



Zhytomyr Ivan Franko State University Journal.
Philosophical Sciences. Vol. 2(88)

Вісник Житомирського державного
університету імені Івана Франка.
Філософські науки. Вип. 2(88)

ISSN: 2663-7650

ІСТОРІЯ ФІЛОСОФІЇ HISTORY OF PHILOSOPHY

UDC 165.12 : 130.2

DOI 10.35433/Philosophical Sciences.2(88).2020.157-165

ФІЛОСОФІЯ ГРИ В ІММАНУІЛА КАНТА І ФРІДРІХА ШІЛЛЕРА

Я. М. Білик*

Метою статті є філософське осмислення поняття гри, яке належить до групи традиційних і найдавніших у філософії. Поняття гри зустрічаємо вже у Геракліта, Демокріта, Платона, Арістотеля, кініків, стоїків, неоплатоніків. Через багатовікову традицію різноманітного використання це поняття приходить до сучасної філософії, а також широко використовується поза її межами – в соціології, психології, економіці та інших науках. Однак дуже рідко проблематика гри сама ставала предметом філософського аналізу.

Гра займає особливе місце в кантівській філософії. Іммануїл Кант залишається одним з тих небагатьох філософів, які зробили сам ігровий феномен предметом спеціальної філософської рефлексії. Гра у славетного німецького філософа є гармонійною основою всіх пізнавальних властивостей людини та особливим, "оживляючим чинником душі". За Кантом саме сутнісні властивості гри роблять взагалі можливим процес пізнання; адже гра гармонізує пізнавальні здібності суб'єкта; ігрові прояви спрямовують його на предмет. Гра розглядалася Кантом як підґрунтя існування трансцендентальної естетики. Їй притаманні системність і впорядкованість, але вона також є проявом свободи особистості. Гра є корелятом суб'єктивності, вона інтерпретується Кантом також як медіатор, що поєднує світ суб'єктивного з об'єктивним, зовнішнього з внутрішнім.

Філософія Фрідріха Шіллера продовжує традицію кантівської філософії гри. Завдяки ігровому феномену в особистості поєднуються реальність і форма, необхідність і випадковість, пасивність і свобода, а людська сутність досягає свого логічного завершення. Розглянута в онтологічному плані, гра постає необхідною основою культури. Поняття гри в філософських побудовах Фрідріха Шіллера органічно поєднує в собі змістовне та формальне, раціональне й чуттєве. Саме гра фактично постає тим фактором, що створив і продовжує створювати людину як особистість та соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її над фізичним світом природи. Саме гра ("естетична гра")

* Доктор філософських наук, професор
(Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)
bilyk2008@ukr.net
ORCID 0000-0002-9611-3733

інтерпретується філософом як маніфестація справжньої сутності людини. Саме в грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свою суб'єктивність.

Ключові слова: гра, філософія, лудологія, суб'єкт пізнання, знання, естетика, Кант, Шіллер.

PHILOSOPHY OF GAME IN IMMANUEL KANT'S AND FRIEDRICH SCHILLER'S WORKS

Y. M. Bilyk

The goal of this article is philosophical comprehension of a notion of game. This notion belongs to a group of the traditional and the oldest notions in philosophy. Heraclitus, Democritus, Plato, Aristotle, cynics, stoics, neoplatonics have already had the notion of game. This notion comes to the contemporary philosophy through the many ages of the tradition of various usage; this notion is widely used beyond it - in sociology, economics, psychology and so on. But the very problematics of game didn't often become an object of a philosophical analyse.

