

УДК 32. 019

КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРАЗДНИЧНО-ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Агарков В. И.

ЭКО-ЛАНДШАФТНЫЙ ИНТЕРВАЛ И ВОЗРОЖДЕНИЕ ПРАЗДНИКА

Праздник и игра как явления культуры достаточно глубоко исследованы в философской [1, 2, 3], психологической [4, 5], педагогической [6, 7, 8], культурологической [9, 10, 11, 12] литературе. Как и культура в целом, игра представляет собой достаточно сложный, многоуровневый, многомерный объект. В интервале реализации витальных потребностей игровой деятельностью характеризуются рекреационные элементы активности человека. На этом уровне можно говорить о формах импульсивности и спонтанности, еще не подвергнутых сильной корректировке исторически-определенной "дисциплинарной матрицей".

Игра пронизывает всю человеческую жизнь с момента рождения и до глубокой старости, трансформируясь, принимая разнообразные формы. Потребность в игре, так называемый "игровой импульс", имманентно присущ человеку. Как и всякая другая потребность, она развивается в процессе становления личности. Наличие у человека "игрового импульса" дает ему качественное преимущество в освоении окружающего мира, способствует социо-культурной адаптации и в межличностной коммуникации. Воспитание "игрового импульса", его структурирование является одной из центральных задач формирования личности.

Одним из принципиальных моментов в данном случае является диспозиция участников, их роли и места в происходящем. Как верно было показано Ницше в его работе "Рождение греческой трагедии из духа музыки" [2], изначальное состояние участников мистерии - это полная и нерелексированная вовлеченность в праздничное действо (Эсхил). Но на следующей стадии, в авторской трагедии (Еврипид), происходит "отчуждение" от праздника-игры пассивных участников, то есть зрителей, сопричастных игре, сопереживающих ей, но отдаленных от нее экзистенциально (зритель не актер) и пространственно (места для зрителей и сцена для актеров). Здесь уместно рассмотреть феномен игры в свете интервального подхода [13]. Следующий момент трансформации празднично-игрового феномена связан с "эко-ландшафтным" интервалом.

Как известно из этнографической литературы, мистерии, праздники, обряды имели место первоначально в непосредственной близости с природными объектами (священные деревья, рощи, источники, горы и др.). Например, Дионисийские мистерии с очевидностью говорят о том, что вне "дикий" природы они вообще не могли бы состояться, поскольку ночной лес, дикие животные и растения были неотъемлемой частью успешной реализации действия.

Эко-ландшафтные праздники (игры) гораздо глубже укоренены в культуре, нежели праздники городские. Это соответствует эволюции человечества. Аграрные культы, ритуалы непосредственно были связаны с природой и космо-биологическими ритмами, со сменами времен года, солнечным и лунным календарями. Центральной частью эко-ландшафтных празднеств всегда было поклонение природе, воспринимаемой через призму мифа. В ходе этих праздничных церемоний «культ природы и стремление сохранить ее животный ритм сочетаются в них с социальной революцией, с растущим разделением труда и земли, с возникновением отчетливой иерархии, с соперничеством, с борьбой за престиж, за уважение внутри своей группы». [10, с. 52]. Такой процесс «встраивания» «малого» в «великое» наиболее оптимален в ходе реализации комплексных перманентных эко-ландшафтных проектов.

Одним из таких многоаспектных, многоуровневых мероприятий является экспериментальный проект [14] на базе археологического заповедника «Кара-Тобе». Вовлечение детей и взрослых в деятельность по вживанию в исторические ситуации связанные с историческим прошлым посредством участия в трудовых, технологических процессах, воссоздании жилищ, обрядов, образа жизни, питания – реактивирует изначальные мироощущения человека аграрной эпохи утраченные в результате доминирования урбанистической культуры и отдаления от природы. Экспериментальная археология как составная часть проекта позволит всем участникам не только разнообразить отдых в Крыму, но и даст возможность психологического, эстетического, эпистемологического продвижения человека по пути познания родной культуры, самопознания и расширения спектра коммуникации, что несомненно будет способствовать достижению главной цели всех и каждого – максимализации самореализации личности.

Таким образом, праздничная деятельность, включенная в биоприродный ритм, обращена не только «во вне» к лицу природы, но и «к себе», к социуму, встраивая «малый мир» человека в «большой мир» природы. Иную стратегию мы наблюдаем в массовой культуре.

Современные масс-медиа ориентированы прежде всего на «количественный» момент культурной деятельности. К тому же, немаловажное значение в продвижении «культурного продукта» имеет реклама, сама мимикрирующая под «произведение искусства». Праздничные зрелища во многих странах трудно бывает отличить от шоу-бизнеса, что превращает праздник в объект коммерческой деятельности, в «товар», который необходимо продать как можно дороже, для чего этот «товар» нужно хорошо разрекламировать.

