

РОЛЬ ЮМОРА И ИГРЫ В РАЗВИТИИ ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВА

Л.О. Рокотянская

lo_rokotyanskaya@yandex.ru

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация

Аннотация

Работа посвящена изучению феномена юмора, его природы и общественных функций. Юмор представлен как один из элементов развития мышления и социокультурного существования человека. Исследован вопрос о соотношениях игры и культуры, юмора и культуры, юмора и игры. Отдельно рассмотрен вопрос о корректирующей роли смеха в развитии общества и культуры

Ключевые слова

Юмор, смех, игра, человек, общество, менталитет, культура

Поступила в редакцию 01.12.2016

© МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2017

Образное сравнение мира с театром было популярно во все времена. Несмотря на это, долгое время ученые и философы не придавали большой культурной значимости играм, считая их только детской забавой. Изучение игр сводилось к написанию истории игрушек. Все изменилось после выхода фундаментальной работы «Номо Ludens» нидерландского историка и культуролога Йохана Хейзинги. Игра перестала рассматриваться как чуждаковатый придаток культурной жизни. Хейзинга высказал революционный тезис: игра не может быть сведена к феномену культуры, так как она старше самой культуры (ведь животные тоже играют) — напротив, все явления человеческой культуры имеют игровое начало. Важнейшие проявления культуры — нормы права и судопроизводства, религиозные церемонии, ратное дело, философские споры — Хейзинга выводит из духа игры. Сегодня вряд ли кто-то усомнится в серьезности судебного заседания, однако уже одна только традиционная судебная атрибутика (парики и мантии судей, состязательность сторон) выдает игровую природу всего действия [1].

Позже французский философ и социолог Роже Кайуа — другой крупный исследователь игровой природы человеческой культуры — придет к выводу, что изучать теперь следует не «социологию игры», а «социологию, основанную на игре», ведь: «... игра единственна культуре, чьи сложнейшие и значительнейшие проявления тесно сплетены с игровыми структурами — или же просто представляют собой игровые структуры, принимаемые всерьез, возведенные в институты, в законы, ставшие императивными, принудительными, непреложными структурами, то есть правилами социальной игры, нормами такой игры, которая уже не есть игра» [2].

Одной из важнейших характеристик игры, выделенной Кайуа, является «пустота» — игра противостоит труду и ничего не производит (ни благ, ни богатств), каждый осознает, что игра — это пустая забава. По мнению писателя, «пустота»

игры и вредит ее репутации. Но за фасадом кажущейся бесполезности скрывается способность игры влиять на развитие человека. Игра шлифует наши способности (силу, выносливость, ловкость, расчетливость, изобретательность), психологические качества (самообладание, умение с достоинством признать проигрыш, дисциплинированность, усердие в достижении победы). Более того, игра представляет собой автономную среду, в которой участники соблюдают правила — это мир порядка, ясности, противостоящий реальному миру хаоса. Игра позволяет перейти от грубого мира природы к управляемому миру культуры, она приносит цель и смысл в жизнь игроков [2]. Таким образом, игра формирует ментальность человека, важные ее компоненты и этим в какой-то мере детерминирует общественные процессы [3, 4].

Игра моделирует наше поведение и учит предугадывать действия других. В отличие от обычной физиологической реакции на то или иное явление, игровая реакция предполагает оценку мыслей противника. Играя, мы выстраиваем систему гипотез о поведении соперника. Подобная зеркальность свойственна даже простейшим играм. Известный философ и психолог А.А. Брудный приводит следующий пример с игрой в прятки: «Прятки предполагают такую ситуацию, что я знаю, где меня будут искать, и прячусь не в том месте, где по моему предположению меня будут искать. Прятки — это простейшая система рефлексивных игр, где я строю предположение о том, кто меня будет искать, но, как вы помните, в прятках меня же могут еще и застучать. То есть кто-то ходит и ищет меня, и как только он меня увидит, он кричит: "Нашел!" — и бежит стучать. Но я нахожу такое место спрятаться, чтобы я в любом случае был ближе к той доске, по которой стучат. Если он закричит: "Нашел!", — я тут же выскочу и постучу» [5].

Игра — основа развития любого культурного феномена. Благодаря игровому духу, на первый взгляд бесполезные, недооцененные окружающими, занятия перерождаются в общественно значимые явления. Хорошим примером может служить история развития флешмоба — массового мероприятия, завоевавшего всемирную популярность. Будучи сперва не более, чем бесцельной шалостью, флешмоб со временем стал одним из способов выражения политического несогласия [6].