Game takes a special place in Kant's philosophy. Immanuel Kant is one of few philosophers who made the very game phenomenon an object of special philosophical reflection. In the doctrine of the outstanding German philosopher is a harmonious base for all cognitive qualities of a human and a special factor, "which inspirits souls". According to Immanuel Kant, essential qualities of game make a process of cognition possible; as game harmonizes cognitive skills of a subject; game displays direct it to an object. Game was studied by Kant as a base for transcendental esthetics. Its features are consistency and arrangement, but it also displays freedom of personality. Game is a correlate of subjectivity; it is interpreted by Kant as a mediator which unites the world of the subjective with the objective, the outside with the inside. Friedrich Schiller's philosophy continues the tradition of Kant's philosophy of game. Reality and a form, necessity and chance, passivity and freedom are combined for personality, and human essence reaches its logical conclusion due to game. When game is analyzed in ontological terms, it is a necessary base for culture. The notion of game in Friedrich Schiller's philosophical works organically combines contents and a form, the rational and the sensual. In fact, game is that factor which created and has created a human as personality and a social principled creature, raising it above the physical world of nature. Game ("esthetical game") is interpreted by Friedrich Schiller as manifestation of true human essence. A human becomes personality, creates himself and his subjectivity in game and through game.

Key words: game, philosophy, ludology, subject of cognition, knowledge, esthetics, Kant, Schiller.

Постановка

проблеми.

Насамперед слід зазначити, що Іммануїл Кант був першим з філософів Нового часу, хто після досить тривалої перерви (на декілька століть) виявив інтерес до поняття гри в філософії. Він також повернув до арсеналу філософії активне використання більшої частини традиційного лудологічного інструментарію. Послідовник Іммануїла Канта у філософських дослідженнях Фрідріх Шіллер,

залишаючись кантіанцем, запропонував певну переорієнтацію осмислення гри.

Ступінь наукової розробленості.

Філософи Нового часу, відмовившись від значної частини традиційного філософського спадку Середньовіччя та Ренесансу, певний час взагалі не відчували потреби у використанні лудологічного інструментарію в філософії, що, як відомо, частково було пов'язано з деяким суттєвими змінами загальної тематики

досліджень. Іммануїл Кант, виходячи з центральних засад його філософської системи – проблем суб'єктивності, а також принципово нової теорії пізнання, на нашу думку, не міг не повернутись до активного використання лудологічного інструментарію. Отже, саме від філософії І. Канта [4] бере в Новий час свій початок одна з найвпливовіших традицій сприйняття і використання лудологічних ідей в філософії, а також за її межами.

Вважаємо, що філософія Іммануїла Канта вимагає сучасного осмислення, особливо її лудологічна компонента. Філософські дослідження Фрідріха Шіллера взагалі залишаються поза увагою філософів.

Цією публікацією ми продовжуємо традицію історико-філософського дослідження лудологічної проблематики [1].

Окреслення невирішених питань, порушених у статті. Вагомою є й та обставина, що саме Іммануїл Кант після тривалої паузи зробив гру предметом й інструментом філософського дослідження, а також окреслив предметне поле значень цього поняття. Тому не випадково, що саме на кантівську філософію, як на основне джерело побудови своїх концепцій посилались і посилаються багато дослідників на теренах сучасної філософії, теології, психології та соціології. Саме кантівська філософія постає основою сучасної філософії гри. Особливе місце займає гра в кантівській концепції суб'єктивного. І. Кант також залишається одним з тих небагатьох філософів, які зробили сам ігровий феномен предметом філософської рефлексії.

Метою дослідження є філософський аналіз особливостей використання лудологічного інструментарію в філософських

розбудовах Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера.

Виклад основного матеріалу.

Поняття гри може бути справедливо зарахованим до групи найбільш традиційних і давніх серед понять філософії. Воно вже досить активно використовувалось різними філософами доби античності. Так, лудологічні поняття ми постійно знаходимо у роботах доволі різних представників античних філософських шкіл як важливий інструментарій першочергово в онтологічних розбудовах (Геракліт, Платон, Арістотель, Плотін). Подібні лудологічні інтерпретації були також репрезентовані в осмисленні природи людини і суспільних відносин (насамперед Платон, стоїки, кініки, неоплатоніки), а також природи самої філософії – тут слід передусім згадати Сократа і Демокріта [1].

