

ФЕНОМЕН ДОСУГА: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Рассматривается феномен досуга, восходящий своими корнями к древнегреческой культуре, и его трансформация в современном мире. Досуг представляется элементом общественного бытия и структурообразующим фактором идеального государства.

Ключевые слова: досуг; культура; игра; идеальное государство; свобода.

Социально-культурные трансформации, происходящие в современном мире под влиянием процессов глобализации и субкультурной дифференциации, повлекли за собой изменение всех сторон общественного бытия. Особой трансформации подверглась досуговая сфера жизнедеятельности человека.

Феномен глобализации и сложившееся многообразие культур усложнили структуру досуга и создали множество форм и видов досуговой активности и деятельности.

Первое изменение можно условно назвать *«аксиологическим»* или *ценностным*. Данное изменение связано с формированием ценности свободы личности. Распространение в обществе идеи свободы привело к появлению новых стилей и образов жизни в различных социальных группах. Так, в постсоветском пространстве эта тенденция определила возникновение различных молодежных субкультур, таких как, например, панки, рокеры и т.д., а изменение структуры коллективного и индивидуального труда сформировало новый набор видов экономической деятельности. В общественной жизни наряду с работниками бюджетной сферы появились и кооператоры, коммерсанты, предприниматели, олигархи и фрилансеры, или «свободные работники».

Формирование политической и экономической свободы общества и научно-технический прогресс привели к появлению нового сектора экономики – индустрии досуга, четко ориентирующейся на целевые группы общества. Для культурного пространства стали характерными многоаспектность и полистиличность.

В обществе произошли ценностные переориентации, которые сформировали новые картины мира и изменили представления о досуге. Социально-культурная дифференциация детерминировала многовариантность форм и видов досуга – способов проявления индивидом своей внутренней активности в свободное время. Это определило формирование в нем различных досуговых подпространств и слоев, основу которых стали составлять «индустрии» или различные производства культурных продуктов (кино, медиа, музыка, дизайн и т.д.).

Второе изменение связано со способом организации досуговых пространств. Данный тип изменений условно можно назвать *«регулятивный»*, в котором можно выделить два типа социально-культурной регуляции – *централизованный*, реализуемый посредством государственной социально-культурной политики, и *самоорганизованный*, возникающий хаотично, спонтанно в общественной среде. Для последнего типа характерна синергетичность, дающая импульс к постоянному развитию и усложнению форм и видов досуговой деятельности.

При централизованном типе организация досуга осуществляется в специализированных или мультип-

лексных организациях культурно-досугового типа. Как правило, такой досуг регламентирован по времени и содержанию. При самоорганизованном типе досуга поведенческие шаблоны разрушаются, их сутью являются игра и свобода самовыражения. Таким образом, самоорганизованный досуг становится частью неформальной культуры, проникающей в различные слои общественного бытия.

Третье изменение связано с *форматом досуга*. Досуговое время стало неоднородным, протекающим в трех параллельных плоскостях – реальной, виртуальной и идеальной. Безусловно, в досуговом пространстве эти плоскости зачастую смешиваются, но вместе с тем они находятся как бы в обособленном состоянии от общественного бытия, как игра по концепции Й. Хейзинги. Одним из первых формальных признаков игры является «пространственная выхваченность этой деятельности из обыденной жизни. Некое замкнутое пространство, материальное или идеальное», которое «обособляется, отгораживается от повседневного окружения» [1. С. 37]. По этому принципу автор сравнивает игру с неким «сакральным действием», священным культовым действием. Это, в свою очередь, определяет досуг как сакральное игровое действие, осуществляемое в мире реального бытия.

Категория «досуг» в своем первоначальном значении восходит к древнегреческой культуре. Досуг был важной составляющей жизни индивидов, занимал одно из центральных мест в системе социальных институтов, восхвалялся Сократом и являлся, по его мнению, «драгоценным состоянием» [2. С. 292], неотъемлемым свойством жизни древнегреческого общества.

На протяжении долгого исторического времени древними философами решался вопрос о том, каким должно быть идеальное государство, обеспечивающее полноценную жизнь человека и осуществляющее в нем скрытую (латентную) божественную природу. По мысли Платона, составляющими идеального государства являются досуг и искусство. Древнегреческие молодые юноши, у которых не было необходимости в труде, по его описаниям, «большую часть своего досуга проводили в занятиях наукой, математикой и философией» [3]. Благодаря развитию в себе высших человеческих качеств – разумности и мудрости – они находили в досуге счастье. По мысли Платона, все «войны происходят ради стяжания богатств, а стяжать их нас заставляет тело, которому мы по-рабски служим. Вот по всем этим причинам – по вине тела – у нас и нет досуга для философии» [4].

