

Г. Ю. СІЛВОНЧЫК

КАНЦЭПТУАЛЬНЫЯ ПАДЫХОДЫ ДА АСЭНСАВАННЯ ФЕНОМЕНА ГУЛЬНІ І ГУЛЬНЯВЫХ АРТЭФАКТАЎ

Разглядаюцца найбольш значныя тэарэтычныя канцэпцыі асэнсавання феномена гульні, на падставе якіх аналізуюцца анталогія гульні, спецыфіка быцця іграка, суадносіны гульні і свята. Даследуюцца тэарэтычныя працы, прысвечаныя вывучэнню рэчывунай плоскасці свету, асэнсоўваецца функцыянаванне гульнявых сродкаў у культуры.

Гульнію прасякнуты самыя розныя бакі жыцця і формы дзейнасці чалавека. Як феномен культуры яна выклікае значныя навуковыя інтарэсы з боку філосафаў, сацыёлагаў, культуролагаў, псіхолагаў, антрапологаў, этнолагаў і інш., што ў сваю чаргу спараджае мноства міждысцыплінарных даследаванняў. Мэтай дадзенага артыкула з'яўляецца агляд асноўных канцэптуальных падыходаў да асэнсавання феномена гульні і звязаных з ёю гульнявых артэфактаў.

Тэарэтычнае асэнсаванне феномена гульні пачалося ў працах антычных філосафаў – Платона, Арыстоцеля. Статус філасофскага паняцця гульні атрымала ў канцэпцыях І. Канта, Г.-В. Гегеля, І.-Ф. Шылера. Як мяркуе І.-Ф. Шылер у «Лістах аб эстэтычным выхаванні чалавека», імкненнем да гульні з'яўляецца прыгажосць, эстэтычнае па сваёй сутнасці імкненне. Паводле І.-Ф. Шылера, чалавек у сваім фізічным аспекце звязаны з пачуццёвым імкненнем, у лагічным і маральным – з разумовым і толькі ў эстэтычным імкненні – гульні – ён з'яўляецца сапраўды вольным. Гульня робіць чалавека дасканалым і раскрывае яго дваістую прыроду (паміж матэрыяльным і духоўным). Таму, на думку І.-Ф. Шылера, «чалавек гуляе толькі тады, калі ён у поўным значэнні чалавек, і ён бывае цалкам чалавекам толькі тады, калі гуляе»* [8, с. 302]. Эстэтычнаму філосафу адводзіць галоўную ролю ў гарманізацыі грамадства і чалавека.

Да феномена гульні звяртаецца Г.-Г. Гадамер у працы «Ісціна і метада». Паводле Г.-Г. Гадамера, гульня ёсць спосаб быцця твора мастацтва, яна валодае асабістай сутнасцю незалежна ад свядомасці тых, хто гуляе; гуляе не суб'ект, а сама гульня. Праз ігракоў яна дасягае ўвасаблення і патэнцыяльна здольная пераўтварыць іх [2, с. 148]. На думку даследчыка, найбольш важна тое, што гульня – гэта здзяйсненне руху як гэтакага. Падкрэсліваецца дыялагічнасць гульні: дзеля таго, каб гульня спраўдзілася, узнік стан гульні, неабходна, каб заўсёды прысутнічала нешта, не абавязкова другі ўдзельнік, але нешта, з чым суб'ект вядзе гульню і што адказвае сустрэчным ходам на яго ход [2, с. 151–152]. Акрамя таго, гульня – гэта заўсёды рэпрэзентацыя, якая з'яўляецца спосабам быцця гульні, што ажыццяўляецца не ў свядомасці або паводзінах ігракоў, а наадварот, гульня цалкам зацягвае іх у сваю сферу, перадае свой дух, дзякуючы чаму ігрок спазнае гульню як рэальнасць, што перавышае яго. Такая закрытасць, якая ўзнікае, калі ўдзельнікі цалкам паглыбляюцца ў вольны стан гульні, адначасова стварае яе адкрытасць для гледача [2, с. 155]. Як лічыць Г.-Г. Гадамер, гульня як цэласная сукупнасць ігракоў і гледачоў у спектаклі ўзыходзіць да ідэальнасці менавіта ў асобе гледача, які цалкам уключаецца ў відовішча. Ён нібы знаходзіцца, прысутнічае пры быцці сапраўды існага і адначасова існуе па-за сабой.