Середньовічна філософія, спираючись на переосмислений спадок платонівської й арістотелівської традицій, також першочергово передбачала використання лудологічного інструментарію у власних онтологічних побудовах (насамперед Августин, Еріугена), а також в осмисленні взаємовідносин філософії і теології (Климент Олександрійський, Еріугена). Дещо пізніше дослідження природи родових сутностей (відповідно до здобутків арістотелівської традиції) привело до фундації та розбудови поняття екзистенції, яке сприймалось як таке, що має лудологічну природу (Альберт Великий). Однак найбільшою мірою на формування кантівських і шіллерівських лудологічних уявлень вплинули епістемологічні концепції Івана Дамаскіна та Ісидора Севільського.

Таким чином, через багатовікову традицію різноманітного, різнопланового використання поняття гри було поступово

сприйнято представниками сучасної філософії. Крім того, зараз воно досить широко використовується і за межами філософії – в математиці, прикладних науках (зокрема, військових), соціології, психології, економіці та інших. Разом з тим, слід визнати, що порівняно нечасто проблематика гри сама ставала предметом детального філософського аналізу.

Одразу слід зазначити, що гра відігравала особливе місце в філософії Іммануїла Канта. Більше того, Кант може вважатись одним з тих небагатьох представників західної філософії загалом, яким вдалось зробили сам ігровий феномен предметом спеціальної філософської рефлексії. У всі періоди довголітньої творчості І. Канта лудологічні (ігрові) проблеми відігравали значну роль в його філософуванні. І це наклало суттєвий відбиток на всю його філософію.

Хоч Іммануїл Кант був не першим серед філософів Нового часу, хто почав послідовно використовувати поняття гри, однак були й суттєві відмінності кантівського розуміння гри від того, як гра сприймалась його попередниками. Кант досліджував ігровий феномен переважно в контексті гносеологічної проблематики, яка була найбільш актуальною для його філософських пошуків. Прийнято вважати, що І. Кант свідомо обмежував усю множину лудологічних феноменів у філософських дослідженнях тільки суб'єктом та сферою його свідомості.

Досліджуючи філософську спадщину І. Канта, не важко помітити, що онтологічна характеристика ігрового феномену для нього не була по-справжньому актуальною. На відміну від більшості своїх античних і середньовічних попередників, Кант не прагнув досліджувати онтологічні параметри ігрового феномену. І це суттєво

відрізняє його філософську позицію від того, що було раніше. Та з цього ніяк не випливає, що такого роду характеристика поняття гри для нього не існувала.

Уже в "докритичний" період своєї творчості Іммануїл Кант активно використовує лудологічні поняття як важливий інструментарій для філософського аналізу різних явищ світу мистецтва. Так, поезія, на його думку, є штучно створеною "грою ідей", музика – "грою уявлень", театр – "грою відчуттів". Поезію він розглядає як "найпрекраснішу гру" серед них, оскільки саме в ній, на його переконання, з необхідністю поєднуються всі духовні сили людини. Пізніше, у філософському творі "Критика здатності судження" такого роду інтерпретації проявів ігрового феномену, а також похідні від нього уявлення І. Кант конкретизував та пояснював вже в контексті висновків його зрілої філософської системи, зокрема, в зображенні поезії як "вільної гри" [2: 22].

Зазначимо, що основний інтерес в "критичний" період філософування Канта вже становило не мистецтво як соціальний інститут, а мистецтво як вияв свідомості людини. Виходячи з таких міркувань, він уважав художньо-образні аспекти мистецтва провідними. І вони розглядались ним як основа естетичного сприйняття людини.

В своїй відомій промові на захисті дисертації з поетики Й. Кройцфельда в Кьонігбергському університеті в 1777 році І. Кант уточнив і детальніше роз'яснив сутність своїх уявлень про значення поняття гри (провідною ідеєю цієї дисертації, на думку Канта, було дослідження способів використання в поезії оман почуттів). Він висловив тезу, що весь світ поетичного за своєю сутністю завжди повинен вважатись оманливою видимістю, а також ілюзією [3: 120]. І. Кант стверджував,

що світ мистецтва (а також естетичний світ загалом) є таким різновидом обману, який, його словами, "пестить слух", а також "збуджує душу та оживляє її" [3: 120-121].

