УДК 130.2

БІЛИК Я.М. (д-р філософських наук, професор,
Харківський національний університет ім. В.Н. Каразіна)

ФІЛОСОФІЯ ГРИ ФРІДРІХА ШІЛЛЕРА

Найвища форма гри – “естетична“ гра розглядається в концепції Фрідріха Шіллера у якості культурного феномену і є основним предметом філософсько-культурологічного дослідження. В онтологічному плані гра є необхідною основою культури. Динамічний стан прекрасного для людини завжди є позачасовим. Екзістенція людини оцінюється Фрідріхом Шіллером як найвищий прояв сутності людини. Через гру для людини поєднуються реальність і форма, необхідність і випадковість, пасивність і свобода, а сутність людини досягає свого завершення. Гра є тим фактором, що створив і продовжує створювати людину як соціальну істоту, піднімаючи її (а також суспільство) над світом природи.

Ключові слова: гра, культура, естетичне, Ф. Шіллер.

Билык Я.М. ФИЛОСОФИЯ ИГРЫ ФРИДРИХА ШИЛЛЕРА Наивысшая форма игры – «эстетическая» игра рассматривается в концепции Фридриха Шиллера в качестве культурного феномена и является основным предметом философско-культурологического исследования. В онтологическом плане игра показана необходимой основой культуры. Динамичное состояние прекрасного для человека всегда является вневременным. Экзистенция человека оценивается Фридрихом Шиллером как наивысшее проявление сущности человека. Через игру для человека соединяются реальность и форма, необходимость и случайность, пассивность и свобода, а сущность человека достигает своего завершения. Игра является тем фактором, который создал человека как социальное существо, поднимая его (а также общество) над миром природы.

Ключевые слова: игра, культура, эстетическое, Ф. Шиллер.

Bilyk Y. SCHILLERS PHILOSOPHY OF GAME The highest form of a game – an “esthetical” game is considered as a cultural phenomenon in Friedrich Schiller conception and is the main object of a philosophical-cultural research. From the ontological side a game is the necessary basis of culture. For a man the dynamic state of the beautiful is always beyond time. Existence of a man is evaluated by Friedrich Schiller as the highest display of a man’s essence.

© Білик Я.М.

Through a game reality and form, necessity and accidentality, passivity and freedom are connected for a man, and a man's essence reaches its ending. A game is that factor which created and continues creating a man as a social person lifting him (and society) over the nature world.

Key words: game, culture, the esthetical, F. Schiller.

Метою цієї статті є аналіз ігрової концепції Фрідріха Шіллера, який переосмисливши окремі ідеї кантівської філософії, суттєво вплинув своїми роботами на формування та еволюцію філософії гри (лудологічних уявлень) XIX – XX століть.

Важливий етап розвитку лудологічних уявлень у європейській філософії пов'язаний з цікавими ідеями Фрідріха Шіллера. Аналізуючи феномен гри, Фрідріх Шіллер (Friedrich Schiller) свідомо залишав за межами свого аналізу (який найбільш детально був проведений в його творі "Листи про естетичнне виховання людини") найнижчі форми гри.

Всі подібні форми ігрового, на переконання Фрідріха Шіллера, за своєю сутністю завжди були мало пов'язаними зі сферою культури. Адже цей мислитель, на відміну від Іммануїла Канта, був переконаний, що гра завжди має певну структурованість, тому й є можливість говорити про різні форми її існування. Власне цим в найбільшій мірі відрізняються його лудологічні уявлення від поглядів його старшого сучасника. Навіть фантазія, яка, на думку Іммануїла Канта, завжди постає "грою уяви" [див.: 1] і тому властива власне тільки людині, на відміну від найнижчих форм ігор, постає у Фрідріха Шіллера набагато нижчою за так звану "естетичну" гру. Остання розглядається в його концепції саме у якості культурного феномену і є основним предметом його філософсько-культурологічного дослідження [див.: 2, XXYII].

Гра в якості своєрідної поєднальної ланки між світом суб'єктивного та об'єктивного, найвища ступінь пізнавальних здібностей людини та найповніший прояв її особистої свободи — насамперед саме ці ідеї щодо медіативних та епістемологічних функцій гри були успадковані Фрідріхом Шіллером з філософії Іммануїла Канта та послугували важливою основою його власних філософських розбудов. Але найвища форма ігрового феномену позначається Фрідріхом Шіллером як "естетичне" та розглядається невід'ємним від поняття прекрасного.

Отже, естетичне, розглянуте в онтологічному плані, постає необхідною основою культури, яку, на переконання Фрідріха Шіллера, потрібно розглядати лише в якості певної форми синтезу між раціональним та чуттєвим [див.: 2, XIII]. Тобто вся сфера культури (такою ж мірою, як і мистецтво) інтерпретується ним насамперед як епістемологічний феномен.

Поняття "чуттєвого" та "раціонального" у Фрідріха Шіллера розглядаються як полярні (граничні) для понятійного ряду філософії в цілому. Провідними в цьому понятійному ряді, на думку німецького мислителя, можна вважати наступні категорії, що постають найважливішими в його філософській розбудові: "особистість як безумовне буття", "мислення" та "екзістенція". Остання з перерахованих філософських категорій — "екзістенція" — інтерпретується також у формі "існування особистості у часі", за власними роз'ясненнями Фрідріха Шіллера [2, XIY].

Названі п'ять найважливіших філософських категорій містять в собі алюзію насамперед до відомих філософських розбудов Ніколауса Кузанського. Аналогічним чином розмірковує Фрідріх Шіллер: суб'єктивне буття розуму сприймається ним як таке, що передує його існуванню у часі. Варто також зауважити, що шіллерівська реанімація традиційного середньовічного філософського поняття екзістенції та подальше його активне використання там як спеціальної філософської категорії започатковує традицію новітнього ренесансу цього поняття.