Несмотря на большое многообразие игр, Кайуа разделяет их на четыре группы в зависимости от преобладания одного из четырех качеств: состязательности (*agon*), случайности (*alea*), симуляции (*mimicry*) или головокружения (*ilinx*). Каждая из этих групп игр существует, в первую очередь, как «культурная форма, на периферии социального механизма»: *agon* — в виде различных спортивных состязаний; *alea* — в виде лотерей, казино и ипподромов; *mimicry* представляет собой карнавал, театр, кино; *ilinx* — альпинизм, воздушную акробатику [2].

Когда игра претупает границы своей искусственной реальности и смешивается с повседневностью реальной жизни, она утрачивает свои качества и игровую атмосферу. Постепенно происходит искажение игрового духа. Чем сильнее сцепление с реальной жизнью, тем меньше остается у игроков свободы и интереса к про-

цессу, который все меньше напоминает игру. «Что было удовольствием, становится навязчивой идеей; что было уходом от действительности, становится обязанностью; что было развлечением, становится страстью, наваждением и источником тревоги» [2]. Уже знакомые нам четыре группы игр перерождаются в «институциональные формы, интегрированные в жизнь общества»: *agon* — в коммерческую конкуренцию, профессиональный спорт, различные экзамены и конкурсы; *alea* — в биржевую спекуляцию; *mimicry* — в любую форму церемониала, этикета, униформы, представительских профессий; *ilinx* — в профессии, занятия которыми требуют преодолевать головокружение. Крайняя форма искажения игрового духа характеризуется: *agon* — присутствием насилия, воли к власти, хитрости; *alea* — суеверий, астрологии, магии, поклонения кинозвездам; *mimicry* — отчуждением, раздвоением личности; *ilinx* — алкоголизмом и наркотиками [2].

Хэйзинга, анализируя современную ему культуру, также отмечает, что спортивные состязания, традиционно считающиеся игровым элементом культуры, по сути, растеряли свое игровое содержание. Отношение к спорту становится все более серьезным — ужесточаются правила, порог входа в игру становится все выше. Если рассматривать большой спорт, то на него сегодня работают целые министерства чиновников и медицинские лаборатории. Основным же признаком вырождения игры становится разделение на любителей и профессионалов. Для последних игра становится работой, что в свою очередь меняет отношение человека к происходящему — беспечность и непосредственность уступают место серьезности и ответственности. Благородные правила соперничества, присущие настоящей игре, отходят на второй план — оправдан любой незаметный обман, позволяющий победить [1].

Вырождение игры свойственно даже играм неатлетическим, основанным на умственном анализе. История шахмат знает случаи «неигрового» поведения победителей. В качестве примера можно рассмотреть противостояние кубинского и русского шахматистов — Х.Р. Капабланки и А.А. Алехина. Капабланка, заложивший основы правил игры («Лондонская программа», 1922 г. [7]), обеспечил себе своеобразную «неприкосновенность» чемпиона. Данные правила создавали высокий порог входа в игру: чемпион мира не мог быть принужден к защите своего титула, если призовой фонд составлял менее 10 тыс. долл. При этом, чемпиону мира предварительно должны были перечислить 20 % от этой суммы. На звание чемпиона мира в начале 1920-х годов могли претендовать несколько известных шахматистов, но только Алехину удалось найти деньги для финансирования матча с Капабланкой [8]. Очевидно нарушение основного правила истинной игры: с каждой новой партией счет и все достижения победителя обнуляются. В действительности же победитель часто «заигрывается» и старается всячески отгородиться от конкурентов, боясь потерять статус чемпиона.

Стоит отметить, что обществу в целом свойственно постоянство социальных ролей, а человеческому мышлению — ригидность и инертность. Даже такая прогрессивная часть общества, как ученые, с неохотой принимает новые идеи. История

науки знает множество примеров недооценки тех или иных теорий. Так, общепризнанные сегодня геометрия Н.И. Лобачевского или идеи о полете на ракете К.Э. Циолковского в свое время считались маргинальными. Интересная модель, описывающая динамику развития рационального знания, в которой появляются новые идеи и теории, требующие более совершенного социального обеспечения, предложена Н.И. Губановым и Н.Н. Губановым [9–11]. Больше всего непризнанных гениев традиционно работают в сфере искусства: ведь подлинное творчество всегда ново и необычно, а люди склонны интересоваться привычным и уже виденным. Навешивание ярлыков — явление столь привычное, что мы уже не обращаем на это внимания. Хотя, каждый со школы помнит, как сильно влиял статус «отличника», «троечника», «хорошиста» на учителя: менее требовательное отношение к «отличникам» и более придирчивое — к «троечникам». Таким образом, уже со школьной скамьи общество приписывает детям определенные роли.