І. Я. Берлянд у даследаванні «Гульня як феномен свядомасці» адзначае, што ўлучанасць іграка ў гульню ўсё ж не азначае поўнага непасрэднага зліцця, гэта хутчэй жыццё на мяжы, якая адчуваецца і ўсведамляецца [1, с. 19]. Паводле І. Я. Берлянда, адносіны гульні да сур'езнасці і з'яўляюцца сапраўдным яе прадметам, а не толькі ўмовай. Гульня існуе на мяжы з не-гульні; каб яна была сапраўднай, неабходна ўсведамленне яе адносін да не-гульні, да пазагульнявой дзейнасці. І. Я. Берлянд сцвярджае, што згодна з выяўленчым характарам гульні можна меркаваць і аб наяўнасці гледача ў іграку. Даследчыца акрэслівае і яшчэ адзін важны аспект: менавіта ў свядомасці іграка ўзнікае вобраз, праз ягоную свядомасць дзеянне становіцца выявай.

* Цытаты прыводзяцца ў перакладзе аўтара.

Даследчык гульнявых структур у сістэмах сацыяльнага дзеяння Ю. А. Лявада вылучае дзве характарыстыкі гульнявой структуры: наяўнасць замкнёнай структуры дзеяння і яго адасобленасць ад сацыяльна-культурнага асяроддзя [3, с. 273]. Першая характарыстыка вызначае гульню ў плане сацыяльнага дзеяння, другая – яго культурнага значэння. Ю. А. Лявада адзначае, што «замкнёнасць гульнявога дзеяння дазваляе інтэрпрэтаваць яго як “выкананне” нейкага тэксту (ролі), пры гэтым ступень вольнасці такога дзеяння зводзіцца да незалежнасці ад знешняга (негульнявога) прымусу, у прыватнасці ў адносінах да выбару варыянта прачытання. Як вядома, нязменнасць сістэмы гульнявых правілаў, абавязкаў не санкцыянуецца ніякімі нарматыўнымі сістэмамі або аўтарытэтамі, акрамя тых, што належаць самой гульнявой сферы (культуры)» [3, с. 274]. Даследчык звяртае ўвагу на тое, што ў сваіх межах гульня заўсёды самадастатковая, а выхад за межы перарывае яе. Ён адзначае, што гульнявая структура не з’яўляецца мадэллю для паводзін у негульнявой сітуацыі, не вызывае наўмыснага пераймання па-за гульнёй [3, с. 276]. Што датычыцца пытання ўсведамлення гульнявога бар’ера, то, паводле Ю. А. Лявады, ігрок заўжды ведае, што ён гуляе, да таго ж на гульні заўсёды нібыта «надпісана», што гэта гульня, у той час як рэальнасць такога надпісу не мае і ў ім не мае патрэбы.

Даследчык надае ўвагу і ўмовам пераадолення «звычайнай» сітуацыі, псіхалагічным сродкам пераходу праз гульнявы бар’ер, якія скіраваны на стварэнне асаблівага, экстраардынарнага псіхічнага стану ўдзельнікаў. На думку Ю. А. Лявады, гэта «сцэна» і «тэкст». «Сцэна» – замкнёная сацыякультурная прастора гульнявой дзейнасці, адмежаваная культурным бар’ерам. Яна з’яўляецца нібы ўваходам у гульнявую структуру, выклікае гульнявую трансфармацыю дзейнасці, псіхалагічны бок якой – экстатычны стан. У сваю чаргу «тэкст» – гэта ўнутраны план гульні. «Маска, касцюм, дэкарацыя, манера паводзін і размовы з’яўляюцца элементамі “сцэны”, бо фіксуюць адасобленне гульнявых паводзін; яны ж выступаюць і элементамі гульнявога “тэксту”, бо нясуць (калі нясуць) канкрэтныя ролевыя функцыі» [3, с. 283]. Даследчык прыходзіць да высновы, што гульнявыя структуры паўсюдныя. Гэта тлумачыцца тым, што замкнёныя фігуры дзеяння з’яўляюцца адным з універсальных сродкаў упарадкавання, структурызацыі падзей чалавечага жыцця, і такое ўпарадкаванне дазваляе ўспрымаць жыццё як прадмет цэласнага асэнсавання [3, с. 286].