Іммануїл Кант був переконаний, що на відміну від звичайного обману, такий його різновид як мистецтво нікого по-справжньому не зміг би ввести в оману. Навпаки, своєю сутністю такий спосіб зображення, на його думку, нерозривно пов'язаний із зображенням істинного: існує така видимість, з якою дух грає і не буває нею розіграний. Цілком очевидно, що І. Кант мав на увазі насамперед те, що в філософії називають поетичною істиною. Саме через такого роду видимість її творець, на погляд філософа, не вводить в оману легковірних, а виражає істину у формі видимості. Ця видимість не затемнює внутрішній образ істини, яка стає прикрашеною. Вона також не вводить в оману недосвідчених та недовірливих глядачів, однак виводить на сцену суху і безколірну істину, наповнюючи її кольорами почуттів [3: 121]. Для позначення феномену естетичного І. Кант уважав найбільш доцільним поняття ілюзії як "граючої видимості".

У своїх подальших філософських дослідженнях, насамперед в "Антропології з прагматичної точки бачення", І. Кант намагався чіткіше і більш послідовно розрізнати дуже важливі для його філософської системи поняття ілюзії та омани. "Ілюзія, за його словами, – це така омана, яка залишається навіть тоді, коли знають, що позірного предмета насправді немає – така гра нашої душі з чуттєвою видимістю є навіть дуже приємною" [2: 13].

Особливо важливою для подальших висновків, до яких дійшов у своїх міркуваннях І. Кант, було також те, що досліджувана ним "граюча видимість" може бути ототожнена з

"істиною в явищах" [3: 121]. В результаті філософ дійшов переконання, що необхідною основою існування мистецтва може бути тільки гра. Не менш важливим його висновком цього періоду можна вважати також і те, що саме через гру людина здатна сприймати істину.

Гра у філософуванні Іммануїла Канта була визначена як гармонійна основа всіх пізнавальних властивостей людини, а також особливий "оживляючий чинник душі". Саме сутнісні властивості гри, на погляд І. Канта, роблять взагалі можливим процес пізнання. Адже гра здатна гармонізувати усі пізнавальні здібності суб'єкта. Більше того, саме ігрові прояви дають можливість спрямовувати суб'єкт на предмет пізнання.

Крім того, гра розглядалася І. Кантом як основа існування трансцендентальної естетики. Грі, на думку Канта, притаманні системність і впорядкованість, однак вона також є проявом свободи особистості. Гра для Канта була корелятом суб'єктивності. Він уважав необхідним розглядати гру і як свого роду медіатор, що поєднує світ суб'єктивного з об'єктивним, так само як і зовнішнього з внутрішнім.

Проте найістотніше значення поняття гри в Іммануїла Канта отримало при завершенні ним своєї філософської системи (так званий "критичний період"). В своїх основних працях "Критика чистого розуму", "Критика практичного розуму" та "Критика здатності судження" Кант розглянув такого роду чинники свідомості, які, на його переконання, створюють собою норми пізнання природи (закони), а також волі (хотіння). Якщо перші пов'язані з природою та буттям, то другі – з обов'язком та свободою особистості. Філософ стверджував, що світи природи та свободи із необхідністю поєднуються за допомогою

особливого світу – світу естетичного, основою якого є судження. Здатність до судження, за І. Кантом, перебуває між розумом та розсудком, між необхідністю та свободою, пізнанням та бажанням, органічно поєднуючи їх між собою.

Єдиною та необхідною умовою існування таким чином інтерпретованого світу, на думку Канта, може бути тільки гра. Таке розуміння природи та сутності ігрового феномену в філософській системі Канта було зумовлене, поза усяким сумнівом, насамперед особливостями його власної епістемологічної концепції, задекларованої в його відомому вислові: "...ми не можемо пізнати природу, ми можемо лише помислити її" [2: 27].

