

слышимая в нем деталь не дана сама по себе, но – лишь в органическом сращении со всеми другими деталями этого произведения, во внутреннем с ними взаимопроникновении. Все музыкальное произведение есть сплошное настоящее, без ухода в прошлое, изменение с присутствием изменившегося» [2]. Согласившись с этим, можно сказать, что не только музыкальное произведение живет во времени, но и само время течет в нем. Таким образом, между музыкой и временем существует как генетически-феноменологическая, так и сущностно-онтологическая взаимосвязь.

В классических музыкальных произведениях время носило также ярко выраженный телеологический характер. Прошлое таким особым способом проникало, включало себя в длительное (и длящееся) настоящее, что последнее оказывалось способом реализации будущего. Отметим, что данный феномен возникает лишь благодаря наличию трансцендентного смысла человеческого бытия, в рамках которого реализация экзистенциальных, хронологически ограниченных целей тесно взаимосвязано с категорией вечности.

#### Список использованных источников

1. Кундера, М. Нарушенные завещания / М. Кундера. – Санкт-Петербург : Изд. группа «Азбука-классика», 2006. – 285 с.
2. Лосев, А. Ф. Музыка как предмет логики / А. Ф. Лосев // Из ранних произведений. – Москва : Правда, 1990. – С. 195 – 392.

УДК 1:316

## ИГРА КАК ЯВЛЕНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Ст. преп. Исаченко А.В.

Витебский государственный технологический университет

Проблематика игры крайне обширна – игру как явление изучают такие разные дисциплины, как биология, психология, культурология, философия.

В современном социальном процессе усиливается роль игровых элементов. Резко увеличивается многообразие форм игры, ее противоречивое воздействие на общественную жизнь. Феномен игры пронизывает различные сферы общества и виды деятельности человека. Вмешательство игры в социокультурные процессы может способствовать их позитивной динамике, а может привести к снижению значимости традиционных социальных институтов и механизмов развития.

Игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия.

Игра – это социальная деятельность, направленная на конструирование или реконструкцию практик и пространств, нацеленная на удовлетворение духовных и социальных потребностей человека, его самоактуализацию в окружающем мире. Она может выступать как объект исследования и как инструмент познания.

Современный, обыденный взгляд на игру очень отличается от философского. Так, на первый план выходят такие признаки игры, как ее вторичность, искусственность, подмена реальности, эскапизм. Под игрой понимается ненастоящее. Отсюда возникает противопоставление «игра» – «реальность». Во многом этот процесс осуществляется благодаря еще и появлению виртуальной реальности и компьютерным играм.

Философия же рассматривает игру совершенно иначе. Там игра является свободной реализацией всех творческих сил и способностей человека «Играть» – значит наслаждаться видимостью и творить нечто идеальное (в сравнении с жизнью) и реальное (в сравнении с продуктом чистого воображения), независимо от того, воплощается ли эта видимость в произведении искусства или существует только в сознании играющего. Игра

– творческое отношение к действительности. В ней раскрываются все возможности и сущностные силы человека.

Современное общество становится все больше «обществом играющим». Кроме реализации своих классических функций, обучающей и компенсаторной, игра выполняет в современном обществе коммуникативную, креативную, гносеологическую функции. Она является важным источником методов конструирования социальной реальности.

Социальная группа, сформированная на основе игры, является аналогом фрагментарной социальности, что позволяет преодолеть негативные последствия индивидуализации, поскольку образуется для реализации социальной природы человека. Подобные группы становятся способом самовыражения и репрезентации индивида, его самоактуализации в социокультурном пространстве.

Игровое пространство предоставляет возможность конструирования и испытания различных социальных практик и их последующее объективирование. Изначально предполагаемая как субъективная деятельность, она реализуется в объективном пространстве, безусловно, оказывая на него воздействие и становясь по своим последствиям реальным элементом этого пространства.

Игра достаточно часто понимается как тип функционирования предприятия, учреждения, социального института, социальной группы и даже проявление активности отдельного человека. Даже самые сложные формы деятельности человека осуществляются в рамках определенных правил и условий, которые могут быть рассмотрены как правила игры.

Важно отметить, что игра – это лишь структура, форма, содержание которой может быть различно. Игра может явиться способом манипуляции социальным поведением. Как инструмент для создания социального пространства, иллюзий и образов игра навязывает человеку нормы и ожидания, обусловленные интересами манипулятора. Эффективным способом противостояния игровой манипуляции оказывается самостоятельная игра, саморефлексия и творчество.

В современном обществе индивиды привыкают к двойственности, характерной для игровой ситуации, когда происходящее одновременно и реально и нереально. Это и виртуальное общение, и конструирование своих многочисленных имеджевых «Я», тотальная ирония и карновальность – информационного пространства. Фактически вокруг нас складывается среда, где современному человеку информация подается в развлекательной форме. Так в средствах массовой информации, претендующих на серьезность материала, обязательно будет раздел светской хроники, материалы развлекательного характера.

Итак, в игре можно выделить негативный и позитивный элементы, которые проявляются во взаимодействии человека с природой и социумом. Позитивная компонента выражается в том, что человек развивает дремлющие в собственной природе творческие потенции, подчиняя игру этих сил своей власти. Негативная компонента проявляется в отношении к игре как к абсолютно свободной деятельности; в этом случае она неизбежно оказывается конечной целью человеческой жизни.

УДК 130.2 + 141.72

## **ПРОБЛЕМЫ САМОАКТУАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ В РАБОТАХ СОВРЕМЕННЫХ МЫСЛИТЕЛЕЙ**

*К.ф.н., доц. Чеснокова О.И.*

*Витебский государственный технологический университет*

Самоактуализация сегодня – одно из актуальнейших направлений современной гуманитарной мысли. Возросшая потребность в этом способе человеческой активности объясняется многими факторами. С одной стороны самоактуализация – это способ выживания человечества в ситуации антропологического кризиса. Среди основных