Результаты нашумевшего Стэнфордского тюремного эксперимента 1971 г. лишь подтверждают тот факт, что людям свойственно вживаться в социальную роль и усердно ее исполнять. Психолог Филипп Зимбардо создал в подвале Стэнфордского университета подобие тюрьмы (камеры с койками, чугунные решетки, смотровые окна). В «тюрьму» поместили испытуемых-добровольцев, разделенных простым подбрасыванием монеты на «заключенных» и «надзирателей». По началу все казалось игрой. Но уже через пять дней эксперимент вышел из-под контроля и был прекращен по требованию невесты Ф. Зимбардо: участники настолько вжились в свои роли, что «заключенные» стали испытывать садистское и оскорбительное отношение на себе со стороны «надзирателей», к тому же сам Зимбардо очень вжился в роль тюремного директора. Более того, когда «заключенным» предложили выйти из тюрьмы без оплаты, «под честное слово», большинство согласилось. Потом «заключенным» все-таки отказали в выходе, и никто не осмелился покинуть эксперимент. Вышло так, что правила игры создали ситуацию, в которую люди начали всерьез верить в происходящее [12].

Рольевые стереотипы, утверждение окончательного статуса победителя, ужесточение правил — непреодолимые процессы вырождения игрового духа и развития общества и культуры по инерции. Правила обычной жизни становятся непреложными, не подлежащими пересмотру или отмене. Все игроки должны принимать их на веру, чтобы игра продолжалась. Кайуа пишет: «Современную культуру едва ли уже играют, а там, где кажется, что ее все же играют, игра эта притворна. Между тем различать между игрой и не игрой в явлениях цивилизации становится все труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени» [2].

Й. Хейзинга характеризовал состояние современной культуры термином «пуэрилизм» (от лат. *puer* — отрок) — поведение несдержанного и необузданного подростка, противоположное самозабвенной игре ребенка. По мнению ученого, пуэрилизм был свойственен и более ранним культурам, но никогда не был массовым явлением: «В число свойств, психологически укорененных еще глуб-

же, чем вышеназванные, и также лучше всего подпадающих под понятие пуэрилизма, входят: недостаток чувства юмора, вспыльчивая реакция на то или иное слово, далеко заходящая подозрительность и нетерпимость к тем, кто не входит в данную группу, резкие крайности в хвале и хуле, подверженность любой иллюзии, если она льстит себялюбию или групповому сознанию» [1].

Нагнетание атмосферы серьезности и усиление веры в важность всего происходящего противостоят духу истинной игры и даже, в некотором смысле духу социокультурного развития. Тот, кто жульничает, делая вид, что соблюдает правила, на самом деле игру не нарушает, не оспаривает ее правил. Настоящим «шпильбрехером», по мнению Хёйзинги, является лишь тот, кто замечает бессмысленность и абсурдность игры, тем самым отвергая ее правила и цели [1]. Осмеяние закостенелых ролей и вырождающихся правил хоть и на время, но разрушает ход игры и зарождает в мышлении игроков идею о несурзности всего происходящего. Юмор — главный «шпильбрехер» любого серьезного действия. Игра всегда основана на вере. Чтобы играть, необходимо хотя бы на время забыть и поверить в серьезность игрового процесса. Юмор же разрушает эту веру, заставляя нас на время очнуться.

Но является ли сам юмор — игрой? По результатам исследований приматологов, человеческий смех происходит из игровой гримасы приматов [13]. Юмор же по своей сути можно сравнить с игрой ума. Однако юмор не подчиняется правилам, он все разрушает, подвергая абсурду. Хёйзинга не относил юмор к игре. Несмотря на то, что комическое, как и игра, подпадает под понятие несерьезного, оно в большей степени связано, по мнению ученого, с глупостью и носит по отношению к игре второстепенный характер. «Игра сама по себе не комична ни для игроков, ни для зрителей». Более того, Хёйзинга отмечает несводимость как игры, так и смеха к каким-либо иным явлениям: «Чем больше мы пытаемся отграничить игровые формы от других, по видимости родственных им форм в нашей жизни, тем более очевидной становится их далеко идущая самостоятельность» [1].