Отже, за Кантом, не понятійний апарат розуму, як і не "чуттєве споглядання індивіда", а лише "стан вільної гри пізнавальних можливостей" може розглядатись як субстанціональна основа процесів пізнання. Поняття гри в філософській системі Канта виконує ще й низку досить важливих епістемологічних функцій. Так, саме гра зумовлює побудову обрисної схеми та композицію предмета, що поданий у чуттєвому сприйнятті суб'єкта, який активно задіяний у процесі пізнання. Також першочергово через гру сприймається Кантом об'єктивна цілеспрямованість природи як об'єкту філософського пізнання.

Водночас ігрові поняття в філософській системі І. Канта є гармонізуючою основою для всіх пізнавальних властивостей суб'єкта. Вияви гри він уважав тим особливим, "оживляючим чинником душі" і, відтак, обов'язковою умовою існування того феномену світу суб'єктивності, який визначав за допомогою поняття "геній" [2: 49]. Такі властивості гри роблять взагалі можливим існування всього

пізнавального процесу. Саме гра зображена в кантівській філософській системі як особливий чинник, що здатний налагоджувати (гармонізувати) пізнавальні здібності суб'єкта. Тільки ігрові прояви спрямовують його на предмет пізнання, є необхідною основою сприйняття суб'єктом прекрасного та величного в природі.

Подальший розвиток лудологічних уявлень в новоєвропейській філософії пов'язаний з ідеями Фрідріха Шіллера. Його основні філософські побудови значною мірою були продовженням традицій, які походили від кантівської філософії гри. Крім того він, як і Кант, у своїх дослідженнях спирався на важливий спадок середньовічних філософів. Однак слід зауважити, що шіллерівська філософія довго залишалась поза увагою як його сучасників, так і пізніших дослідників історії філософії, перебуваючи на другому плані у порівнянні з його більш відомими сучасниками – представниками німецького ідеалізму Нового часу.

Поняття гри в філософських розбудовах Ф. Шіллера органічно поєднує в собі змістовне та формальне, раціональне й чуттєве. Гра фіксує тут взаємозв'язок сутності та явища, створює модель взаємовідносин суб'єкта і дійсності, яка активно освоюється суб'єктом, і тому існує для нього. Саме в грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свій світ суб'єктивного, продукуючи реальність найвищого рівня ("естетичну видимість"), організує цивілізоване суспільство ("естетичне суспільство"). Гра постає також як компенсаційний засіб, оскільки вона є одним з провідних засобів набуття втраченої цілісності особистістю, яка, на думку мислителя, порушена в сучасному йому суспільстві.

Говорячи про феномен гри, Фрідріх Шіллер свідомо залишав за межами

свого аналізу (який найбільш детально був проведений в його творі "Листи про естетичне виховання людини") те, що він зараховував до найнижчих форм гри. Всі подібні форми ігрового феномену (тобто найнижчі форми гри), на думку Шіллера, за своєю сутністю та походженням завжди були мало пов'язаними зі сферою культури ("естетичної гри"), що цікавила його найбільшою мірою.

На відміну від І. Канта, Ф. Шіллер був переконаний у тому, що гра завжди має певну структурованість, тому необхідно говорити про різні форми її існування. Саме цим найбільше відрізняються його уявлення від поглядів Канта. Навіть фантазія, яка, на думку Канта, завжди є "грою уяви" і тому властива в буквальному значенні слова тільки людині, на відміну від найнижчих форм ігор, в уявленнях Шіллера перебуває набагато нижче від рівня так званої "естетичної" гри.

