

С. Кириенко,
к. мистецтвознавства, доцент кафедри українознавства
Запорізької державної інженерної академії,
м. Запоріжжя
e-mail: KirienkoC@yandex.ru

ІГРОВА ФУНКЦІЯ КУЛЬТУРИ ЯК ЗАСІБ САМОІДЕНТИФІКАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Культура початку XXI століття – це культура зміни парадигми, де співіснують масова культура і унікальність людського буття. Як сфера духовного життя вона відтворює суб'єктивні людські сили і здібності, які реалізуються в діяльності, знаннях і вміннях, рівні інтелектуального, естетичного, морального розвитку, світогляді, способах взаємного спілкування людей в межах колективу, суспільства, на міжособистісному рівні. Актуалізується значення соціалізуючої (з поняттям «девіація» - відмова від традиційного погодження норм поведінки), диференційної, інтегруючої ігрової функції культури. В рамках ігрової функції існує вільна, творча діяльність особистості, в основі якої виокремлюються змагальні і розважальні моменти (акції, презентації, конкурси, огляди, змагання тощо).

Освіта у вищих навчальних закладах виводить студента на якісно новий рівень культури, де формуються вміння, навички, а виховання сприяє становленню ціннісних орієнтирів, які допоможуть досягти гармонію з соціальним і природними середовищем. Це освіта, яка повинна відповідати викликам нового тисячоліття, забезпечувати випереджувальний загально-цивілізований розвиток нової генерації особистостей, здатних мислити і діяти системно, знаходити правильні рішення у конкретних життєвих ситуаціях.

Навчально-виховний процес провідних вузів Європи націлений на формування особистості, яка усвідомлює свою належність до певного народу, європейської цивілізації і орієнтована на реалії і перспективи соціокультурної динаміки, готовності до життя в постійно змінному, конкурентному, взаємозалежному світі. Велика роль відводиться діяльності, яка спрямована на розвиток студентської активності, самостійності, творчих можливостей [1]. В даному контексті студентська аудиторія розглядається як суб'єкт дослідження, де об'єктом виступає ігрова функція культури як новаторство, творчість, вільна діяльність.

Поряд з освітою і працею гра належить до основних видів людської діяльності. Це поняття неутилітарне, яке не є засобом безпосереднього задоволення будь-яких життєвих потреб, матеріальних інтересів. Вона реалізується вільно, уособлюючи свято, захоплення, забаву. Ціль гри – в ній самій, в її процесі і результаті, в задоволенні від ігрових дій, де існує певний порядок, тобто естетика гри, напруга, змагання, які надають гостроту, цікавість, емоційну насиченість. Відчуття і переживання захоплюють не тільки гравців, а і глядачів.

Будь-яка розвинута гра породжує стремління до асоціації і об'єднання граючих в певну спільність. Консолідація учасників гри має тенденцію до тривалості у вигляді компаній, клубів, союзів, об'єднань, громадських організацій. Ця тенденція може активно реалізуватися в студентському середовищі у вигляді філософських клубів, творчих об'єднань, мистецьких центрів, наукових товариств.

Гра має значний вплив на розвиток культури і є не тільки видом життєдіяльності, а й її культурною формою, яка виходить далеко за межі діяльності з метою задоволення біологічних потреб людини. Надаючи свободу дій, вона стимулює світосприйняття і приносить певний смисл свободі дій з привнесенням обмеженості даної свободи. Гра – це мотивація до змагань, орієнтація на кращий результат, на вищу досконалість, вона є

найбільш простим засобом входження в культуру, стремління до прекрасного, досконалого. Тенденція до освіти, яка також породжується за допомогою гри, сприяє розвитку форм спілкування, виникненню різноманітних культурних контактів.

Ігрова функція культури є складовою сфери мистецтва, наприклад, в поезії з формальної сторони вона виступає як гра із словами і певними правилами віршоутворення. Ігровий елемент присутній в принципах і вимогах різних художніх стилів. Ігрові сценарії складаються і реалізуються виконанням таких видів мистецтв, як театр, естрада, танець, пантоміма, аматорство та ін.

В сучасному суспільстві спостерігається процес розвитку ігрової функції як рекреативної (розважальної) сфери людського буття з різноманітними ігровими формами, засобами. Ігрові сценарії втілюються в педагогіку, наукові дослідження, технічні розробки. Безпосередньо в системі освіти функція гри реалізується в організації свят, де за межами повсякденного простору (святкова зала, спортивний майданчик, поїздка за місто) можна відступити від багатьох існуючих правил [2]. Отже, гра є фактором розвитку культури особистості, де максимально реалізується її творчі здібності.