Полезной для понимания отношения «игра–юмор» является теория смеха известного антрополога А.Г. Козинцева, который выделяет два антагонистичных типа игры — «игру порядка» (игра по правилам, описанная Хёйзингой) и «игру беспорядка». Так как «игра порядка» и без того протекает по заранее установленным правилам, сформулированным с помощью языка, то «игра беспорядка» требует дополнительного сигнала о нарушении игровых норм — этим сигналом и является смех. Различие между человеком и животным определяется тем, что животные не знают серьезной «игры порядка», так как у них нет речи. Таким образом, смех — это врожденный и бессознательный метакоммуникативный сигнал особой негативистской игры («нарушение понарошку»). Если «игра порядка» является прародительницей культуры, то «игра беспорядка» — ее антагонист. Смех и юмор отменяют культуру и на время отключают речь. Происходят сглаживание «стрессогенного воздействия речи и культуры», отменяются такие преграды, как моральные табу, стыд, разум, язык, условности эти-

кета, самомнение, запрограммированность социальных ролей, проявление конформизма, преклонение перед авторитетом и т. д. Таким образом, согласно Козицеву, смех представляют собой защитную реакцию нашего вида на воздействии культуры, это взгляд на окружающую действительность глазами маленького ребенка, умственно отсталого или, вероятнее всего, нашего докультурного предка. «Смех не возвращает человека из культуры в природу, но напоминает ему об искусственности его культурного состояния. ... Если "эврика!" — сигнал того, что человек сделал еще один трудный шаг на пути вперед, то смех сигнализирует о том, что настало время не просто остановиться, а временно, играючи, отступить назад, да не куда-нибудь, а в дочеловеческое прошлое. Отступить, отдохнуть, вернуться и продолжать путь» [13].

Юмор же, являясь частью культуры, представляет собой лишь повод для смеха, — считает Козинцев. В этом и заключается разница между детским юмором и взрослым — последние нуждаются в некоей культурной завуалированности своего смеха — грубые и пошлые шутки не всегда приемлемы. С развитием культуры юмор становится все более дифференцированным, к шуткам предъявляется требование остроумия и тонкости. Так, анализируя сальные остроути, З. Фрейд отмечает: «Лишь когда мы попадаем в высокообразованное общество, прибавляется формальное условие остроумия. Сальность становится остроумной и терпимой только в случае, если она умна. Технический прием, которым он чаще всего пользуется, — это намек, то есть замена мелочью, чем-то находящимся в отдаленной связи, реконструируемой слушателем в своем воображении в полную и откровенную скабрёзность. Чем больше диспропорция между прямым содержанием сальности и неизбежно вызываемым ею представлением слушателя, тем тоньше острота, тем выше она способна прорваться в хорошее общество. Тут наконец становится ясно, какую услугу оказывает острота своей тенденции. Она содействует удовлетворению влечения (похотливого или враждебного) вопреки стоящему на его пути препятствию, она обходит это препятствие и таким образом черпает удовольствие из ставшего недоступным в силу этого препятствия источника. Стоящее на пути препятствие — это, собственно, не что иное, как увеличивающаяся с ростом уровня образования и общественного положения неспособность женщины переносить неприкрытую сексуальность. ... Можно наблюдать, как мужчинам из высших сословий общество девушек из низов дает повод немедленно опуститься от остроумной сальности к простой» [14].

Временно разрушая игру культуры, юмор сам попадает в ловушку игровых ролей — так, слишком часто смеющийся человек приобретает статус шута, и мы перестаем воспринимать его всерьез. Драматический актер вполне органично смотрится и в юмористических ролях. Но актер, постоянно играющий в комедиях, перестает восприниматься всерьез — нам трудно и непривычно наблюдать его игру в серьезных, драматических постановках. Даже если такой человек произносит важную речь, мы все равно ожидаем от него подвоха в виде очередной несерьезности — нам почему-то кажется, что он должен быть всегда в од-

ном и том же настроении. Более того, шут, несмотря на все свое остроумие, не так уж и умен в глазах общества. Если рассмотреть историю шутства, то мы увидим, что шуты были вне общества, всегда несли на себе отпечаток асоциальности и человеческого пренебрежения.

Способны ли смех и юмор корректировать культуру? Или только временно ее отрицать? Согласно А.Г. Козинцеву, речь идет скорее о временном освобождении от культуры, но не о ее коррекции. Ведь смех сам по себе выражает тотальное отрицание, радикальный анархизм — высмеивая одну крайность мы переключаемся на другую, не достигая «золотой середины» в оценке объектов осмеяния. Другие исследователи, напротив, считают смех и юмор — двигателями развития общества, основой креативного мышления или даже рационального мышления, способной выступить фундаментом групповой социальной солидарности [15].