ЭКО-КУЛЬТУРНЫЙ ИНТЕРВАЛ И СФЕРА САКРАЛЬНОГО

В связи с вышесказанным можно констатировать угрожающую тенденцию деградации подлинно культурного феномена-праздника. Конечно, первоначальное мифологическое, религиозное содержание празднично-игровой деятельности вряд ли удастся сохранить во всем объеме. Однако нужно стремиться к тому, чтобы подлинно духовная, эстетическая, воспитательно-познавательная содержательная часть не была вытеснена чисто развлекательными, поверхностными,

коммерческими элементами. Необходимо во имя сохранения культурной зрелищной традиции, да, пожалуй, и культуры в целом вернуть дух традиции.

Не оправдано отождествление празднично-игровой деятельности и религиозного обряда, как это делают некоторые авторы [15, с. 8]. Несомненно, что элементы игры присутствуют в проведении праздничных обрядов как в архаическую эпоху, так и в наши дни. Однако, отождествление изображений богов и детских кукол [15, с. 8] является грубым упрощением. Праздник как интегральная основа *игровой деятельности, наряду с ритуалом, традиционными формами* передачи знаний и умений, гораздо шире игры, как формы поведения, характерной чертой которой является уход от серьезности и утилитарности. В архаической и религиозной культуре празднично-игровая деятельность предполагает обращение к ценностям высшего порядка, являющимися, по словам К. Жигульского, "святыней (sacrum) для праздничной группы" [10, с. 63].

В настоящее время, в связи с ростом научно-технического прогресса и усиления кризисных тенденций в области религиозного сознания, быстрой сменой приоритетов в рамках постиндустриального общества, индивидуализацией личности и очевидным эгоцентрическим «перекосом» в плане самореализации личности наблюдается сдвиг и децентрализация системы традиционных ценностей. Вместо общинных, коллективных, «соборных», религиозно освященных, веками апробированных ценностей, способствовавших сохранению, закреплению и усилению этно-культурных, художественных, профессиональных знаний и умений все большее влияние на формирование ценностей имеют маргинальные групповые ценности (художественная богема, нетрадиционные эклектические формы религии, фан-клубы).

Выделяя религиозное ядро первоначальных форм праздника, не стоит их абсолютизировать, но в то же время необходимо приложить все усилия для того, чтобы праздник не превращался в развлечение лишённое культурного контекста, чем собственно является культурная традиция, включая сюда этно-историю, историю религии, историю искусства. Чем больше связей праздника с историей, культурой, религией, мифами, легендами, чем шире спектр эмоциональных переживаний и глубинных форм сопереживания ситуаций и психологизма, тем подлинней и результативнее в плане самореализации личности будет празднично-игровая деятельность. Чисто эмоциональные переживания должны быть органически дополнены духовными переживаниями и историческим самосознанием.

Перенесение праздника в пределы городских стен, "урбанизация" игровой деятельности, выявление функции автора-драматурга, "сценизация", разделение участников на зрителей и актеров приводят к выделению (и отчуждению) в празднично-игровом феномене нового интервала, который можно обозначить как "урбанистически-сценический". Несмотря на то, что и в первоначальной мистерии, и в более поздней игровой форме роли участников в известном смысле "предписаны" и существуют на основе традиционных стереотипов, тем не менее в "ролях", характерных для эко-культурного интервала, в гораздо большей степени присутствует элемент творчества и эмоциональной вовлеченности, крайней формой

которой является экстаичность и даже временная утрата контроля над действиями (праздничный энтузиазм), со всеми вытекающими отсюда положительными и отрицательными факторами. Для урбанически-сценического порядка действий характерны аналитичность драматического произведения и созерцательность зрителей, то есть определенная "теоретичность", отстраненность от происходящего, т.е. то, что называется эстетическим восприятием.

МОТИВАЦИОННЫЙ АСПЕКТ ПРАЗДНИЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Методологически важным моментом исследования является выявление мотивации празднично-игровой деятельности. Прежде, чем выделить доминантную функцию той или иной игры, необходимо определить мотивацию участников. Это может быть *миметическая* мотивация (подражательная игра); *агональная* мотивация (состязательная игра); *коммуникативная мотивация* (стимулом к игре оказывается потребность в общении); *инициационная* мотивация (стремление доказать способность к преодолению своей слабости или победе над обстоятельствами, другими участниками); эпистемологическая мотивация (в этом проявляется ясно выраженный познавательный интерес - кроссворды, викторины и т. д.).

