**Введение.**

Игра – одно из ключевых понятий культурологии, обозначающее как особый адогматичный тип миропонимания, так и совокупность определенных форм человеческой деятельности.

Игра имманентно присуща человеку, она использовалась в качестве метафоры человеческого существования, актуализировалась во все эпохи, начиная с античности вплоть до XX века.

Еще Платон говорил: «каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры», а ведущий исследователь игры в 20 в. – Й. Хейзинга написал: «Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя».

Современный интерес к проблеме игры обусловлен характерными для гуманитарной мысли 20 века стремлением выявить глубинные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности.

**Объектом исследования** в данной курсовой работе являются философские тексты представителей классической немецкой философии и эстетики. Авторы «Истории эстетической мысли»[[1]](#footnote-1) выделяют персоналии философов: И. Кант; И. Фихте; И.- В. Гете, Ф. Шиллер, В. Гумбольдт, Ф. Шлегель, Ф. В. Шеллинг и Г.-В.-Ф. Гегель. Наиболее яркими среди них исследователи[[2]](#footnote-2) считают И. Канта, И. Фихте, и Г.-В.-Ф. Гегеля, Ф. В. Шеллинга, а также выделяют ведущего мыслителя в области эстетики – Ф. Шлегеля.

**Предметом исследования** является категория игры в конкретных работы определенных авторов – наиболее репрезентативных для данного периода развития философии. И. Кант «Критика способности суждения», Г. Гегель «Эстетика» и «Наука логики», Ф. Шлегель «Георг Форстер», «История европейской литературы», «История древней и новой литературы», Ф.В. Шеллинг «Философия искусства».

Именно эти тексты являются у данных философов характерными, содержащими основные концепции и идеи.

**Степень изученности:** игра присутствует во многих сферах человеческой деятельности, поэтому феномен игры рассматривается различными исследователями в областяхбиологии, психологии, этологии, антропологии и др.

Проведем краткий обзор концепций игры в биологии и психологии.

Основы биологизированных концепций игры наиболее систематизировано изложены у английского философа, основоположника позитивизма, Г. Спенсера в работе «Основания психологии».

Г. Спенсер исходит из того, что игра есть биологическая функция организма животного и человека, хотя и не является условием поддержания его жизни.

«Игра есть точно такое же искусственное упражнение сил, которые, вследствие недостатка для них естественного упражнения, становятся столь готовыми для их разрешения, что ищут себе исхода в вымышленных деятельностях на место недостающих настоящих деятельностей»[[3]](#footnote-3).

Немецкий психолог К. Гроос придает игре иной характер. Он разделяет игры животных и игры людей и рассматривает игру как свойство лишь высокоразвитых животных. По Гроосу, «игра является формой самообучения на присущем каждому виду уровне»[[4]](#footnote-4).

Основатель психоанализа З. Фрейд в работе «Я и Оно» пишет, что ««инстинкт жизни» и «инстинкт смерти» являются биологической основой игры. Удовольствие же является неотъемлемым свойством игры»[[5]](#footnote-5). Он видел в игре выражение глубинных инстинктов и влечений.

Одно из самых значительных попыток синтеза психологических и педагогических аспектов детской игры – «Психология игры» Д.Б. Эльконина. По его мнению, главным в игре дошкольников является роль, которую берет на себя ребенок. «В ходе осуществления роли преобразуется не только действительность ребенка, но и его отношение к ней»[[6]](#footnote-6). Составляющие игрового процесса, по Эльконину, следующие: «роль, ''мнимая'' ситуация, сюжет игры, содержание игры»[[7]](#footnote-7).

Л. С. Выготский[[8]](#footnote-8) - основатель русской психологической школы игры - рассматривал игру как ведущую для понимания психического развития в дошкольном возрасте деятельность. Игра возникает тогда, когда появляются нереализуемые немедленно тенденции, а ее сущность в том, что она исполнение желаний.

Э. Берн – американский психотерапевт и теоретик психоанализа –в работе «Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы»[[9]](#footnote-9) - проблему игры рассматривает в комплексе трансактного анализа. Берн анализирует множество человеческих игр: супружеских, сексуальных, преступных и т.п.

Игры – это стандартные цепочки трансакций, направленных на снятие напряжения и структурирование времени.

Итак, в психологии и биологии игре отводится в основном развивающая и компенсаторная функция для способностей человека; подчеркивается важность игры в детском возрасте.

В связи с тем, что наше исследование связано именно с немецкой классической философией, необходимо сделать обзор исследовательской литературы по этой теме. Существует фундаментальный труд А.В. Гулыги,[[10]](#footnote-10) посвященный исследованию целого ряда тем, философских категорий и проблем, интересовавших мыслителей именно в рассматриваемый период, также речь идет о многочисленных учебных изданиях[[11]](#footnote-11), где подробно останавливаются на различных аспектах немецкой классической философии.