Весь процес сприйняття прекрасного вимагає наявності естетичної гри. Адже прекрасне, за висновками Фрідріха Шіллера, не може бути "просто життям", феномен

його існування для людини не зумовлений будь-якими життєвими потребами. Динамічний стан прекрасного для людини завжди є позачасовим. А людину, на його переконання, взагалі не можна спонукати до його сприйняття. Прекрасне, в свою чергу, "треба зрозуміти як необхідну умову сутності людства" [2, X].

Для людини (особистості) прекрасне може існувати тільки у формі гри. Така особлива форма існування (екзістенції) людини оцінюється Фрідріхом Шіллером як найвищий прояв сутності людини. Адже завдяки грі для людини поєднуються реальність і форма, необхідність і випадковість, пасивність і свобода, а сутність людини досягає свого завершення. Оскільки ні розум, ні досвід не можуть, за думкою німецького митця, показати можливість об'єктивного існування прекрасного, воно в такій же мірі, як і власна сутність людини (особистості), пізнається тільки в грі та через гру [2, XY].

Отже, на думку Фрідріха Шіллера, прекрасне не пізнається у спогляданні, але воно також не пізнається і через форми чуттєвого досвіду. Єдиною формою пізнання естетичного може бути названа тільки гра, тому що прекрасне перебуває поміж сферами чуттєвого та раціонального. Отже місце сфери гіпостазування лудологічного — між об'єктивним та суб'єктивним; тому гра не потребує ні зовнішнього, ні внутрішнього примусу, оскільки перебуває поза сферами дії соціальних та етичних норм, а також будь-яких з усіх можливих потреб [2, XY].

Цілком закономірним виглядає наступний висновок Фрідріха Шіллера. На його переконання, саме гра фактично постає тим фактором, що створив і продовжує створювати людину (особистість) як соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її (а також суспільство) над світом природи. Тобто власне тільки ігровий феномен робить людину людиною: "Людина грає тільки тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова, і є сповна людиною лише тоді, коли грає" [2, XY]. Фактично співпадаючи понятійно з людяністю, лудологія Фрідріха Шіллера поєднує також матеріальне та духовне начала в людині.

Саме ігровий феномен показано у Фрідріха Шіллера тим фактором, що сприяє піднесенню людини (особистості) від чисто фізичного природного життя до його найвищої форми — життя культурного, тобто естетичного. Останнє розуміється в цій концепції також як найвища з всіх можливих форм існування духовності, тільки на рівні якої можливе існування справжньої високої моральності [2, XXIII]. Не дивно, що таке розуміння лудологічного лежить в основі всієї естетики Фрідріха Шіллера.

Варто відмітити також роздуми Фрідріха Шіллера про епістемологічні параметри лудологічного. Оскільки естетичне сприймається ним як найвище в людині, гра постає доцільним епістемологічним інструментом, що й дозволяє людині взагалі сприйняти істину. Остання постає фактично як зконструйована в процесі гри [2, XXIII]. Зауважимо, що успадкувавши від Іммануїла Канта ідею про ігровий феномен як важливу основу епістемології, Фрідріх Шіллер суттєво її розвинув. Адже, на його переконання, практично всі пізнавальні процеси можуть бути проінтерпретовані як такі, що побудовані на лудологічній основі.

Хоча частина шіллерівських ідей, разом з кантіанськими, деякою мірою вплинули на неокантіанство, вони в цілому тогочасною філософією і наукою не були сприйняті адекватно. Адже тільки сучасна філософія науки (такою ж мірою, як і соціологія науки) висунула ідеї, згідно з якими наукове знання було показане як таке, що переважно є зконструйованим за посередництвом соціокультурних факторів. За своєю сутністю, вони є аналогічними вищевикладеним шіллерівським ідеям.

Заслуговує також на увагу і наступна теза Фрідріха Шіллера. На своєму найнижчому рівні (рівні фізичного стану), який розглядається першим в епістемологічній ієрархії видатного німецького мислителя і дослідника, пізнання може відбуватися тільки у формі пасивного чуттєвого сприйняття, але на найвищому рівні (естетичному) особистість із необхідністю виходить за свої межі, сприймаючи світ через гру, яка знімає в собі протилежність між раціональним і чуттєвим [2, XY].

Так само, як і його великий попередник на теренах лудології та старший сучасник Іммануїл Кант, Фрідріх Шіллер сприймав гру як “естетичну видимість“ (“граюча видимість“, тобто “ілюзія“ у Іммануїла Канта [див.: 1]). В межах даної лудологічної парадигми ці категорії є синонімами. Зауважимо, що гра фіксує тут взаємозв’язок сутності та явища, створює модель взаємовідносин суб’єкта та дійсності, яка активно освоюється суб’єктом, і тому існує для нього.

Висновки. Таким чином, поняття гри в філософських розбудовах Фрідріха Шіллера органічно поєднує в собі змістовне та формальне, раціональне та чуттєве. Саме гра інтерпретується ним як маніфестація справжньої сутності людини. Саме в грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свою суб’єктивність, продукуючи реальність найвищого рівня (“естетичну видимість“), організує цивілізоване суспільство (“естетичне суспільство“). Гра постає також у якості компенсаційного засобу, оскільки вона є одним з провідних засобів набуття втраченої цілісності особистістю, яка на думку дослідника, порушена в сучасному йому суспільстві.

ЛІТЕРАТУРА

1.Кант И. Оппонентская речь на защите диссертации по поэтике («Тартусская рукопись») // Кантовский сборник. – Калининград: Изд.университета, 1985. – Вып. 10.

2.Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Филлер Ф. Сочинения в 7 т. – Москва: Госиздат худож.лит., 1957. – т.6.