На думку Л. Фрабеніуса, чалавецтва разыгрывае ў форме свяшчэннай гульні ўвесь парадак быцця. І ў гульні, і праз гульню яно ўвасабляе падзеі і дапамагае тым самым падтрыманню сусветнага парадку. Ё. Хейзінга дадае, што гульня служыць таму, каб выяўляць, паказваць, суправаджаць, увасабляць усё, што здзяйсняецца ў космасе, культ ёсць у пэўным сэнсе «паказ, драматычнае прадстаўленне, вобразнае ўвасабленне, якое замяшчае сапраўднае здзяйсненне. Падчас свят, якія вяртаюцца з кожнай парой года, людзі разам адзначаюць вялікія падзеі ў жыцці прыроды, ладзячы прысвечаныя ім відовішчы. Аднаўляюць змену пор года, адлюстроўваюць узыход і захад сузор’яў, жыццё і смерць людзей і жывёл» [7, с. 34].

Як мяркуе Ё. Хейзінга, культура ўзнікае ў форме гульні і ў сваіх першапачатковых фазах прасякнута яе настроем. У працы «Homo Ludens» ён адзначае, што гульня старэйшая за культуру, бо прысутнічае ў жывёл, і падкрэслівае, што гульнёй, аганальным настроем гульні прасякнуты ўсе бакі культуры: суд, вайна, філасофія, паэзія і мастацтва наогул. Паводле Ё. Хейзінга, жыццё нібыта апранаецца ў покрыва надбіялагічных форм, якія надаюць яму найвышэйшую каштоўнасць – праз гульню. У гульнях чалавецтва выяўляе сваё вытлумачэнне жыцця і свету [7, с. 60], пры гэтым «паняцці гульні і святасці знаходзяцца ў пастаянным судакрананні» [7, с. 138].

Сапраўднай гульнёй з пункта гледжання формы Ё. Хейзінга называе ў першую чаргу вольную дзейнасць, што ўсведамляецца як не звязаная са штодзённым жыццём і тым не менш якая можа цалкам захапіць іграка. Пры гэтым гульня не абумоўлена карыслівацю і ажыццяўляецца дзеля самазадавальнення; да таго ж «разыгрываецца» ў асобна адведзеных прасторы і часе (хранатоп гульні), у адпаведнасці з пэўнымі правіламі, якія абавязкова прымаюцца ўсімі ігракамі, вызывае ўтварэнне сацыяльных груповак, часта сакрэтных [7, с. 32]. Для ігракоў яна рэальна, і той, хто парушае правілы, разбурае яе прастору,

успрымаецца як здраднік. Гульня перарывае жыццё; уяўляецца ў якасці такой разнастайнасці, якая рэгулярна паўтараецца, становіцца суправаджэннем, дадаткам, часткай жыцця наогул.

Э. Фінк у працы «Асноўныя феномены чалавечага быцця» разглядае гульню як адзін з галоўных феноменаў у жыцці чалавека (яшчэ чатыры – смерць, праца, панаванне і каханне). Ён адзначае: «Усе разгледжаныя дагэтуль асноўныя экзистэнцыяльныя феномены ёсць не толькі істотныя моманты чалавечага быцця, але таксама і крыніца яго разумення, не толькі анталагічныя структуры чалавека, але і сэнсавы гарызонт чалавечай анталагіі. Род і спосаб, якімі мы разумеем быццё, як мы разглядаем шматстайнае існае, як уяўляем сабе абрысы рэчы, адрозніваем неадушаўленае і адушаўленае быццё, віды і роды па-рознаму аформленых рэчаў, як тлумачым сутнасць і існаванне, адрозніваем рэчаіснасць і магчымасць, неабходнасць і выпадковасць і да таго падобнае – усё гэта вызначана і абумоўлена своеасабліваасцю нашага розуму, структурай пазнавальнай здольнасці» [5]. Гэтыя феномены – спосабы разумення, з дапамогай якіх, паводле Э. Фінка, чалавек разумее сябе як смяротнага, працоўнага, змагара, каханага і як іграка і імкнецца праз гэтыя сэнсавыя гарызонты тлумачыць адначасова быццё ўсяго існага. Э. Фінк адзначае, што гульня з’яўляецца першапачатковай нароўні з астатнімі чатырма феноменамі і вызначае спосаб разумення быцця чалавекам. Яна пранізвае астатнія феномены і непарыўна сплечана з імі. Даследчык абгрунтоўвае важнае вызначэнне гульні: «гульня як гулянне ёсць імпульсіўна рухомае быццё» [5]. Яна знаходзіцца па-за імкненнямі і задачамі чалавека. Гульня з’яўляецца асалодай, што здзяйсняецца ненаўмысна. «Гульнявому здзяйсненню ўласцівы адмысловы настрой, настрой акрыленага задавальнення, які большы за простую радасць ад здзяйснення, што суправаджае спантанныя ўчынкі, радасць, калі мы атрымліваем асалоду ад сваёй волі, дзейнага быцця. Гульнявое задавальненне не толькі задавальненне ў гульні, але і ад гульні, асаблівага змяшэння рэальнасці і нерэальнасці. Гульнявое задавальненне ахоплівае таксама і смутак, жах, страх...» [5]. Паводле Э. Фінка, гэта надае гульні чароўную сілу, прывабнае зачараванне, здольнае прынесці чалавеку шчасце.