Ф. Шіллер розглядав естетичну гру як культурний феномен і саме вона є основним предметом його філософсько-культурологічного дослідження [5]. Філософ розглядав гру свого роду поєднувальною ланкою між світом суб'єктивного та світом об'єктивного; гра є найвищий ступінь пізнавальних здібностей людини та найповніший прояв її особистої свободи. Такі ідеї Шіллера щодо медіативних та епістемологічних функцій гри були сприйняті ним в першу чергу з філософії Канта та стали необхідною основою його власних філософських розбудов. Однак найвищу форму ігрового феномену Шіллер визначав як "естетичне". Він був переконаний, що її слід вважати невід'ємною від поняття прекрасного.

Весь процес сприйняття прекрасного вимагає наявності естетичної гри. Адже прекрасне, за Шіллером, не може бути "просто життям", феномен його існування для

людини не зумовлений будь-якими життєвими потребами. Динамічний стан прекрасного для людини завжди постає позачасовим. Людину, на його переконання, взагалі не можна примусити до сприйняття прекрасного, як і до процесів пізнання загалом. Прекрасне, в свою чергу, виконує певні онтологічні функції: його "потрібно зрозуміти як необхідну умову сутності людства" [5: 310].

Для людини як особистості прекрасне може існувати тільки у формі гри. Така особлива форма існування (тобто екзистенції) людини оцінюється Ф. Шіллером як найвищий (онтологічний) прояв її сутності. Адже саме завдяки грі для людини поєднуються реальність і форма, необхідність і випадковість, пасивність і свобода, а сутність людини досягає свого логічного завершення. Оскільки ні розум, ні досвід не можуть, на думку мислителя, продемонструвати можливість об'єктивного існування прекрасного, воно в такій же мірі, як і власна сутність людини (особистості), пізнається тільки в грі та через гру [5: 275].

Відтак, прекрасне, на думку Шіллера, не пізнається у спогляданні; воно не пізнається і через форми чуттєвого досвіду. Єдиною формою пізнання естетичного може бути тільки гра, оскільки прекрасне перебуває поміж сферами чуттєвого та раціонального. Отже, основне 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 людини.

Ф. Шіллер висновує, що саме гра фактично постає тим фактором, який створив і продовжує створювати людину (особистість) як соціальну

високоморальну істоту, піднімаючи її (а також суспільство) над фізичним світом природи. Тобто власне ігровий феномен робить людину людиною, як засвідчує Ф. Шіллер у своїй відомій сентенції: "Людина грає тільки тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова, і постає сповна людиною лише тоді, коли грає" [5: 285]. Фактично співпадаючи понятійно з людяністю, лудологія Шіллера поєднує також матеріальне та духовне начала в людині.

Евристичними є й міркування Ф. Шіллера про епістемологічні параметри лудологічного. Оскільки естетичне сприймається ним як найвище в людині (особистості), то гра постає доцільним епістемологічним інструментом, що й дозволяє людині взагалі сприйняти істину. Остання постає фактично як зконструйована в процесі гри.

Слід також звернути увагу на наступну обставину: розмірковуючи про природу високої гри та її місце в житті людини і суспільства, Фрідріх Шіллер свідомо використовує поняття екзистенції. Це важливе й цікаве поняття, яке з'являється і розробляється в середньовічній філософії, однак у наступні століття було незаслужено забуто і тільки зусиллями Шіллера повертається до понятійного арсеналу сучасної філософії.

У середньовічних філософів інтерпретація екзистенції була поєднана з осмисленням та описом онтологічних і (частково) персоналістських параметрів гри. Тому не є випадковою й апеляція Шіллера до смислового і змістовного ресурсу цього поняття при дослідженні лудологічних характеристик людини як особистості та сфери культури загалом. Саме кагорія екзистенції дозволяє, на думку мислителя, розкрити й охарактеризувати позабіологічний (гра підіймає людину над природою)

стан буття людини в культурі. Вважаємо, що відродження поняття екзистенції є важливою історико-філософською заслугою Ф. Шіллера.

