и инициативы в рамках правил и сложившихся ситуаций; игра отличается высокой **напряженностью** как следствие конкуренции, в игре следует соблюдать установленные **правила**; игра отличается **изолированностью** от «обычной жизни»; она **остается в памяти как некоторое духовное творение или ценность** и может быть повторена, однако ввиду ситуативности действий, имеющих в игре, повторение протекает без повторения (в том числе и в физиологическом смысле, и в результативном, и в целевом).

1. Балло, И. История азартных игр / И. Балло. – М.: – Gamble. – 11.06.2011. – С. 3–9.

2. Кости игральные // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 томах (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890–1907.

3. Попов, Г. С. О играх: забавы, расчеты и корысти: исторические изыскания и современные соображения / Г. С. Попов. – СПб.: Воеп. тип., 1858. – 195 с.

4. Плеханов, Г. В. Письма без адреса / Г. В. Плеханов // Собрание сочинений. – М.: Наука, 1964.

5. Хейзинга, Й. Homo Ludens. В тепи завтрашнего дня: пер. с нидерл. / Й. Хейзинга / общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ТЕЛЕСНОСТЬ КАК ПРЕДМЕТ БИОЭТИКИ И ФИЛОСОФСКОЙ АНТРОПОЛОГИИ

Яскевич Я.С., д-р филос. наук, профессор,
Белорусский государственный экономический университет,
Республика Беларусь

Развитие современной науки и философской антропологии демонстрирует сегодня поворот к человеку, его телесности, системе ценностей, формируя новый тип глобальной методологической рефлексии, связанной с включением в ее арсенал идеалов гуманизма, плюрализма и холистического подхода к человеку. В ткань постнеклассической науки входят непривычные для классической научной рациональности идеалы блага человека и человечества, морали и добра, долга и ответственности за результаты, полученные в процессе изучения человекоразмерных объектов (В.С. Степин). Одновременно с этим в самой культуре нарастают тенденции изменения образа человека, восприятия человеческого тела и возраста, гендерных и генеративных моделей, здоровья и болезни. Все это служит своеобразным социальным заказом по отношению к становлению «этики здоровья» как комплексной инновационной дисциплины.

Начало XXI столетия характеризуется формированием единой цивилизации с новой шкалой общечеловеческих ценностей. На этом фоне актуализируется необходимость системных исследований проблемы взаимоотношения глобального, регионального и национального в восприятии человека и ценности человеческого здоровья. Остроту приобретает проблематизация отношения к здоровью и болезни, жизни и смерти, решению открытых медицинских проблем в различных культурах. Перед исследователями возникает вопрос, требующий специального изучения – насколько оправданы существующие модели, принципы, способы и особенности репрезентаций телесности и здоровья. Данная проблематика приобретает особое звучание в условиях радикальной трансформации культур постсоветских государств, которая сопровождается качественными изменениями мировоззрений и практик, при этом особое значение имеют их вариации в молодежной культуре, в среде тех, кому предстоит реализация культурных изменений.

Выявление наличных составляющих «этики здоровья», прогнозирование перспектив ее внедрения в культурные практики и практики охраны здоровья в отдельных странах, компаративное сопоставление подобных составляющих в кросс-культурных моделях является одной из актуальных проблем современной медицины, биологии, культуры. При этом важно критическое исследование различных подходов к проблематике этики здоровья, изучение и описание ее кросс-культурных и универсалистских аспектов и выявление специфики этико-правового регулирования общественных отношений в области охраны здоровья. Требует своего