Французский философ Анри Бергсон — один из классиков теории юмора — считал, что смех разоблачает нелепости и пороки общества, тем самым совершенствуя его. Комично все косное, механическое, отжившее свой век, то есть все то, что противостоит самой жизни. Замшелость социальных ролей, раз и навсегда установленные отношения между людьми, автоматизм каждодневных привычек, косность ума и тела блокируют развитие общества, которое может прибегнуть лишь к нематериальному жесту порицания. Этим жестом выступает осмеяние. Так, согласно Бергсону, смех — это кара самой жизни, стремящейся к непрерывному развитию, за косность и ригидность человеческого мышления и поведения. Таким образом, смех исполняет функцию совершенствования мира [16].

К похожим выводам о корректирующей роли юмора в культуре приходит известный российский философ Л.Н. Столович. Исследуя феномен смеха с позиций аксиологии и эстетики, он отмечает, что чувство юмора само по себе является важной человеческой ценностью. Юмор обнаруживает контраст между антиценностями, претендующими на мнимую стоимость, но обладающие отрицательным потенциалом, и истинными общечеловеческими ценностями [17].

Американский философ Дж. Морреал, противопоставляя юмористическое мировосприятие драматическому, тоже усматривает в юморе основы как индивидуального, так и общественного развития. По его мнению, на индивидуальном уровне герои трагедии представляют собой пример умственной ригидности, комедийные же герои, напротив, демонстрируют гибкость ума, ловкость и умение приспособливаться к самым сложным и непредсказуемым ситуациям. С социальной точки зрения, трагедия придает ценность традиции, иерархии, идеализму, в то время как комедия подвергает все это сомнению. Дж. Морреал подчеркивает, что оба жанра имеют дело с так называемыми жизненными противоречиями (*incongruities*) — контраст между нашими представлениями о вещах и тем, каковы они на самом деле. Оба жанра фокусируются на проблемных сторонах жизни таких, как смерть, болезнь, суицид и т. п. Однако реакция героев на данные события различна. Морреал выделяет два предельных взгляда на

жизнь — трагический и комический — и называет 20 различий между ними. Приведем несколько примеров [18]:

– герои трагедии подходят к оценке жизненных ситуаций с точки зрения относительно простых концепций, которые они хотят применить к любому опыту. Сталкиваясь с проблемными ситуациями, они классифицируют явления с максималистской прямоотой: хорошее или плохое, честь или бесчестье, слава или позор, быть или не быть и т. д. Подобная категоричность лишь ограничивает возможные варианты поведения героя — ему всегда кажется, что ситуация предоставляет лишь бинарный выбор «или-или», хотя на самом деле возможностей поведения в реальном мире гораздо больше. Противоположным является поведение комедийного персонажа, который совершенно неожиданным способом подстраивается под крайне необычные ситуации, преследующие его на каждом шагу;

– героям трагедии в целом свойственен идеализм, героям комедии — прагматизм. Трагедия воплощает в себе утопическое стремление к идеалам (честь, долг, справедливость, правда и т. д.) и к совершенству человеческого духа. Комедия же не нуждается в идеальном мире для достижения счастья, которое возможно здесь и сейчас. При этом комедия обращается больше к материальному (делается акцент на физические условия существования человека: еде, сексе, отдыхе и т. д.), к телу, прагматике жизни — в комедиях мы все едоки, сони, любовники;

– герои трагедии стремятся к порядку, герои комедии сосуществуют в хаосе, абсурде, перипетиях жизни. Трагедия символизирует господство порядка, традиции, новые события воспринимаются угрожающе, а главный герой ведет борьбу за восстановление первоначального хода жизни. При просмотре или прочтении комедии мы вместе с ее героями получаем удовольствие от неожиданных и неординарных событий. Комедийные герои словно специально стремятся к когнитивному диссонансу — все новое и странное преподносится не как угроза, а как возможность;

– героям трагедии свойственно, по мнению Морреала, конвергентное мышление — стремление к поиску одного единственно правильного решения на заданную проблему, как в математической задаче. А героям комедии — дивергентное мышление, креативность и фантазия. Так, человечеству не знакома трагическая фантазия. Фантазия ассоциируется больше с комедийным жанром;

– герои трагедии мыслят стандартно, ищут во всем знакомый порядок и не подвергают сомнению те категории и правила поведения, которые были им привиты традицией. Дух комедии — дух критический. Комедия указывает на ошибки языка, мышления, несуразности заведенного порядка вещей. Морреал связывает поведение комедийных персонажей с образцом критического мышления, что будет описано ниже. Героям трагедии свойственна эмоциональность, что и блокирует критическое мышление, самообладание и креативность;

– с социальной точки зрения трагедия и комедия представляют собой контрастные пары: героизм трагедии против антигероизма комедии, воинствен-

ность против пацифизма, иерархия против равенства, жесткие правила морали и закона против ситуационной этики, социальная изоляция против социальной интеграции. В целом можно сказать, что трагедия, находясь на одном из полюсов нашего мировосприятия представляет собой отношение к жизни как серьезному тяжкому труду, как к индивидуальной битве за идеалы, в то время как комедия — представляет собой пример взгляда на жизнь как на игру и приключение в компании друзей.