Досуг, таким образом, в античном мире характеризовал счастье, крепкую государственность, порядок и гармонию во взаимодействии индивида с внешним миром.

Аристотель усматривал в модели идеального государства необходимую цикличность. Жизнь, по его мнению, «распадается на занятия и досуг, на войну и мир, а вся деятельность человека направлена частью на необходимое и полезное, частью на прекрасное» [5. С. 615]. Поэтому в идеальном государстве нужно, чтобы «граждане имели возможность заниматься делами и вести войну, но, что еще предпочтительнее, наслаждаться миром и пользоваться досугом, совершать все необходимое и полезное, а еще более того – прекрасное» [5. С. 615]. Бертран Рассел [3] в своем исследовании указывает на то, что при формировании такого мироустройства законодатель должен был обеспечивать возможность правового регулирования досуга жителей государства.

Решая вопрос об идеальном государстве, Аристотель, также как и Платон, отвечает на вопрос о значимости досуга в жизни человека. В правильно устроенном обществе, по его мнению, цели свободного человека и государства должны совпадать или достигать согласия и вступать в гармонический консонанс друг с другом. Досуг необходим для созерцания и мудрствования, которые в свою очередь дают счастье, а значит, и нужны для счастья. «Высшее счастье заключается в применении разума, так как разум более чем что-либо другое, *есть* человек. Человек не может *целиком* отдаться созерцанию, но, поскольку он таков, он причастен к жизни богов» [3]. «Деятельность божества, будучи самою блаженною, есть созерцательная деятельность» [3]. Таким образом, применение разума в досуговое время сближает человека с миром божественного, так как в это время осуществляется деятельность его души, потому что «назначение человека – это не что иное, как деятельность его души» [6].

По мнению Аристотеля, такая деятельность должна «совершаться на протяжении всей человеческой жизни, ибо ни за день, ни даже за краткое время никто не делается блаженным и счастливым» [6]. Таким образом, мир и досуг являются необходимыми условиями прекрасного и блаженного существования в правильно устроенном городе.

Современный исследователь античного времени Е.Д. Елизаров характеризует досуг эллинов как «длительный и напряженный труд исполненной благородством души» [7]. В данном контексте досуг является для свободно рожденных естественным времяпрепровождением. При этом Аристотель считает «художественный и эстетический досуг наивысшей добродетелью или, по крайней мере, путем к ней» [8].

Свободное время было необходимой составной частью жизни древних греков. Умение им распоряжаться с целью достижения мудрости оценивалось достаточно высоко. Это обусловило и этимологическое значение греческого слова «досуг».

По данным исследования Э.Д. Фролова, «этимология греческого слова прозрачна: *scolhv* происходит от корня *sce/o* (ср. формы аориста *scein* и *escon* от глагола *e[sc]ein* – “держать(ся)”, “иметь(ся)”), значение – собственно “задержка”, “приостановка (занятий)”, откуда – “отдых (от чего-либо)”, “свободное время”, «досуг» [2. С. 293].

Исследуя семантическую характеристику слова «схолэ», Э.Д. Фролов выделяет два аспекта, характери-

зующих древнегреческое содержание категории «досуг».

В первоначальном значении главным значением *схолэ* был досуг (у Пиндара, Эсхила, Геродота), а второстепенным – «свобода» или «отдохновение (от чего-либо)» (у Софокла) и «ничегонеделание», «безделье»).

В последующем содержание слова «схолэ» трансформировалось в ряд значений, отражающих его содержание. На основании литературных свидетельств позднеклассического и эллинистического времени Э.Д. Фролов выделяет четыре ряда значений:

«...а) вид свободных занятий, которым можно предаваться именно на досуге (так уже у Эврипида);

б) в особенности ученые, философские занятия, спекулятивные, ведущиеся на отвлеченные темы беседы и рассуждения (у Платона);

в) лекции, читаемые философами, и школы как организованные группы учеников и учителей (Аристотель, Плутарх);

г) трактат, составленный наставником, или конспект, написанный учеником (Плутарх)» [2. С. 293–294].

Этимологическое содержание понятия «схолэ» в его первоначальном значении как досуг являлось жизненно важным основополагающим условием, способствующим постижению мудрости и развитию разума, и рассматривалось как вид гуманитарных занятий, которым можно предаваться в свободное от работы время. В часы досуга протекали ученые лекции, философские беседы, формировались и функционировали школы как организованные группы учеников и учителей. Кроме этого, организовывались занятия на теоретические, преимущественно гуманитарные темы, обращавшие внимание учеников на проблемы бытия человека и функционирования общества, часто обсуждались философские вопросы об идеальном государстве.