Таким чином, естетична гра, розглянута в онтологічному плані, є необхідною основою буття всієї культури, яку, на думку Шіллера, потрібно розглядати лише як певну форму синтезу між раціональним та чуттєвим. Тобто вся сфера культури (такою ж мірою, як і мистецтво) інтерпретується філософом передусім як епістемологічний феномен.

Висновки та перспективи дослідження. Філософія Іммануїла Канта завжди викликала великий інтерес дослідників, однак лудологічні її параметри тривалий час залишались поза увагою фахівців з історії філософії. Це при тому, що поняття гри займає помітне місце в його філософських розбудовах. Гра в І. Канта є гармонійною основою всіх пізнавальних властивостей людини та особливим, "оживляючим чинником душі". Протягом свого творчого життя І. Кант по-різному бачив як своє дослідницьке поле на теренах філософії, так і місце гри в ньому. Від інструментарію тлумачення природи мистецтва – до важливого чинника творчого мисленевого процесу, від гармонізуючого чинника процесів пізнання – до важливої поєднальної ланки процесів усвідомлення індивідом світів необхідності й свободи: все це роль лудологічних факторів. Гра є корелятом суб'єктивності, вона інтерпретується Кантом також як медіатор, що поєднує світ суб'єктивного з об'єктивним, зовнішнього з внутрішнім.

Фрідріх Шіллер, успадкувавши від Іммануїла Канта ідею про ігровий феномен як важливу основу епістемології, суттєво її розвинув. На його переконання, практично всі пізнавальні процеси можуть бути проінтерпретовані як такі, що

побудовані на лудологічній основі. Поняття гри в філософських роздумах Ф. Шіллера органічно поєднувало в собі змістовне та формальне, раціональне й чуттєве. Саме гра інтерпретується ним як маніфестація справжньої сутності людини. Вона є тим вирішальним чинником, що створив і продовжує створювати людину як особистість та соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її над фізичним світом природи. Естетичну гру (тобто культуру) Ф. Шіллер пояснював як вияв справжньої сутності людини. Саме в грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свою суб'єктивність.

ЛІТЕРАТУРА

1. Білик Я. Лудологічні традиції античності: теорія і практика // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Вип.2 (86). 2019. С. 101–108.
2. Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения: В 6 тт. Москва: Мысль, 1966. 5. 564 с.
3. Кант И. Оппонентская речь на защите диссертации по поэтике ("Тартуская рукопись") // Кантовский сборник. Калининград: Калининградский ун-тет, 1985. Вып. 10. С.120–121.
4. Кассирер Э. Жизнь и учение Канта. С.-Петербург: Университетская книга, 1997. 447 с.
5. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека //

Сочинения: В 7 тт. Москва: Государственное издательство художественной литературы, 1957. 6. С. 251–358.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Bily`k, Ya. (2019). Ludologichni trady`ciyi anty`chnosti: teoriya i prakty`ka [Ludological traditions of antiquity: theory and practice]. *Visny`k Zhy`tomy`rs`kogo derzhavnogo universy`tetu imeni Ivana Franka*, 2 (86), 101–108 (in Ukrainian).
2. Kant, I. (1966). *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [Critique of Judgment]. Moskva: Mysl', 5 (in Russian).
3. Kant, I. (1985). *Opponentskaja rech' na zashhite dissertacii po pojetike ("Tartuskaja rukopis")* [Opponent speech at the defense of a dissertation on poetics ("Tartu manuscript")]. *Kantovskij sbornik. Kaliningrad: Kaliningradskij un-tet*, 10, 120–121 (in Russian).
4. Kassirer, Je. (1977). *Zhizn' i uchenie Kanta* [The life and teachings of Kant]. S.-Peterburg: Universitetskaja kniga (in Russian).
5. Shiller, F. (1957). *Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka* [Letters about aesthetic education of a person]. *Sochinenija: V 7 tt. Moskva: Gosudarstvennoe izdatel'stvo hudozhestvennoj literatury*, 6, 251–358 (in Russian).

Receive: October 05, 2020
Accepted: November 12, 2020