Важным з’яўляецца і вызначэнне даследчыкам таго, што ёсць свет гульні і што ёсць цацка, чым чалавек гуляе і дзе ён у гэты час знаходзіцца. Як заўважае Э. Фінк, ігрок гуляе ў першую чаргу самім сабой, прымаючы пэўную сэнсавую функцыю, а таксама сродкамі гульні, рэчамі, якія падыходзяць для гульні, або спецыяльна для яе выраблены [5]. Не ўсе сродкі гульні, на думку даследчыка, з’яўляюцца цацкамі ў агульнапрынятым разуменні гэтага слова; чым болей гульня ўяўляе гульню-відовішча, тым болей у гульнявым інвентары ад сапраўднай цацкі. Тут трэба дадаць, што, магчыма, усё ж усе сродкі гульні, рэчы можна лічыць цацкамі, розніца толькі ў тым, што адны з іх фарміруюць прастору гульні, яе хранатоп і з’яўляюцца прыладамі, а другія – гульнявымі вобразамі. Э. Фінк заўважае прынцыпова важны аспект: цацка як цацка ўзнікне тады, калі мы перастанем глядзець на яе як на выраб і пачнем бачыць яе вачыма іграка, у межах сэнсавай прасторы гульні [5].

Што датычыцца свету гульні, то, як адзначае даследчык, гульнявы свет не заключаны ўнутры суб’ектаў гульні, ён як бы выходзіць у рэальную прастору, але не з’яўляецца цалкам незалежным ад іх, ад іх душы. «Гульня вяршыцца чалавечым дзеяннем, акрыленым фантазіяй, у цудоўнай прамежкавай прасторы паміж рэчаіснасцю і магчымасцю, рэальнасцю і ўяўнай бачнасцю і прадстаўляе на створанай ёй ідэальнай сцэне – у сабе самой – усе іншыя феномены быцця і, у дадатак, саму сябе» [5], пры гэтым «гульня як прадстаўленне ёсць пераважна абвяшчэнне. <...> Усялякае прадстаўленне ўтрымлівае нейкі “змест”, які павінен быць “абвешчаны”. Суадносіны паміж гульні і сэнсам адрозніваюцца ад суадносін славеснага гучання і значэння» [5].

Феноменам чалавечага быцця гульня з’яўляецца, на думку Э. Фінка, таму, што ў ёй выяўляецца змест чалавечага быцця – гуляюць у смерць і пахаванне, каханне і вяселле, у працу, барацьбу, што дае чалавечаму быццю магчымасць самапрадстаўлення і самасузірання, магчымасць здабыцця вобраза ўласнага жыцця яшчэ да інтэлектуальных разваг. У рэшце рэшт гульня дае чалавеку магчымасць вобразнай рэфлексіі [5].