Попытку определить место категории игры в немецкой классической философии и эстетике предприняла исследователь Казакова Н.Т.[[12]](#footnote-12), в работе «Феномен игры в философии: Методологический анализ», где представлен методологический анализ феномена игры в философии, исследуется проявление игры в различных областях человеческой деятельности, но про категорию игры в немецкой классической философии говорится, что немецкое Просвещение сыграло особенную роль в развитии теории игры прежде всего Кант и Шиллер. Указывается, что именно через немецкую классику: романтизм Шиллера, Шлегеля, Шеллинга, игра попадает центр философского интереса. Говорится о том, что Кант в работе «Критика способности суждения» упрочил значение проблемы игры в философии, определяется значение игры именно для этого философа в контексте его размышлений о познавательных способностях субъекта. Но остальные мыслители данного периода - Г.-В.-Ф. Гегель, Ф. Шеллинг, Ф. Шлегель - остались Казаковой не рассмотренными.

**Целью работы** можно считать выявление категории игры и определение ее значимости в общем контексте творчества мыслителей.

В связи с этим представляется необходимым решить такие **задачи:** исследовать философские тексты, рассмотреть категорию игры в работах философов И. Канта, Г.-В.-Ф. Гегеля, Ф. Шлегеля, Ф. В. Шеллинга, определить значение категории игры именно для этих мыслителей.

**Основная часть.**

**Часть I.**

Во введении к данной работе были указаны исследователи игры и основные концепции в биологии и психологии, однако феномен игры интересовал очень многих специалистов и в других областях человеческой деятельности, поэтому будет целесообразно привести и обзор концепций в культурологии, истории, герменевтике и эстетике, и различные словарные определения игры .

Итак, основным исследователем игры считается Й. Хейзинга.

В его труде ‘’Homo ludens’’ большое место занимают масштабные гипотезы относительно возникновения и развития мировой культуры.

 В первую очередь это идея о роли ***игры*** ***как важнейшего культурообразующего фактора***, а также выявление и изучение «извечных», возрождающихся в истории цивилизации, иллюзий и утопий человечества - всего, что Хейзинга зовет «гиперболическими идеями жизни», вокруг которых, как он стремится показать, в той или иной культуре сосредоточивалась вся жизнь общества.

 Излюбленные им временные пласты — кризисные эпохи, одновременно «зрелые и надламывающиеся», в которых сплелось, ярко и противоречиво, множество прежних и новых тенденций. Он рассматривает культуру, если употребить современный термин, как систему, в которой взаимодействует все: экономика, политика, право, быт, нравы, искусство.

Кроме того, Хейзинга — историк *мировой культуры,* поэтомудля него всякая история есть история всеобщая.

Оперируя огромным фактическим материалом, прослеживая *игровой момент* культуры в рамках различных форм цивилизации, от архаических обществ до современного западного общества, Хейзинга не дает окончательного ответа на вопрос, явилась ли игра в ходе исторического развития человечества *одним* из факторов культуры (при том, что роль ее в генезисе культуры очень велика и что до сих пор во многих сферах культуры, прежде всего в поэзии, искусствах, обрядах и т. п., игровой момент является значительной конституирующей величиной), и культура как целое может выступать лишь во взаимодополнении «игрового» и «серьезного» моментов.

 Или *вся* культура есть бесконечно развившийся и усложнившийся принцип игрового начала и за пределами *игры* ничего не остается?

В ***концепции игры*** очевидна привлекательность многих моментов; это прежде всего ***непринудительный характер ее правил***. Далее, это такой специфический момент игры, как ***сознание условности*** установленных правил поведения, то есть произвольности, недетерминированности — иными словами, ***допущение возможности*** **иного выбора***.* Для Хейзинги в этом — залог не-фанатизма, условие сохранения дистанции, позволяющей не разделять с сознанием общества предрассудков, фетишистских представлений,— в то время как в своем авторитаризме общество не приемлет этот важнейший элемент социальной жизни, стремится свести на нет все его проявления, подчиняя все гнету «серьезного».

Любая игра, любая форма должна принимать во внимание свою противоположность (не как следствие диалектического развития, а как одновременно потенциально присутствующую). Игра, которая не считается с этим этическим моментом (между тем как в нем — *единственное* внешнее правило игры как таковой), становится *псевдоигрой*, разоблачавшимся Хейзингой в различных культурах «ложным символом», поскольку она *отрицает свободный выбор*. Хейзинга не предлагает теории игры; это — морфология социальной игры в многовековом историческом срезе.