По мнению Морреала, человек — единственное животное, способное получать удовольствие от столкновения с противоречиями (*incongruities*). Опыт восприятия противоречия близок к опыту восприятия новизны. Когда мы только начинаем свою жизнь, для нас все ново. Знакомясь с окружающим миром, мы формируем в уме причинно-следственные связи. Относительно тех или иных явлений и вещей появляются определенные ожидания. По мере развития, мы все меньше сталкиваемся с новизной (то есть с тем, относительно чего у нас нет никаких ожиданий), но все чаще испытываем ощущения противоречия — столкновения со знакомыми вещами при нарушении ожидания от них. При этом реакция на подобное столкновение может быть совершенно разной: негативные эмоции (*negative emotions*), замешательство/озадаченность (*puzzlement*) или приятное изумление (*amusement*). Первые две реакции характерны для всех высших животных, а вот третья — только для человека. По мнению Дж. Морреала, подобная способность реагирования на несообразность (*incongruity*), вероятно, стимулировала развитие рационального мышления у человека. Он выделяет три основных характеристики человеческого рационального мышления: стремление к непрактичному опыту (не связанному с добыванием еды, убежища, поиском сексуального партнера и т. д.), то есть «бесполезное» мышление; способность к отстраненности, оценки мира не с индивидуальной точки зрения, а с точки зрения других; способность умственно манипулировать вещами, которых нет в непосредственной близости. По мнению Морреала, реакция приятного изумления на опыт противоречивости явилась толчком для развития описанные выше качеств рационального мышления [19].

Вывод о том, что юмор — основа и движитель рационального мышления, довольно радикален. В своем исследовании феномена юмора мы можем столкнуться с переоценкой его роли в жизни человека. Эта опасность подстерегает каждого увлеченного ученого, превозносящего объект своего исследования [20]. Чтобы избежать подобной переоценки необходимо рассматривать юмор в контексте более общих явлений — таких как культура, общество, мышление человека, творчество. Выводы Бергсона и Морреала о смехе как основе развития совпадают со взглядами британского писателя и журналиста А. Кёстлера, исследовавшего природу творческого процесса в целом. Его книга «Акт творчества» (1964 г.) представляет собой попытку разработать общую теорию человеческого творчества. Кёстлер выделяет три взаимосвязанных между собой типа творчества — юмор, науку и искусство. В итоге он приходит к выводу о том, что все три типа творче-

ства объединяет, так называемое, «биссоциативное мышление» — столкновение изначально не связанных матриц мышления. Креативность — это столкновение с ситуацией или идей, в которой два самостоятельных, но не связанных друг с другом в обыденной жизни, фрейма мышления пересекаются. Отличительная черта гения — не совершенство его логического мышления, а оригинальность мышления. Акт творчества при помощи совмещения не связанных матриц человеческого опыта позволяет человеку выйти на более высокую эволюционную ступень мышления [21].

Основное различие между творчеством юмора, науки и искусства лежит в сфере эмоций. Юмор, по Кёстлеру, связан с эмоциями самоутверждения, агрессии, защиты. Искусство — с эмоциями сопереживания, восприимчивости, симпатии, способности поставить себя на место другого. Научное творчество характеризуется эмоциональной нейтральностью — так как совмещает в себе как желание самоутверждения, так и необходимость понимания и восприимчивости, что приводит к эмоциональной сбалансированности. Кёстлер отмечает, что юмор — это единственная разновидность человеческого творчества, при которой стимул, находящийся на довольно высоком уровне умственной сложности, провоцирует ответ на уровне физиологического рефлекса. Он одновременно непредсказуем и логически идеален. Однако, это логическое достижение никак не применимо к практической ситуации [21].

А. Бергсон, Л.Н. Столович, А. Кёстлер, Дж. Морреал в своих теориях приходят примерно к общему выводу: природа награждает нас удовольствием смеха за гибкость и неординарность мышления. И все же вопрос о том, способен ли юмор корректировать общество и культуру, остается открытым. Согласимся с А.Г. Козинцев, который считает, сам по себе, смех и юмор — это всего лишь временная остановка «игры порядка». Действительно, от того, что мы смеемся над депутатами и чиновниками, их не становится меньше, да и поведение их от неприкрытого осмеяния никак не корректируется. Для социальных и культурных перемен одного смеха недостаточно. Однако есть в смехе и юморе что-то раздражающее привычный взгляд на нелепости повседневной жизни. Юмор способен зародить зерно сомнения и натолкнуть нас на мысли о переменках. Марк Твен выразил свое отношение к юмору словами: «Юмор приводит в действие механизм мысли».