Как правило, такой досуг был характерен для «свободно рожденных», или элиты. Рабы и ремесленники не могли иметь досуг, в связи с тем что должны были вести трудовую деятельность.

Анализируя содержание категории «досуг», Э.Д. Фролов выдвигает ряд важных положений, составляющих целостную концепцию *схолэ* и подчеркивающих ее высокий гуманизм по отношению к человеку.

Досуг был мерой оценки не только человеческого в человеке, но и сверхчеловеческого – божественного. Критерием для оценки являлись мудрость, интеллектуальное развитие, достигаемое в досуговое время. Свобода мысли, творческого воображения, созидаящая человека в человеке и приближающая его к подобию бога, являлась ценностью и в этом смысловом значении была родственна понятию «игра».

Игра согласно концепции нидерландского историка культуры Й. Хейзинги [1. С. 37] являет собой более древнее состояние мира, чем культура. Она является первородной по отношению к человеку, более того, присущая животным, стала фактором превращения неразумного примата в человека.

Если смотреть глубже, от момента создания мира, то по описаниям древних религиозных трактатов и античной мифологии, можно увидеть, как боги, играя, создавали Вселенную, планету, животных и человека по образу и подобию своему: словом, делами. Мир бы-

тия, а затем и культура изначально разыгрывались богами. Поэтому можно заключить, что игровое начало присуще и человеку.

Хейзинга в своем исследовании определяет игру как «...добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели «обыденная жизнь» [1. С. 41].

Таким образом, в понятии игры для нас становятся важными два момента: добровольное действие, или свобода, а также напряженность, сопоставимая с радостью.

Выход в свободное пространство досуга приводит к выходу за рамки повседневности, обыденности. В настоящее время это, возможно, лишь та единственная часть социального времени, позволяющая индивиду встать над бытовым, обыденным уровнем и приблизиться к осознанию в себе и вокруг себя божественной или сверхъестественной природы, дающей ему жизнь или ее отнимающей. Исходя из этого, полагаем, что *игра позволяет нам соприкоснуться с подлинным бытием*.

Напряжение, возникающее во время досуга, связывает человека с миром сверхъестественных сил и выводит его в «магическое измерение» среди обыденной жизни. Если нет риска, если все ясно и известно о том, что впереди, то нет и игры. Игра происходит только в том случае, если есть риск, приводящий либо к позитивному, либо к негативному исходу. Это, в свою очередь, формирует азарт, интерес к игре.

Социально-культурные трансформации, происходившие на рубеже веков, а также продолжающиеся и в настоящее время, привели к тому, что феномен игры, по концепции Й. Хейзинги, вырождается в суррогатные виды деятельности.

Опираясь в своих рассуждениях на древнегреческую культурную традицию, мы можем утверждать, что сущностью досуга является игра как свободное действие, сопровождающее человека осознанием «иного бытия».

Современный исследователь Г.Г. Волощенко [9] в культурно-исторической традиции выделяет три сферы досуга: «праздную», «высокую» и «высшую».

В настоящее время мы можем наблюдать многослойность досугового пространства, пронизывающее общественное бытие. В нем присутствуют как высшая, так и высокая сферы досуга, однако праздная над ними превалирует. Об этом свидетельствуют многочисленные исследования, проводимые учеными в области социально-гуманитарных наук.

Увеличение количества свободного времени в структуре социального бытия и развитие научно-технического процесса задали новый вектор развития досуга в XX в. Праздная сфера досуга наполнилась массовой культурой, при которой досуг стал ассоциироваться с ничегонеделанием, развлечением, расслаблением, наслаждением.

Феномен массовой культуры рассматривается как следствие кризиса европейской культуры XX в., о котором стали говорить впервые Н. Данилевский,

О. Шпенглер, И. Хейзинга, П. Сорокин. Научно-технический прогресс подтолкнул к развитию индустрию досуга, при котором высокое элитарное искусство стало ориентироваться на общественные массы и потеряло высокие гуманитарные смыслы, ориентируясь лишь на широкий спрос. Так стали распространяться медиа- и киноиндустрия, мода, музыкальная индустрия, формироваться новые культурные бизнесы – туризм, шоу-бизнес, издательский бизнес, стали развиваться новые виды деятельности, как, например, спорт. Французский социолог Дюмазедье отметил в своих исследованиях тенденцию формирования цивилизации досуга, а Э. Тоффлер стал говорить о будущем обществе, которое испытывает при соприкосновении с новой действительностью постоянный «культуршок» [10]. Отказ от сложной культуры, наблюдаемый повсеместно, примитивизирует общество и усыпляет его потребности в самоактуализации, не смотря на тот факт, что использование новейших информационных технологий и многочисленные исследования наномира выводят цивилизацию на новый виток развития. Однако перспективы развития современного человечества туманны и рискованны.