В текстах Хейзинги мы не найдем единой, неизменно тождественной себе трактовки понятия «игра», некоего жестко фиксированного представления о специфике «серьезного». Смысловая граница между игрой и серьезным у Хейзинги смещается, пролегает всякий раз различно. Так, применительно к ранним этапам всемирноцивилизационного процесса серьезное выступает у Хейзинги только как не игровое, не охваченное игрой.

Под несколько иным углом зрения рассматривается соотношение игрового и серьезного в различных аспектах жизни общества *нового* *времени*: в этом случае «серьезное» несет в себе собственный негативный заряд — как лишенное культурообразующих возможностей игры, неспособное к дальнейшему развитию. Такая серьезность уже не свободна от самообмана, в ней есть мнимое.

В то же время серьезностью в *современных* общественных условиях поражена и сама игра, что делает ее псевдоигрой: это по сути недостойная либо неразумная игра, для которой характерны незрелость мысли, абсурдность, что дает о себе знать прежде всего в политической жизни современного общества.

В основе произведения — не столько идея спасения духовных ценностей и наслаждения ими в тонкой и прозрачной интеллектуальной игре, идея, общая для определенных кругов творческой интеллигенции, сколько игра как *онтологический* статус существования людей, социальной жизни.

У Хейзинги основное разделение «игра — неспособность к игре» идет не по группам и слоям, не по степени приближенности этих слоев к культуре: разделение идет по подлинности либо неподлинности реализации в культуре *всеобщего —* онтологически человеку присущего — игрового начала.

Игра как постоянная стихия в каком-то смысле для исследователя аморфна, точнее, она говорит об эпохе не все. На основании многих работ Хейзинги очевидно, что очень большое внимание он уделял формообразующему значению исторически складывавшихся *идеалов социалъной жизни.* Разумеется, в них много игрового, ибо более всего они связаны с областью мечты, фантазии, утопических представлений. Они требуют для себя *условий* игры Согласно концепции Хейзинги, ***целые эпохи «играют» в воплощение идеала*** — например, идеала античности. *Соотношение игры и серьезного* в реализации этих идеалов различно — оно зависит от того, стремятся ли их осуществить в самой жизни, или они живут лишь в пределах литературы, искусства.

***Игра*** — необходимый способ социальной жизни, ***то, что поддерживает идеал,*** в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи.

Автор исследует значение игры в разных проявлениях культуры (игра и правосудие, игра и война, игра и мудрость, игра и поэзия, игра и философия) и значение культуры в игре (игра в музыкальном смысле, азартная игра и др.) Таким образом, игра является специфическим фактором всего, что окружает нас в мире. Человеческая культура, по мнению Хейзинги, возникает в игре и развивается как игра. «Для меня проблема …не в том, какое место занимает игра среди прочих явлений культуры, но в том, насколько сама культура носит игровой характер».

Приведем основные характеристики игры, которые выделяет Хейзинга:

1. …налицо первый из главных признаков игры: *она свободна*, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй признак.
2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность.
3. Изолированность составляет третий отличительный признак игры. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.
4. Здесь перед нами еще один новый и позитивный признак игры. Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Пока она происходит, в ней царит движение, прямое и попятное, подъем и спад, чередование, завязка и развязка.
5. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу фиксируется как культурная форма. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время.
6. Можно указать на некую священность пространства игры: человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-то *означает* или что-то *знаменует,* находит себе место в сфере праздника и культа, в сфере священного. В качестве священнодействия игра может служить благу целой группы, но иным образом и иными средствами, нежели те, что непосредственно направлены на удовлетворение жизненных потребностей. …формально отсутствует всякое различие между игрой и священнодействием, иначе говоря, священнодействие совершается в тех же формах, что и сама игра, так и освященное место формально не отличается от игрового пространства. В платоновском отождествлении игры и сакральности священное не принижается тем, что его называют игрой, но возвышается самое игра, поскольку это понятие наделяется значением и смыслом вплоть до самых высших сфер духа.
7. У каждой игры свои правила. Они диктуют, что будет иметь силу внутри отграниченного игрой временного мирка. Правила игры безусловно обязательны и не подлежат сомнению
8. Среди квалификаций, уместных в отношении игры, мы называли напряжение. Элемент напряжения занимает в игре особое и важное место. Напряжение означает неуверенность, неустойчивость, некий шанс или возможность. В нем есть стремление к разрядке, расслаблению. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия.

Она украшает жизнь, она дополняет ее и вследствие этого является необходимой. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней *смысла,* в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей — короче, необходима как культурная функция.

# Также авторитетным исследователем игры является представитель направления герменевтика Х.-Г. Гадамер. В труде «Истина и метод» в главе «Онтология произведения искусства и ее герменевтическое значение» он пишет, что фундаментальной характеристикой человеческого бытия является «историчность», герменевтическое значение которой раскрывается при помощи языка. Сущностью языка Гадамер объявляет ***игру***, которая выступает основой и познания, и понимания истории.