Разумеется, ни одна из мотиваций не может быть изолирована и абсолютна в игровой деятельности. Обычно действует ансамбль мотиваций. Здесь необходимо учитывать культурную традицию, пол, возраст, интеллектуальный и общекультурный уровень участников. То есть, в структуре мотивационного поведения присутствуют культурно-исторические, психологические и педагогические факторы. Роль и значение игры в формировании личности в отечественной традиции слабо изучена. Это связано прежде всего с политико-идеологическими причинами. С середины 30-х годов, в течение полувека систематических теоретических работ, посвященных празднично-игровой деятельности, почти не было. Исключением, пожалуй, является работа Мазаева А. И. "Праздник как социально-художественное явление" [4].

Узко-прагматичный, "воспитательный" аспект игры разрабатывался в небольших по объему "сценарных" сборниках "методического характера, адресованных воспитателям детских садов и пионерским вожатым, в печати ничего значительного об играх не появлялось" [15, с. 14]. И в более ранние годы, и сейчас, играм посвящены по большей части так называемые "антологии игр". Они дают материал, "с которым педагоги-воспитатели смогли оживить игровую деятельность детей в школах, в детских садах, в пионерских лагерях, (теперь -- лагерях отдыха детей)" [15, с. 15].

Отчуждающе-отстраняющей тенденции празднично-игровой деятельности и негативному влиянию таких факторов, как рекламные компании и коммерциализация искусства, может противостоять реактуализация изначальных форм, присущих эко-ландшафтному интервалу. Однако, эти пра-формы должны быть дополнены некоторыми новыми элементами в контексте современных психопедагогических тенденций адаптации празднично-игровой активности к воспитательно-образовательному процессу [7, 8].

Мониторинговые психо-педагогические исследования [8] свидетельствуют о том, что в условиях летнего отдыха самой любимой и запоминающейся на долгие годы деятельностью является активное участие детей, подростков в познавательной деятельности [8]. В этих игровых формах не только активизируется познавательный интерес, совершенствуется система эстетических координат личности, но и достигается более высокий уровень психологического комфорта благодаря расширению эко-ландшафтного мировосприятия.

Существенным психологическим моментом является гармоничное сочетание празднично-игровых компонентов и элементов исследовательской, познавательной деятельности. В добавление к этому нужно заметить, что архетипическая природа праздников нового типа выявляется тогда, когда абсолютно все участники принимают достаточно активное участие в происходящем. Это довольно веский аргумент для того, чтобы говорить о локальном восстановлении "карнавальной культуры", которую описал Бахтин [9], псевдоморфозом праздничной деятельности является «общество спектакля», по удачному выражению выдающегося критика массовой культуры Ги Дебора. Возрождение культуры возможно, кроме всего прочего, и через возрождение празднично-игровых традиций, сопряженных с интенсификацией познавательного интереса всех участников, когда развлечение гармонично дополнено энтузиазмом культурно-исторического познания и самопознания.

Список литературы

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. - М.: Прогресс. 1988. - 704 с.
2. Ницше Ф. Рождение трагедии. // Соч. в 2 т. Т. 1 - М.: Мысль, 1990.
3. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть, или онтология игры. - М.: МПГУ; 1997.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М.: Прогресс, 1988.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
6. Агарков В. И., Пальчевский Б. В. Методические рекомендации по проведению праздников как средства развития познавательных интересов подростков в пионерском лагере. - Минск: Изд-во Белорусского политехнического института, 1987.
7. Агарков В. И., Пальчевский Б. В. Методические рекомендации по организации и проведению познавательных игр-праздников в условиях пионерского лагеря. - Минск: Изд-во Белорусского политехнического института, 1990.
8. Агарков В. И. Формирование познавательных интересов подростков средствами игр-праздников: Автореферат диссертации канд. пед. наук. - Минск, 1993.
9. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. - М.: Худож. лит., 1990.
10. Жигульский К. Праздник и культура. Пер. с польск. - М.: Прогресс, 1985.
11. Мазеев А. И. Праздник как социально-художественное явление. Опыт историко-теоретического исследования. - М.: Наука, 1978.
12. Хейзинга Й. Homo ludens. - М.: Прогресс, 1992.
13. Лазарев Ф. В., Трифонова М. К. Философия. - Симферополь: Сонат, 1999.
14. Агарков В. И., Буряк В. В., Масюкова Н. А., Пальчевский Б. В. «Клиопарк»: контуры проекта // Гісторія: проблеми викладання. - Мінск: "Адукацыя і виховання", 3 (15) 2000.
15. Лазарев А.И. Что есть игра? // Игры: энциклопедический сборник. - Челябинск: Южно-Уральское кн. изд, 1995.