

Институт экономики, управления и права (г. Казань)

Е.Л. ЯКОВЛЕВА

«ЧЕЛОВЕК
ИГРАЮЩИЙ»
И
ТВОРЯЩИЙ

Казань
Познание
2011

УДК 1
ББК 87
Я47

*Печатается по решению редакционно-издательского совета
Института экономики, управления и права (г. Казань)*

Научный редактор:

доктор философских наук, профессор Э.А. Тайсина

Рецензенты:

доктор философских наук, профессор О.Ю. Марковцева;
доктор философских наук, профессор Е.М. Николаева

Яковлева, Е.Л.

Я47 «Человек играющий» и творящий. – Казань: Изд-во «Познание»
Института экономики, управления и права, 2011. – 180 с.
ISBN 978-5-8399-0385-2

Монография посвящена актуальным проблемам философии, антропологии и культурологии, связанным с дефинициями человека и его символотворческой функцией. Человек трактуется как существо, играющее символами. Он выступает в качестве творца символической вселенной, одной из форм которой является миф.

Работа предназначена для научных и педагогических работников, студентов и аспирантов, а также всех интересующихся проблемами антропологии и культурологии.

*В оформлении обложки использованы картины Оскара Августина
Алехандро Шульц Солари (Oscar Agustín Alejandro Schulz Solari).*

УДК 1
ББК 87

ISBN 978-5-8399-0385-2

© Институт экономики, управления
и права (г. Казань), 2011
© Яковлева Е.Л., 2011

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА I. ЧЕЛОВЕК – СОЗДАТЕЛЬ СИМВОЛИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ	8
1.1. Игра – уникальный феномен культуры	8
1.2. Символ как специфическая категория культуры	29
1.3. «Человек играющий» в роли творца символической вселенной	54
ГЛАВА II. МИФ КАК ИГРА СИМВОЛИЧЕСКИХ ФОРМ	78
2.1. Миф как форма мысли	78
2.2. Миф как форма созерцания	98
2.3. Миф как форма жизни	120
2.4. Диалектика мифологического сознания	139
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	165
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	169

ВВЕДЕНИЕ

Современная философия проявляет большой интерес не только к бытию человека, но и к различным его проявлениям, связанным с игрой, символизмом мышления и мифотворчеством. Сегодня, в эпоху after-postmodern'a, практически все культурное пространство переориентируется на игру. Телевидение, радио, печать, играя, манипулируют нашим сознанием. Люди становятся марионетками в какой-либо (политической, идеологической, военной, коммерческой) игре. В языке царит игровая терминология: давайте проиграем ситуацию, роли распределены неправильно, к власти пришла новая команда. Активизируются зрелищно-игровые формы: спорт, шоу, казино. В свободное время люди занимаются разгадыванием разного рода кроссвордов и ребусов. Игровой дух пронизывает передачи на каналах современного телевидения. Тоталитаризм компьютерных игр вызывает «головную боль» у родителей, педагогов и психиатров. Дело в том, что компьютер вытесняет традиционные формы игры и игрового общения, с последствиями этого еще предстоит разбираться в будущем. Но при этом компьютерные игры стали прообразом литературных текстов, «читаемых» по их принципам. Можно смело утверждать, что игра не только сохраняется, но еще более актуализируется.

Несмотря на распространенность игры в бытии культуры и человека, можно утверждать, что она представляет собой загадочный и неуловимый, фантазмагоричный феномен. Игра объемлет собой все уровни бытия, однако она трудно постижима. Чтобы понять игру, необходимо быть не сторонним наблюдателем, а включенным в нее участником, актором.

Игра присутствует в построении символической картины мира, в мифотворчестве. Сам символ представляет собой уникальную категорию культуры. Он создается игрой творческой энергии и интеллекта человека, неся в себе огромное количество смыслов, идущих из глубо-