# Для Гадамера задача исследования игры состоит в том, чтобы в первую очередь выяснить, как отдельные игровые акты соотносятся с возможностями, заключенными в уже существующих понятиях собственно «игры» и ее метафор. В итоге Гадамер приходит к выводу, что «в конечном итоге становятся бессмысленными различия в этой сфере собственного и метафорического употребления».

Гадамер анализирует смысл и значение слова «игра», соотносит значение слова с компонентом существующего (немецкого) языка и того значения, которым это слово наполняется в соответствии с игровой ситуацией или событием и даже ситуацией, которая игровой не является.

«Игра имеет место там, и даже преимущественно и собственно там, где тематические горизонты не сужаются для-себя-бытием субъективности и где нет субъекта, ведущего себя по-игровому».

Гадамер прежде всего стремится ***освободить понятие игры от субъективности,*** привнесенной в него Кантом и Шиллером. Он объективирует и онтологизирует игру, тем самым избавляясь от очень важной проблемы в теории игры – кто играет?

Для Гадамера это не важно – у него ***играет сама игра***.

Гадамер приходит к несколько противоречивому выводу «Дело явно обстоит не таким образом, что животные тоже играют, и что даже про воду и свет можно в переносном смысле сказать, что они играют. Скорее, напротив, про человека можно сказать, что даже он играет. Его игры – тоже естественный процесс, да и смысл их, именно потому, что он в той или иной мере принадлежит природе, представляет собой чистое самоизображение».

Поэтому и ***природа***, в той степени, в какой она без цели и намерения, без напряжения выступает как постоянно ***обновляющаяся игра***, может предстать чем-то вроде ***образца для подражания со стороны искусства***.

Гадамер представляет ***игру как способ бытия произведения искусства,*** которое структурируется как в природном, так и в эстетическом пространстве. Что касается онтологической интерпретации игры, то Гадамер пишет: «бытие игры осуществляется не в сознании или поведении играющих, напротив, ***игра вовлекает их в свою сферу и сообщает им свой дух***. Играющий познает игру как превосходящую его действительность».

В эстетических концепциях для нас важной является концепция игрового диалога В. И. Жуковского.

**В. И. Жуковский** в статье «*Игровое свойство творческого диалога художника с материалом искусства»* пишет о том, что у художника существует глубинный искус (тяга, зов) к творению произведения, т.к. именно в процессе создания «про-изведения» есть возможность поймать максимально возможную целостность произведения, возможно «извлечение» в чувственно доступной форме представлений об Абсолюте.

Связь с Абсолютом в профанном мире невозможна; она вероятна только в ***сакральном мире***, каким становится для художника ***мир игры.***

Именно мир игры – искусственный мир, в котором человек может выйти за рамки бытовых функций.

Игровой площадкой в художественной игре становится мастерская, кабинет, монтажный или писательский стол, мольберт, холст…

*Игра всегда предполагает того, с кем играют*. *В художественном мире партнером по творческому диалогу становится оживленный игровой энергией материал*(краски, дерево, глина, камень, а также впечатления, исторические и прочие события).

Как художник, так и материал в игровом диалоге «переодеваются», становятся принципиально отличными от своего рядового существования, т.е. они играют других существ – в этом и выражается инобытие и тайна игры.

Именно *мудрость подчинения желаниям материала* и *умение подчинить его своему замыслу* является **искусностью искусства**.

«Я» - это «переодетый» художник;

«Ты» - материал, с которым художник вступает в игровое партнерство.

«Мы» - нечто интегрированное, созданное попеременными игровыми ходами художника «Я» и произведения «Ты».

«Мы» - это именно та искомая ***целостность***, что представляет художнику иллюзорную ***встречу с Абсолютом***.

Место становления и фиксации «Мы» - *художественное пространство произведения.*

Произведение вне игры не обладает гармонией и сразу превращается в «Оно» - чуждое, проигранное.

Итак, желаемое *соприкосновение с Абсолютом происходит в игре*, оно не долговременно, но озаряет профанный мир художника, наполняет его жизнь целью и смыслом.

Именно зов связи с Абсолютом заставляет художника снова и снова входить в искусственное поле игровой площадки, чтобы испытать искус-преображение совершенством качества «Мы».

Истинная жизнь мастеров искусства происходит во время игры с материалом.

В статье *«Процесс игрового диалога зрителя с произведением живописи»* **В.И. Жуковский** подробно раскрывает суть игрового диалога.

«Для наблюдателя художественное произведение - просто вещь, существующая в реальности. Видимое на поверхности характеризуется достоверностью.