Литература

1. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 631 с.
2. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Пер. с фр. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
3. Губанов Н.Н., Губанов Н.И. Функционирование менталитета в обществе: социокультурная гипотеза // Научные исследования и разработки. Социально-гуманитарные исследования и технологии. 2016. Т. 5. № 4. С. 13–20.
DOI: 10.12737/22489

4. Губанов Н.Н., Губанов Н.И. Путь к категории менталитета в истории социального познания // Гуманитарный вестник. 2016. № 8 (46).
URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/383.html> DOI: 10.18698/2306-8477-2016-8-383
5. Брудный А.А. Игра // Историческая психология и социология истории. 2011. № 1. С. 210–219.
6. Флешмоб // Википедия: свободная энциклопедия.
URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Флешмоб> (дата обращения: 30.11.2016).
7. Лондонское соглашение // Википедия: свободная энциклопедия.
URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Лондонское_соглашение (дата обращения: 30.11.2016).
8. Матч за звание чемпиона мира по шахматам 1927 // Википедия: свободная энциклопедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Матч_за_звание_чемпиона_мира_по_шахматам_1927 (дата обращения: 30.11.2016).
9. Губанов Н.Н., Губанов Н.И. Вызов Аполлона и образовательный потенциал общества // Гуманитарный вестник. 2016. № 4 (42). URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/353.html> DOI: 10.18698/2306-8477-2016-4-353
10. Губанов Н.Н., Бушуева В.В., Губанов Н.И. От интернализма и экстернализма к концепции тройной детерминации творчества // Alma mater (Вестник высшей школы). 2016. № 10. С. 32–36. URL: <https://almavest.ru/ru/archive/2104/3582> DOI: 10.20339/AM.10-16.032
11. Бушуева В.В., Губанов Н.Н., Губанов Н.И. Закономерности тройной детерминации научного творчества // Гуманитарный вестник 2016. № 5 (43).
URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/362.html> DOI: 10.18698/2306-8477-2016-5-362
12. Стэнфордский тюремный эксперимент // Википедия: свободная энциклопедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Стэнфордский_тюремный_эксперимент (дата обращения: 30.11.2016).
13. Козинцев А.Г. Человек и смех. СПб.: Алетейя, 2007. 236 с.
14. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному / Пер. с нем. Р. Додельцева. СПб.: Азбука, 2015. 251 с.
15. Губанов Н.И., Губанов Н.Н. О ментальных основаниях общественной солидарности // Социум и власть. 2012. № 1. С. 98–102. URL: http://siv74.ru/images/downloads/arhiv-pomerov/2012/___1_2012.pdf
16. Бергсон А. Смех. М.: Искусство, 1992. 127 с.
17. Столович Л.Н. Философия. Эстетика. Смех. СПб.: Тарту, 1999. 384 с.
18. Morreall J. The comic and tragic visions of life // HUMOR: International Journal of Humor Research. 1998. Vol. 11–4. P. 333–355.
19. Morreall J. Enjoying incongruity // HUMOR: International Journal of Humor Research. 1989. Vol. 2–1. P. 1–18.
20. Губанов Н.И., Губанов Н.Н. К истории вопроса о субъективном и объективном пространстве // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Философия. 2016. № 2 (20). С. 5–15. URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2016/02/2016-02-01.pdf>
21. Koestler A. The act of Creation. London: Hutchinson & Co Ltd, 1964.

Рокотянская Людмила Олеговна — аспирантка кафедры «Философия», МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

Научный руководитель — Н.Н. Губанов, д-р. филос. наук, доцент кафедры «Философия», МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

HUMOR AND PLAY IN HUMAN AND SOCIAL DEVELOPMENT

L.O. Rokotyanskaya

lo_rokotyanskaya@yandex.ru

Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation

Abstract

The work is devoted to studying the phenomenon of humor, its nature and social functions. Humor is presented as one of the elements of thinking and socio-cultural human existence. The study examined the problem of relations between play and culture, humor and culture, humor and play. Moreover, we studied the issue of laughter and its corrective role in the development of society and culture