Вельмі важная заўвага зроблена даследчыкам наконт святочнага характару гульні. Як адзначае Э. Фінк, «чалавек гуляе тады, калі святкуе быццё» [5]. Пры гэтым свята, адзеленае ад будняў, неабходнае не толькі як штосьці незвычайнае, асаблівае і рэдкае. Яно неабходна дзеля ўзвесялення, радасці і праяснення. «Свята выцягнута са струменя будзённых падзей, каб службыць ім маяком, каб асвятляць іх» [5]. Гэты падыход мае асаблівае значэнне для разумення гульнявога характару традыцыйнай культуры і месца і сродкаў для гульні падчас абрадавых дзеянняў. Э. Фінк выказвае меркаванне, што як калектыўнае дзеянне гульня, верагодна, першапачаткова існуе ў выглядзе свята. На святочным ігрышчы «супольнасць людзей, што святкуе, пераўтвараецца ў супольнасць тых, хто сузірае, асэн-савана сузірае адлюстраваны вобраз быцця і прыходзіць да перадпачуццевага прасвятлення, таго што ёсць» [5]. Відовішча, перакананы Э. Фінк, аб'ядноўвае культавую супольнасць у гульні, якая азначае і тлумачыць свет, дзе фігура гульнявога свету замяшчае сакральны персанаж, а дэкарацыі замяшчаюць Сусвет.

З быццём гульні звязаны і гульнявыя артэфакты – у прыватнасці матэрыяльныя сродкі (рэчы) для яе ажыццяўлення. Пытанне, што ёсць рэч у сабе, разглядаецца М. Хайдэгерам у працы «Час і быццё». Ён заўважае: «Рэчыўнасць рэчы, аднак, не знаходзіцца ў яе прадстаўленай прадметнасці і не паддаецца вызначэнню праз прадметнасць прадмета наогул» [6, с. 317]. Прыкладам прыведзеныя разважанні пра чару. М. Хайдэгер адзначае: чара ёсць рэч у якасці ёмістасці. Ёмістасць патрабуе вырабу, дзякуючы гэтаму яна вызваляецца, уваходзіць у сваё існаванне. Яна складаецца са сценак і дна, таму здольная змяшчаць віно, якое цячэ ў пустату чары да напаўнення. Пустата ёсць тое, што змяшчаецца ў ёмістасці, і тады ганчар – гэта той, хто фармуе пустату, «дзеля яе, у ёй і з яе ён надае форму гліне» [6, с. 318]. Але дзеля асэнсавання таго, што ўсё ж ёсць рэч як рэч, неабходна зразумець, як адбываецца само напаўненне, што змяшчае чара і як. Гэта найбольш істотны момант для раскрыцця падыходу М. Хайдэгера. Чара змяшчае тое, што ў яе льюць, прымаючы і ўтрымліваючы, і адзінства гэтых двух дзеянняў вызначаецца тым выліваннем, дзеля якога яна прызначана як чара. Выліванне з чары – гэта паднясенне, надзяленне кагосьці яе зместам, падарунак і ахвяра. «У паднесенай вадзе прысутнічае крыніца. У крыніцы прысутнічае скала, у ёй – цёмная дрымота зямлі, што прымае ў сябе дождж і расу неба. У вадзе крыніцы прысутнічае шлюб неба і зямлі. Ён прысутнічае ў віне ад плода вінаграднай лазы, у якім узаемна аддаліся адно аднаму сокі зямлі і сонца нябёс. У паднясенні вады, у паднясенні віна па-свойму знаходзяцца неба і зямля. Але паднясенне іх ёсць сама чарнасць чары. У існасці чары месцяцца зямля і неба» [6, с. 320]. Тое, што падносіцца ў чары, падносіцца дзеля кагосьці: піццё для смяротных, паднясенне для бессмяротных багоў. М. Хайдэгер адзначае, што ў паднясенні адначасова знаходзяцца смяротныя і багі, зямля і неба; паднясенне чары ёсць дар, бо ён дае магчымасць існавання, быцця, адначасовай прысутнасці зямлі і неба, багоў і смяротных. Менавіта ў паднясенні чара здзяйсняе сябе як чара: «Паднясенне збірае ў сабе тое, што ўваходзіць у паднясенне: дваякае змяшчэнне, тое, што змяшчае, пустату і выліванне паднесенага. Усё гэта, сабранае разам у паднясенні, само сабранае вакол быцця чацвёркі, якое здзяйсняецца. Гэтае шматскадова простае збіранне – сутнасць чары». Яна ёсць «чыстае збіранне адна-складовасці чацвёркі, якая дорыць» [6, с. 321].