Однако, живописная поверхность, состоящая из пятен-цветоформ, есть целостная система знаков-предметов, обладающих двусторонней структурой, единством непосредственно воспринимаемого (означающего) и подразумеваемого (означаемого).

*Для оживления и раскрытия значения знаков требуется игровой диалог красочных пятен со зрителем,* т.е. такая форма взаимодействий, в которой как наблюдатель, так и цветоформы вышли бы за рамки профанных функций.

Зачин умозрительной игры предстает как соблазнение, а красочная поверхность это набор знаков-индексов, в которых наблюдается единство воспринимаемого и подразумеваемого и именно это единство превращает реально-вещный фон живописной поверхности в иллюзорное пространство.

Знаки-индексы меняют свои значения, они перестают быть указателями и становятся иконическими знаками. Для зрителя-игрока интерпретация иконичности произведения искусства может быть раскрыта понятием «художественной правды». Содержание художественной правды имеет объективно-субъективный характер – она имитирует отношения к предметам как к выражающим некие ценности и идеалы.

Мир реальности превращается в мир действительности, где оба члена игрового диалога становятся со-творцами художественного образа. Художественный образ есть новое качество, в котором отождествляются, с одной стороны, «картинность» отдельной материальной вещи (внешнего предмета искусства) с продуктом умозрения зрителя; а с другой стороны объективно-выразительный искус знака с субъективной обозначающей способностью человека.

Художественный образ есть взаимоотношение человеческого (наблюдатель) и нечеловеческого (краска на холсте), понимаемое в духе теории рефлексии Гегеля.

В процессе игрового диалога в художественном образе–эмердженте происходит либо преобладание чувственно явленной сути искусства, либо онтологизированных образов сущности самого зрителя.

Это зависит от доминирования ориентиров либо на усвоение сущности художественного произведения, либо на свою собственную сущность. Важно, что зритель в ходе художественной игры незаметно осваивает и качество своей собственной сущности.

Художественный образ сам становится виртуальным объектом пристального внимания реципиента, перенося интерес игрового диалога из сферы «зритель – вещная картинная поверхность» в сферу «зритель – художественный образ».

Актуальными становятся те игровые ходы-вопросы игровых партнеров друг другу, которые призваны очертить идейное поле живописной картины.

На новом этапе процесса игры, который направлен на освоение причин чувственного многообразия художественного образа, так и глубинных причин тяги зрителя к игре с произведением искусства, важную роль начинают играть знаки-символы, суть которых быть единением двойственности.

Постижение символики знаков переводит партнеров художественной игры из мира действительности в состояние кажимости бытия, т.е. иллюзию мира абсолютной полноты, в которой все возможные противоположности сняты, совпадают и образуют конкретное единство.

Зритель погружается в сущность первопричины, заставившей художника за рождение картины. Сущность же выражается в извечной жажде мастеров искусства сконструировать некий предельно целостный ковчег-модель, который в случае игры с ним способен вызвать у зрителя доверие возможности встречи и слияния с абсолютностью бытия.

Автор и зритель идут в противоположных направлениях: автор, вступая в игру с материалом искусства при создании «про-изведения» движется от досознательной потребности «изведения» древнейшего представления об Абсолюте, то зритель – наоборот. Он стремится к постижению максимальной целостности основы мира, которую художнику удалось выразить.

Однако тяга к игре и у художника и у реципиента одна *– глубинная вера в обретение человеком полноты совершенства.*

Н. П. Копцева в работе «*Чехов как мыслитель: феномен «игры»* *и «бытие-перед лицом-смерти» в драмах А.П. Чехова* » обращается к феномену «игры» в драмах А.П. Чехова в связи с категорией М. Хайдеггера «бытие-перед-лицом-смерти» и рассматривает А.П. Чехова как философа-мыслителя. Н. П. Копцева пишет о том, что Чехов, вопреки распространенному мнению, повлиял на пространство русской культуры, дополнил духовный смысл русской литературы. Чехов поставил вопрос о критериях истинной веры и ответил на него. Выявляется духовная связь писателя с проблемой подлинности существования, которая была в центре философских исканий рубежа 19 –20 вв.

Естественно возникает вопрос – не будет ли творчество драматурга иллюстрацией к философской теории? Такое иллюстрирование возможно, если существует некое общее духовное поле – реальная ситуация ПОНИМАНИЯ, которая востребует все человеческие способы познания, в том числе и философский, и художественный.

Существуют такие идеи, которые могут быть проявлены только во взаимоотражении философского понятия и художественного образа. Таким понятием представляется ***«игра»***, в содержании которой феноменологическая герменевтика видит онтологическое содержание искусства. Именно драматургия реализует себя с помощью театральной игры.