Keywords

Humor, laughter, play, human, society, mentality, culture

© Bauman Moscow State Technical University, 2017

References

- [1] Huizinga H. Homo ludens. Chelovek igrayushchiy [Homo ludens]. Sankt-Petersburg, Ivan Limbakh Publ., 2011. 631 p. (in Russ.).
- [2] Kayua R. Igrы i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury [Games and men. Articles and essays on culture sociology]. Moscow, OGI Publ., 2007. 304 p. (in Russ.).
- [3] Gubanov N.N., Gubanov N.I. Functioning of mentality in society: socio-cultural hypothesis. *Nauchnye issledovaniya i razrabotki. Sotsial'no-gumanitarnye issledovaniya i tekhnologii* [Socio-Humanitarian Research and Technology], 2016, vol. 5, no. 4, pp. 13-20. (in Russ.). DOI: 10.12737/22489
- [4] Gubanov N.N., Gubanov N.I. The path to the mentality category in the history of social cognition. *Gumanitarnyy vestnik* [Humanities Bulletin], 2016, no. 8 (46). URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/383.html> (in Russ.). DOI: 10.18698/2306-8477-2016-8-383
- [5] Brudnyy A.A. The game. *Istoricheskaya psikhologiya i sotsiologiya istorii* [Historical Psychology & Sociology], 2011, no. 1, pp. 210–219 (in Russ.).
- [6] Flash mob. Wikipedia: free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob (accessed 30.11.2016).
- [7] Londonskoe soglasenie [London rules]. Wikipedia: free encyclopedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/FIDE> (accessed 30.11.2016).
- [8] Match za zvanie chempiona mira po shakhmatam 1927 [Chess world champion match of 1927]. Wikipedia: free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Chess_Championship_1927 (accessed 30.11.2016).
- [9] Gubanov N.N., Gubanov N.I. Apollo's call and educational capacity of society. *Gumanitarnyy vestnik* [Humanities Bulletin], 2016, no. 4 (42). URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/353.html> (in Russ.). DOI: 10.18698/2306-8477-2016-4-353
- [10] Gubanov N.N., Bushueva V.V., Gubanov N.I. From internalism and externalism to the conception of triple determination of creativity. *Alma mater (Vestnik Vysshey Shkoly)*, 2016, no. 10, pp. 32–36. URL: <https://almavest.ru/ru/archive/2104/3582> (in Russ.). DOI: 10.20339/AM.10-16.032

- [11] Bushueva V.V., Gubanov N.N., Gubanov N.I. Laws of the triple determination of scientific creativity. *Gumanitarnyy vestnik* [Humanities Bulletin], 2016, no. 5 (43).
URL: <http://hmbul.ru/catalog/hum/phil/362.html> (in Russ.). DOI: 10.18698/2306-8477-2016-5-362
- [12] Stenfordskiy tyuremnyy eksperiment [Stanford prison experiment]. Wikipedia: free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Stanford_prison_experiment (accessed 30.11.2016) (in Russ.).
- [13] Kozintsev A.G. Chelovek i smekh [A person and laugh]. Sankt-Petersburg, Aleteyya Publ., 2007. 236 p. (in Russ.).
- [14] Freud S. Der witz und seine beziehung zum unbewussten. Leipzig und Wien, Franz Deuticke, 1905. (Russ. ed.: Ostroumie i ego otnoshenie k bessoznatel'nomu. Sankt-Petersburg, Azbuka Publ., 2015. 251 p.)
- [15] Gubanov N.I., Gubanov N.N. On the mental basis of social solidarity. *Sotsium i vlast'* [Society and Power], 2012, no. 1, pp. 98–102. URL: http://siv74.ru/images/downloads/arhivnomerov/2012/___1_2012.pdf (in Russ.).
- [16] Bergson A. Smekh [Laugh]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1992. 127 p. (in Russ.).
- [17] Stolovich L.N. Filosofiya. Estetika. Smekh [Philosophy. Aesthetics. Laugh]. Sankt-Petersburg, Tartu Publ., 1999. 384 p. (in Russ.).
- [18] Morreall J. The comic and tragic visions of life. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 1998, vol. 11–4, pp. 333–355.
- [19] Morreall J. Enjoying incongruity. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 1989, vol. 2–1, pp. 1–18.
- [20] Gubanov N.I., Gubanov N.N. The history of the space subjective and objective. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Ser.: Filosofiya* [Proceedings of Voronezh State University. Ser.: Philosophy], 2016, no. 2 (20), pp. 5–15.
URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2016/02/2016-02-01.pdf>
- [21] Koestler A. The act of Creation. London, Hutchinson & Co (Publishers) Ltd, 1964.

Rokotyanskaya L.O. — post-graduate student of Philosophy Department, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.

Scientific advisor — N.N. Gubanov, Dr. Sc. (Philos.), Assoc. Professor of Philosophy Department, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.