Менавіта дзякуючы гэтаму рэч, паводле М. Хайдэгера, існуе як рэч, такім чынам, быццё чацвёркі зямля-неба-людзі-багі збіраецца ў той або іншай рэчы, што дае самой чацвёрцы спраўдзіцца, прысутнічаць цалкам. «Зямля і неба, багі і людзі, самі сабою адзіныя адно з адным, узаемна належаць адно аднаму ў адна-складовасці адзінай чацвёркі. Кожны з чацвярых па-свойму люстэркава выяўляе сутнасць астатніх» [6, с. 324], і ў гэтай люстэркавай гульні здзяйсняецца існаванне рэчыўнасці рэчаў. З дапамогай рэчаў, з дапамогай рэчыўнасці свет набліжаецца да чалавека, так здалёк дае ведаць аб сабе набліжэнне быцця. Такое прыслухоўванне, як мяркуе М. Хайдэгер, здольнае даць магчымасць чалавеку спасцігнуць свет, дасягнуць свету як свету; рэч, як тое, што належыць сферы культуры, дае праявіцца непраўленаму. Асобная ўвага надаецца арыстоцэлеўскім прычынам, здольным даць магчымасць непраўленаму стаць адкрытым. Сярод прычын з'яўлення, стварэння рэчы, звязаных у тым ліку і з пытаннем тэхнікі, ён называе наступныя: 1) *causa materialis* – матэрыял, з якога ствараецца рэч; 2) *causa formalis* – форма, вобраз, які прымае матэрыял; 3) *causa finalis* – мэта, ад якой залежыць

выбар формы і матэрыялу; 4) *causa efficiens* – майстар, які стварае сваім дзеяннем вынік [6, с. 222]. Яны вядуць да пераводу чагосьці непраяўленага ў існуючае.

Услед за М. Хайдэгерам працягвае развагі аб сутнасці рэчы У. М. Тапароў у працы «Рэч у антрапацэнтрычнай перспектыве». Даследчык адзначае, што асноўны статус рэчы ў культуры невысокі, яна заўсёды другасная, не самадастатковая: «Створаная чалавекам з чагосьці першаснага (або “больш першаснага” за яе), яна прызначана дзеля задавальнення нейкіх патрэб, для выкарыстання яе чалавекам: “патрэбнасць” рэчы – галоўнае ў ёй, хаця, канешне, гэтая яе характарыстыка аказваецца знешне пасіўнай з-за эксацэнтрычнай арыентацыі: рэч патрэбна не сама па сабе і не сама сабе, але чалавеку, які знаходзіцца, зразумела, па-за рэччу. Яна знаходзіцца паміж чалавекам і вынікам, які ён спадзяецца атрымаць з дапамогай гэтай рэчы, каб задаволіць сваю патрэбу» [4, с. 15]. У. М. Тапароў прапаноўвае па-іншаму паглядзець на сутнасць таго, што ёсць рэч для нашага быцця, вызваліць яе ад такога залежнага, практычнага, пасіўнага стану, і дзякуючы гэтаму зразумець наша быццё для сутнасці рэчы. Як сцвярджае даследчык, не толькі чалавек ёсць мера ўсіх рэчаў, але і рэч з’яўляецца мерай для ўсіх людзей. «Усвядоміўшы, што рэч не вычэрпваецца бачнай для чалавека сутнасцю і што яна можа быць убачана ў звышчалавечай перспектыве, дзе яна, адпаведна, паўстае як звыш-рэч <...>, чалавек павінен паверыць рэчы, гэта значыць, калі заўгодна, адкрыць ёй сваю сутнасць у спадзяванні, што рэч увядзе яго ў свае глыбіні, хаця б мажлівая. У гэтай сітуацыі рэч, сапраўды, здольная як праваднік весці чалавека, як бы ўступаючы з ім у дыялог, падчас якога, у прынцыпе, могуць быць калі не ўбачанымі, тады адчутымі і дапушчанымі бакі рэчаў, што непасрэдна бачныя Богу» [4, с. 21]. Дзякуючы такой мажлівасці рэч перарастае сваю «рэчыўнасць» і, паводле У. М. Тапарова, пачынае жыць, дзейнічаць у духоўнай прасторы.