Именно в ***процессе игры*** раскрываются многомерность мира и многогранность возможностей человека по установлению связей с ним. В.Е. Кемеров раскрывает онтологический смысл игры. Игра оказывается одной из важнейших ***моделей*** функционирования ***связей бытия***. Более того, некогда периферийное для философии понятие «игра» становится важнейшим инструментом для понимания фундаментальных отношений между людьми; человеком и естественными и искусственными системами. Игра может быть использована как форма творческого поиска, игрового придумывания отсутствующих социальных связей, игровой замены связей неэффективных. ***Игра*** обладает ***подвижными возможностями* – *делает человека хозяином собственных сил*** и возможностей.

Внутренняя связь онтологического смысла искусства и онтологического смысла игры очевидна. В философии Г. Гадамера ***онтологический смысл игры является определяющим для онтологического смысла искусства.***

Игра – та сила искусства, которая вовлекает в себя зрителя или слушателя, позволяя открыть истинность мира в свободном манипулировании своим мышлением в игре.

К исследованию феномена игры в драматургии Чехова обращает сам жанр драматургии и личные связи писателя с театральной средой России.

Художественная реальность предполагает знаковую поверхность текста, наличие смысла в каждом образе. Частое обращение к слову «игра» в «Чайке» не могут быть случайными. Ведущие персонажи в пьесе – актеры. Комедия «Чайка» обрамляется ситуациями игры – пьеса начинается с игры и заканчивается ею.

В исследованиях Гадамера и Хейзинги говорится о том, что ***субъективное состояние игрока имеет не столь большое значение***по сравнению с бытием самой игры: САМА ИГРА ПРИВЛЕКАЕТ ИГРОКА, ВОВЛЕКАЕТ ЕГО И ДЕРЖИТ.

Игра Треплева в творца «новых форм» не состоялась, так как не заиграли сами формы. ***Игра требует замкнутости на себ***е: «Зрителя не подразумевают даже те игры, которые… играются перед зрителями. Более того, им угрожает потеря присущего им игрового характера… Следовательно, игру превращает в зрелище вовсе не отсутствие четвертой стены; скорее закрытость игры в себе и создает открытость для зрителя. Зритель лишь осуществляет то, чем является игра как таковая». (Гадамер)

Художественная пьеса Треплева о Мировой Душе и пьеса его личной жизни оборвалась по одной причине из-за отсутствия внутреннего смысла спектакля, который и делает его значимым для зрителя.

Игра требует от игроков и зрителей серьезного к ней отношения, требует полной отдачи до самозабвенности. Треплева творчество не захватило целиком и видимо, поэтому его судьба сложилась именно так.

Чехов устами Тригорина сравнивает маленького писателя, «который бродит около людей, причастных к литературе и искусству, …боясь прямо и смело глядеть в глаза, ТОЧНО СТРАСТНЫЙ ИГРОК, У КОТОРОГО НЕТ ДЕНЕГ…»

Комедия «Чайка» как произведение искусства несет в себе сущность любого произведения искусства. Аристотель определил сущность искусства как подражание – но нечто большее, чем копирование действительности. Платон – учитель Аристотеля - определял искусство как подражание вещам, которые сами не имеют собственной сущности и являются, поэтому лишь подражанием своим идеям. В 20 веке философию и теорию искусства заинтересовал именно активно-деятельный характер подражания, где вещи не копируются, а создаются заново в творчестве мастера, который выявляет эйдос вещи, ее истинную сущность.

Понятие истины расширяется за счет включения в него не всегда рационального состояния игры, требующего от участника полного погружения.

***Понятие игры*** позволяет соединить «естественную» легкость игрового состояния сознания и заниматься творчеством без видимого принуждения**.** ***Принуждение себя к игре*** заканчивается полным внутренним саморазрушением, т.к. насилие удваивается – со стороны объективного мира, и со стороны собственного Я.

Попытка подлинности существования как его истинности продолжает развиваться в произведениях Чехова и через раскрытие такого способа человеческого бытия, который в философии М. Хайдеггера назван «бытие-перед-лицом-смерти». Именно смертью заканчивается игра жизни Треплева, а также целого ряда персонажей других пьес.

Проблема осмысленного человеческого существования радикальным образом была поставлена и решена в драматургии Чехова, восполняя проблематику философского мировоззрения, связанную с постановкой и решением проблемы истины как подлинности человеческого бытия в русской философии.

Обратимся также к различным энциклопедическим словарям, которые приводят такие определения игры:

В «Кратком этимологическом словаре» указывается, что слово «игра образовано от той же основы, что и греческое agos - «священный трепет», а первоначальное его значение – восхваление и умилостивление божества песнями и пляской».

