



Козырева Н. А.

Бытие игры или игра бытия

сравнительный анализ
произведений
Й. Хейзинга «Homo ludens:
Человек играющий» и
Х.-Г. Гадамер «Истина
и метод»

Н. А. Козырева

**Бытие игры или игра бытия.
Сравнительный анализ
произведений Й. Хейзинга «Homo
ludens: Человек играющий» и
Х.-Г. Гадамер «Истина и метод»**

«Издательские решения»

Козырева Н. А.

Бытие игры или игра бытия. Сравнительный анализ произведений Й. Хейзинга «Homo ludens: Человек играющий» и Х.-Г. Гадамер «Истина и метод» / Н. А. Козырева — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-933873-0

В книге описана игра умов великих философов XX века, увиденная автором в работах Х.-Г. Гадамера «Истина и метод» и Й. Хейзинги и «HOMO LUDENS». Исследуется преимущество в понимании вопросов «бытия игры», игровые аспекты человеческого бытия, изображенные на герменевтико-феноменологическом языке. Поскольку все есть игра, то плох тот герменевтик, который воображает, что он может или должен был бы сохранить за собой последнее слово...Игра продолжается. Кто следующий? Может быть, Ты, Читатель?

ISBN 978-5-44-933873-0

© Козырева Н. А.
© Издательские решения

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
ВВЕДЕНИЕ	7
Конец ознакомительного фрагмента.	9

**Бытие игры или игра бытия
Сравнительный анализ произведений
Й. Хейзинга «Homo ludens:
Человек играющий» и Х.-
Г. Гадамер «Истина и метод»**

Н. А. Козырева

© Н. А. Козырева, 2018

ISBN 978-5-4493-3873-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта работа, написанная в 1999—2000г.г., была впервые опубликована 20.10.2008 на моём персональном сайте <http://kozyreva.ucoz.ru/load/31-1-0-20>. За десять лет её прочитало на сайте около четырёх тысяч человек. Это меня очень удивило, поскольку я считала работу очень узконаправленной. Не представляла, что она может быть интересна тысячам человек, а не узкому кругу философов, которые вдобавок интересуются и вопросами игры. Но ещё больше меня удивило, что я начала встречать свою работу на чужих сайтах в Интернете, иногда со ссылками на автора, а иногда и в безымянном виде.

Поэтому, публикуя эту книгу в печатном и в электронном виде, я надеюсь, что она будет более доступна широкому кругу читателей.

Включайтесь в исследование великой игры умов великих философов XX века, приятного чтения!

ВВЕДЕНИЕ

«Всё есть игра»

Й. Хейзинга, «Homo Ludens»

В современной философии, как и во всей предшествующей истории философии, проблема бытия является фундаментальной проблемой. Все остальные философские проблемы имеют смысл и значимость постольку, поскольку на них падает отблеск бытия. Занимаясь поисками бытия, философия отстаивает свою специфику перед наукой, религией, искусством, выявляет особый характер мышления, как такого способа жизни, в котором бытие может открыться. Эти поиски являются фундаментом человеческого существования.

Под бытием философы разных веков понимали многое – мышление, мир идей, Бога, материя и т. д. В начале XX века М. Хайдеггер в своей работе «Время и бытие» [4] обосновывает необходимость и актуальность новой постановки вопроса: с какого же сущего следует считать смысл бытия. Сущим мы называем очень многое. Согласно его учению, которое получило название «фундаментальной онтологии», к бытию необходимо подходить с точки зрения такого сущего, которое способно раскрывать сокрытое, спрашивать и одновременно понимать самое себя, т.е. нужно указать на такое сущее, в котором бытие само себя обнаруживает. Хайдеггер подчеркивал, что такое бытие, понимание, истина, должно определяться в горизонте времени.

Философская герменевтика Х.-Г. Гадамера опирается на идеи своего учителя М. Хайдеггера. Опубликованный в 1961 году фундаментальный труд Х.-Г. Гадамера «Истина и метод» ставит и отвечает на вопрос: как возможно понимание окружающего нас мира, как в этом понимании воплощается истина бытия? Он соглашается с Хайдеггером в постановке проблематики философии: вопросе о бытии самопонимания. «Сам этот вопрос существенно расширяет горизонты самопонимания. Раскрывая скрытое его основание – время, – философия... раскрывает для себя доселе невыявленный опыт, превосходящий мышление на субъективистской основе и названный Хайдеггером *бытием*» [1, стр.145]. Интерпретация бытия с горизонтов времени не означает, по его мнению, что бытие таким образом радикально «овременяется», что оно уже не может рассматриваться как всебытие или вечное, а целиком сводится к своему собственному времени и собственному будущему.

Гадамер поставил и решил задачу обоснования художественного опыта в качестве метода познания истины, ставит художественный опыт не перед вопросом о том, что он мыслит о себе самом, но перед вопросом о том, что он собой представляет на самом деле и какова его истина. Гадамер рассматривает игру как возможность выхода из неразрешимости привнесенных в искусство человеческих притязаний в некое изолированное, амбивалентное пространство, которое он в своей философской герменевтике называет – «преображенный мир» как «самостоятельный и превосходящий тип бытия», то, что в культурологии игры Й. Хейзинги получило название «отчужденная земля».

Однако необходимо иметь в виду, что игровая субстанция помимо своей «онтологии» имеет и конкретно-специфические, исторические и индивидуальные формы, широкая панорама которых блестяще описана Йоханом Хейзинга в работе «НОМО ЛУДЕНС».

Имя выдающегося нидерландского историка Й. Хейзинги прочно связано с масштабными гипотезами относительно возникновения и развития мировой культуры. Произведения великого философа истории, имевшие огромный успех при его жизни и продолжающие оказывать неослабевающее влияние на современность, являются одним из значительнейших в истории философии. Очарование мысли Хейзинга огромно. Человек, однажды попавший в орбиту ее влияния, рискует остаться там навсегда. С момента публикации работы «НОМО ЛУДЕНС»

в 1938 году и вплоть до последних лет своей жизни Й. Хейзинга не устал повторять, что в центре его внимания находится проблема бытия «человека играющего». Идея игры как важнейшего культуuroобразующего фактора, о природе социального человека как «человека играющего» принесла ему исключительную популярность среди прогрессивной общественности.

В основе произведения – *идея игры как онтологического статуса существования людей*, социальной жизни. Культура рассматривается с точки зрения реализации в ней *всеобщего*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.