Акрамя гэтага, даследчык падкрэслівае, што рэчы ўтвараюць неўпарадкаванае, неарганізаванае мноства, але менавіта свет, сістэму сувязей і адносін, якая знаходзіцца ў пэўнай раўнавазе. У. М. Тапароў адзначае і чалавечую меру рэчаў: яны з’яўляюцца элементам культуры і нясуць адбітак свайго творцы – чалавека, які вызначае «чалавеказгоднасць» рэчаў, іх памер, канструкцыю, вагу і іншыя параметры. Так, «рэч звернута да нас карыснымі функцыямі (прызначэннем) і прыкметамі – матэрыялам, фактурай, формай, колерам, сваёй геаметрыяй – складзенасцю з частак, падзеленасцю на члены, сваёй тэмпературай, пахамі, гукамі і да т.п.» [4, с. 28].

Такім чынам, разгледзеўшы асноўныя тэарэтычныя падыходы да асэнсавання феномена гульні, можна адзначыць, што гульня мае надзвычай важнае значэнне, ёй прасякнуты ўсе бакі жыццядзейнасці і яна з’яўляецца адной з форм разумення быцця. Гульня валодае шэрагам прыкмет, якія дазваляюць адрозніць яе ад не-гульні, мае пэўныя прасторава-часавыя характарыстыкі, а таксама персанажаў-ігракоў, якія дзейнічаюць у яе хранатопе. Вялікую ролю адыгрывае святочны характар гульні, яе сувязь з абрадам, ігрышчам, рытуалам. Агляд шэрагу канцэпцый, што разглядаюць быццё рэчы і яе значэнне, дазваляе зрабіць вывад аб тым, што рэч дае магчымасць праявіцца непраяўленаму, а дакладней, свету ў матэрыяльнай форме, яна нясе ў сабе вобраз свету і адбітак творцы. Зыходзячы з вышэйвыкладзенага, гульнявы артэфакт дазваляе праявіцца свету ўрэшце дзеля таго, каб, ствараючы і выкарыстоўваючы яго ў працэсе гульнявога дзеяння, чалавек спасцігаў быццё.

1. Берлянд, И. Е. Игра как феномен сознания / И. Е. Берлянд. – Кемерово : «АЛЕФ» Гуманитарный Центр, 1992. – 94 с.

2. Гадамер, Г.-Г. Истина и метод : основы философской герменевтики / Г.-Г. Гадамер ; общ. ред. и вступ. сл. Б. Н. Бессонова. – М. : Прогресс, 1988. – 699 с.

3. Левада, Ю. А. Игровые структуры в системах социального действия / Ю. А. Левада // Системные исследования : методологические проблемы : ежегодник / ВНИИ системных исследований. – М., 1984. – С. 273–293.

4. Топоров, В. Н. Вещь в антропоцентрической перспективе (апология Плюшкина) / В. Н. Топоров // Миф. Ритуал. Символ. Образ : исследования в области мифопоэтического : избранное. – М. : Прогресс-Культура, 1995. – С. 7–111.

5. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Lib.ru : Библиотека Максима Мошкова [Электронный ресурс]. – 1994. – Режим доступа: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>. – Дата доступа: 21.02.2013.

6. Хайдеггер, М. Время и бытие / М. Хайдеггер; сост., пер., вступ. сл., коммент. и указ. В. В. Библихина. – М. : Республика, 1993. – 447 с.

7. Хёйзинга, Й. Homo Ludens : статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга; сост., пер. и авт. вступ. сл. Д. В. Сильвестров. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 412 с.

8. Шиллер, И.-Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / И.-Ф. Шиллер // Собр. соч. : в 7 т. / И.-Ф. Шиллер. – М., 1957. – Т. 6. – С. 251–358.

G. SILIVONCHICK

CONCEPTUAL APPROACHES TO COMPREHENSING GAME PHENOMENON AND ITS ARTIFACTS

The article deals with the most important theoretical concepts of understanding game phenomenon based on examining game anthology, specificity of a player being, the relationship between game and celebration. The author analyzes the theoretical studies on the material plane of the world and makes the interpretation of the functioning of gaming means in culture.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 26.02.2013.