В «Историко-этимологическом словаре» игра определяется так:

1. занятие (нетрудового характера), препровождение времени с целью развлечения – забавы или со спортивной целью; подчиненное определенным правилам,
2. «исполнение музыкального произведения на одном или нескольких инструментах»,
3. «сценическое исполнение роли»

Во многих словарях приводится переносное значение «тайные намерения», «рискованное предприятие».

«Большая энциклопедия» приводит такое определение: «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результате, а в самом процессе». В истории человечества игра переплетается с магией, культовым поведением и др. игра связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством».

Итак, выведем *рабочее понятие игры* и определим основные свойства игры:

Игра – это

1. некая искусственная реальность,
2. свободная деятельность,
3. она имеет цель в самой себе,
4. сопровождается чувством удовольствия,
5. характеризуется адогматичным отношением к миру,
6. обеспечивает восприятие значимого, актуального для человека.
7. являет необходимость подчинения правилам, иначе игра не существует,
8. предполагает того, кто играет – субъекта игры, т.е. носит субъективный характер,
9. предполагает кого-то или что-то, с кем (чем) играют, т.е. некие субъект-объектные отношения.

**Глава I.**

### Характеристика немецкой классической философии.

В 19 веке возникает направление в философии, где поднимаются проблемы разума и это– основная проблема в философии 19 века.

Одним из определяющих философский контекст времени принципом был оптимистический научный настрой, вера в силу рационального, интеллекта, который освобождает человека.

Проблема разума рассматривается как способность логически мыслить. Природа, история, человеческая деятельность выступает как достижимые внутренне присущей им разумностью

Сам разум понимается широко как одна из присущих человеку познавательных способностей, благодаря которой он мыслит, формулирует понятия, оперирует понятиями. В рамках рациональной деятельности выделяются два пласта:

* Мыслительная деятельность, основанная на **опыте,** (мышление посредством рассуждения, доказательства, расчета).Это определяется как ***рассудок.***
* И сверхопытная мыслительная деятельность, которая определяется как ***разум.***

***Интеллект***  состоит из рассудка и разума.

В классической немецкой философии разум разделяется на индивидуальный и внеиндивидуальный разум.

Формы разума - идеи, идеалы, теории, ценности, нормы.

|  |
| --- |
| Формы индивидуального разума отличаются от форм внеиндивидуального разума.Внеиндивидуальныйразумосуществляется в культуре. |

*В рамках немецкой классической философии исследователи выделяют направление* **романтизм** *- движение, охватившее самые различные области культуры,которое хронологически пришло на смену классицизму в Европе в начале 19 в, но в какой-то период времени эти два направления сосуществовали.*

Сущностные черты романтизма нашли свое наиболее полное выражение в творчестве немецких романтиков, прежде всего – Йенского кружка (мы обратимся к творчеству Ф. Шлегеля как теоретика романтизма).

Специфика романтизма была предопределена переходным характером эпохи. Отчасти этим объясняется «эстетизм» романтиков, их тяготение к языку искусства как наиболее адекватной и плодотворной возможности созидания новой реальности,

Опираясь на формулу Шеллинга «только в личном – жизнь, а все личное покоится на темном основании», романтики уделяют особое внимание «ночным» сторонам человеческой души, игре света и тьмы, светотени как стихии человеческого ***Я***.

Итак, романтики предпринимают попытки найти такие сферы, где бы ***внеиндивидуальный разум*** проявлялся максимально. Романтики обращаются как таким мотивам в искусстве, как ночь, тень, двойник.

С помощью индивидуального и внеиндивидуального форм духа человек осваивает мир, постигает, удваивает его в мыслях. По Гегелю разум закономерен, целесообразен. Он – высший судья, носитель подлинной истины, гарант высокой нравственности.

Ему противостоит неразумность, случайность, хаотичность истории, человеческого поведения.

Предполагалось, что через все неподлинное, неразумное разум прокладывает себе дорогу. «Хитрость разума победит и косность природы и случайность истории».

1. Орудие разума – индивиды, действующие в истории. Тот, постигает ***законы разума***, обязательно будет разумно познавать и разумно действовать. Затем носители разума, науки, просвещения посеют семена исторического разума в душах других людей, и разум восторжествует.
2. Самая яркая форма разума – ***научное познание***. Также надежды на педагогику – с ее помощью можно воспитать рассудок, здравый смысл, который есть у каждого человека от рождения.
3. Знание должно быть ясным, отчетливым, доказательным, системным, упорядоченным, приведенным в логическую стройную систему. Такое знание согласовано с внешним миром, т.к. согласно классицистическому миропонимаю, в мире гласит скрытый внутренний рациональный порядок. Человеческий ум может его открыть, если найдет правильный ***метод познания***. Здесь логично говорить о диалектическом методе Г. Гегеля.