Парадоксальность сложившейся ситуации заключается в том, что в формирующихся демократических государствах, главным принципом функционирования которых является свобода, люди стали избегать так называемой свободы. По мнению Э. Фромма [11], свободы стало не больше, а меньше. И человек, не замечая этого, сам ее избегает.

В современном обществе основным критерием оценивания степени свободы стала представленность в культурном пространстве множественности культурных форм и видов деятельности, основу которых составляют категории доступности, простоты в обращении, комфорта, удовольствия. Преобладание массовой культуры, спорта и других видов досуга, не предполагающих свободы творчества и мышления, а также удовлетворения личности в развитии разума, лишено *существенного признака* досуга, а значит, лишено божественной высшей природы. Здесь возникает вопрос, поставленный Ф. Ницше в своем философском трактате «Так говорил Заратустра» [12], о природе сверхчеловека. Человек, являясь мостом между неразумным приматом и сверхчеловеком, может ли войти в состояние своей сверхприроды?

Кризис культуры сформировал недостижимый образ идеального государства. Формирование городов-мегаполисов столкнуло современное человечество с проблемами, имеющими глобальный характер, что приводит к экстремальным сдвигам в экосреде, к нарушению сложившихся структур общественного бытия и в целом – к нарушению его гомеостаза в реальной и духовной сферах, к последней относится досуг. Скученность в городах-мегаполисах, приводящая к одному из восьми смертных грехов современного человечества, по мнению австрийского ученого-этолога К. Лоренца [13], – к изнеженности человека, определяет в геометрической прогрессии рост агрессии в массах, возрастание потребности в противопоставлении себя обществу, прежде всего в среде молодежи в силу психолого-педагогических особенностей ее воз-

раста. Этим можно объяснить возникновение множества молодежных субкультур различной направленности, в которых досуг представлен различными игровыми «действиями», позволяющими им выходить из круга повседневности, противопоставляя свою локальную культуру глобальной культуре общества. Часто такой выход находится на грани экстремального поведения, т.е. связанного с высокой степенью риска для собственной жизни и своего здоровья, а

значит, обеспечивающего свободу и радость от преодоления напряжения.

В заключение вышесказанного можно отметить, что изменения представлений о досуге связаны с динамикой развития общества и изменениями представлений об игре и свободе личности, высшего ее предназначения. Досуг, являясь структурообразующим элементом общественного бытия, должен находиться в центре внимания государственного управления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
2. Фролов Э.Д. Парадоксы истории – парадоксы Античности: очерки. СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2004.
3. Рассел Б. История западной философии [Электронный ресурс] / Подгот. текста и науч. ред. В.В. Целищева. Новосибирск: Изд-во Новосиб. ун-та, 1997. 815 с. URL: <http://www.philosophy.ru/library/russell/01/00.html>
4. Платон. Диалоги. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Platon/dial1.php
5. Аристотель. Политика // Аристотель. Сочинения: В 4 т. М.: Мысль, 1983. Т. 4. URL: <http://www.humanities.edu.ru/db/msg/54591>
6. Аристотель. Никомахова этика // Аристотель. Сочинения: В 4 т. / Пер. с древнегреч.; Общ. ред. А.И. Доватура. М.: Мысль, 1983. Т. 4. 830 с. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000350/st000.shtml>
7. Елизаров Е.Д. Античный город. М.: Олма-пресс, 2003. 88 с. URL: http://www.i-u.ru/biblio/archive/elisarov_antichniy
8. Лосев А.Ф. История античной эстетики (Аристотель и поздняя классика). М.: Искусство, 1975. Т. 4. URL: <http://www.philosophy.ru/library/losev/iae/iae4.html>
9. Волощенко Г.Г. Досуг как явление культуры: генезис и развитие: Дис. ... д-ра культурологии. Омск, 2006. 249 с.
10. Тоффлер Э. Шок будущего: Пер. с англ. М.: АСТ, 2002. 557 с.
11. Фромм Э. Бегство от свободы / Пер. с англ. Г.Ф. Швейника, Г.А. Новичковой. М.: Академический Проект, 2007. 272 с.
12. Ницше Ф. Так говорил Заратустра: Пер. с нем. М.: АСТ МОСКВА, 2009. 314 с.
13. Лоренц К. Обратная сторона зеркала / Пер. с нем. А.И. Федорова, Г.Ф. Швейника; Под ред. А.В. Гладкого; Сост. А.В. Гладкой, А.И. Федоров; Послесл. А.И. Федорова. М.: Республика, 1998. 393 с.

Статья представлена научной редакцией «Философия, социология, политология» 25 декабря 2010 г.