За допомогою гри продукуються різноманітні заходи в сучасному студентському середовищі (конкурси, огляди, фестивалі, брейн-ринги, виставки тощо). Вони є результатом соціалізації, внутрішньої регуляції особистості з відповідною рефлексією, а не просто репродукуванням.

Найбільш доступним для широкого студентського загалу є фотомистецтво. Участь у фотовиставках надає можливість кожному із учасників продемонструвати рівень світосприйняття в багатогранності стилів художнього фото (pop-art, retro, glamour та ін.), уможливлючи всебічний прояв художніх смаків, причетність до розуміння прекрасного.

Фотовиставки містять елемент гри, де кожен учасник демонструє складність технічної естетики, синтез жанрової виразності та жанрової палітри фото.

Арт-дизайнерський стиль сучасних фотовиставок може поєднувати різні види мистецтв: дизайн, живопис, декоративно-ужиткове мистецтво. Останнє презентує новаторську традицію, яка забезпечує стійкість матеріальної і духовної культури.

Арт як напрям мистецтва поєднує різні стилі, сюжети і образи, надає студенту оптимально проявити свої організаторські і професійні здібності, технічні та художні засоби, сформувати цілісне, гармонійне, предметне середовище у поєднанні з естетико-художнім напрямом, використати на візуальній основі предмети декоративно-ужиткового мистецтва з державними і національними символами.

Ігрова функція у певній мірі реалізується у проведенні презентацій, автограф-сесій, відкритих обговореннях (дискусіях), круглих столах, майстер-класах для творчої молоді, літературних конкурсах, конкурсах соціальних плакатів, коміксах тощо. Зазначені заходи сприятимуть не тільки ідентифікації особистості, а й популяризації української книги, української мови, української культури в регіонах, що межують із зоною конфлікту.

Явищем сучасної культури, де максимально реалізується елемент гри є акціонізм (акції, хепенінги, перформанси, флюксуси тощо). Саме в акціонізмі максимально вирішується проблема самоідентифікації суб'єкта за допомогою ігрового аспекту, який розглядається як фундаментальна властивість людської природи, імпульс активності [3].

Перформанс – процес взаємодії між автором, глядачем і твором, який складається з абстрактних категорій – часу, простору, людського тіла, свідомості та є унікальним засобом соціальної комунікації. Як явище мистецтва початку XXI століття перформанс став невід'ємною частиною культури, створюючи надзвичайні механізми взаємодії, які нині вдало втілюються в різних сферах соціального життя (політичні та рекламні технології) [4].

Спорідненими термінами перформансу є «акція», «хепенінг», «флюксус». Акція – дія, спрямована на досягнення певної мети та на провокації відповідної дії. На відміну від перформансу вона може відбуватися без певного сценарію, та для неї обов'язковим є

наявність конкретної мети (на відміну від хепенінгу). Акціоніст не завжди впевнений у тому, як відбуватиметься його акція, та обов'язково знає, навіщо це робить.

Хепенінг – подія, що відбувається в певному місці в певний час, та не має драматургії і, навіть, мети. Вона не передбачає наявності сценарію, отже, ніхто з її учасників не може знати, як розвиватиметься ця дія. Хепенінг розрахований виключно на імпровізацію.

Флуксус – від латинської «fluxus» - потік, раптовість, відмова від статички. Мета – створити за допомогою свого тіла, простору, речей парадоксальну ситуацію, що немотивована логікою буденного існування.

Отже, ігрова функція культури, мотивована сучасними реаліями громадського життя, полягає у вільній творчій діяльності особистості, обумовлена самореалізацією і є джерелом регулювання соціальної взаємодії і поведінки. В рамках зазначеної функції культури існує вільна, творча діяльність, за допомогою якої вирішується проблема ідентифікації суб'єкта.

Сучасний вищий навчальний заклад розглядається як культурний універсум із своїми функціями, історією, впровадженням своєрідних заходів, де ігрова функція культури реалізується заохоченням студентів до творчих заходів, участю в різноманітних проектах.

Список використаних джерел

1. *Європейські стандарти компетентної освіти протягом життя. Освіта і тренінги 2010. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: lex.europa.eu/legal-content.*
2. *Савченко О.Я. Ключові компетентності – інноваційний результат шкільної освіти // Рідна школа. - №8-9 (серпень-вересень), 2011. – С. 4-10.*
3. *Фрай М. Акція. Арт-азбука / М.Фрай // [http:// azbuka.gif.ru/alphabet/a/action/](http://azbuka.gif.ru/alphabet/a/action/)*
4. *Гриненко Ю. Перформанс як явище сучасного вітчизняного мистецтва/Ю.Гриненко//<http://www.gif.ru/texts/txt-gnirenko>*