**Место немецкой классической философии в истории философии.**

17 век. Происходит разделение веры и разума, изменяется взгляд на верховенство церкви. Бэкон выводит «новый органон» – вместо аристотелевского силлогизма - новый инструмент познания. Бэкон открывает новый вид индукции, когда особый характер качества обнаруживается при наличии такого же качества у других вещей.

Декарт считается основателем современной философии. Он выводит правила, каким нужно следовать, чтобы разумно мыслить. Декарт отбрасывает все, что нельзя проверить алгеброй, логикой и геометрией. Делается акцент на мышлении как несомненной отправной точке.

Спиноза как пантеист предлагает рационалистический проект научного исследования природы.

Гоббс уподобил общество мудро построенному механизму.

Понятие игры применяется только у Паскаля, когда он проверяет существование Бога – можно «играть на Бога», есть он или нет. Систематически категория игры не изложена.

Проблемы философии 17 века:

* Способности человеческого ума как часть способностей ума Бога.
* Учение о разуме, о законах мышления
* Психология чувств
* Дедуктивная логика

# В 17 веке происходит борьба двух методов - ощущения или разума – сенсуализма и рационализма . Победу одержал последний. Поэтому 17 век называют веком философий, написанных more geometrico, и вообще веком рационализма.

18 век. Это век эмпирических учений. «Век Просвещения».

Центры философских открытий - Франция, Англия. С 17 века остались вопросы о методе познания, о месте человека в окружающем мире, о целях его деятельности.

Возрастает роль личности. Ориентация на историзм, гуманизм. С другой стороны – нельзя полностью погрузиться в чувственность. Появляются идеи Лейбница о том, что разум – это ступень к Божеству.

Локк (в конце 17 века) предлагает систему, когда через чувства воспитывается разум человека. Появляется британский эмпиризм: Д. Беркли, Давид Юм. Основные идеи их в том, что чувства поставляются плотью, а мышление основано на чувственном восприятии. Поэтому без чувств мышление невозможно.

Проблемы философии 18 века:

* Через разум возможно движение к Божеству
* Мышление воспитывается через чувства
* Чувства необходимы для познания Бога

Интересно, что в 17 и 18 веке, те, кто внесли значительный вклад в философию, часто оказывались не больше, чем любителями в научных вопросах.

19 век. Идеализм.

Одна из черт интеллектуальной жизни 19 века – разрыв между художественными и научными занятиями.

Если раньше мыслители занимались наукой и искусством с позиций общего принципа гармонии, то в 19 веке под влиянием романтизма возникла жесткая реакция против давления научного прогресса на человека. Научный образ жизни с его экспериментами, казалось, подавляет дух свободы и исканий, который требуется от художников. Научный подход не позволит открыть секреты природы – этот взгляд разделял и Гете, хотя он не был романтиком.

В то же время появилось расхождение между наукой и философией.

Огромное влияние науки поднимает новые социальные проблемы этического характера.

Осталось требование – не выходить за рамки опыта и объяснения его. Это было связано с обращением к Канту и его последователям. Искать причины феномена и стремиться объяснить переход к миру ноуменов, где категории объяснения не применяются – оказалось несбыточным. Такой подход к научной теории характерен для целого поколения ученых, которые интересовались философским содержанием исследовательской деятельности.

Содержательной линией сравнения классики и современности может стать интерпретация взглядов на предмет философии, объектом методологического сравнения становятся стили мышления. Картина мира не таинственна и постижима имеющимися в распоряжении деятельного человека средствами. Немецкая классическая философия с точки зрения современной философии характеризуется как некая общая ориентация, идейная стилистика мышления.

Классика интерпретируется в качестве культурно-философски-методологического стандарта применения субъективной способности человека полагания своего Бытия в мире.

Во второй половине 19 века под влиянием романтиков с их субъективизмом, возрастает интерес к проблемам нерационального вообще.

Именно во второй половине 19 века появляется так и называемая «иррационалистическая» философия. Это учения Шопенгауэра, Кьеркегора, Ницше, Дильтея, интуитивиста Бергсона.

Хайдеггер объявлял Шеллинга вершиной немецкой классической философии. К немецкой классической философии обращаются, отыскивая в ней нерациональное или иррациональное.

Если дальше проследить развитие иррационалистических идей по хронологии – то мы придем к философскому психоанализу, экзистенциализму и т.д.

*История философии – это логика развития категорий, законов и теорий. Если в 20 веке мы наблюдаем расцвет разнообразнейших теорий и направлений игры, то начало 19 века – это период, когда игра как категория только зарождается. Интерес к игре как категории только формируется.*

*Игра воспринимается как феномен человеческого бытия. Ее относят в мир непостигаемый.*

**Историческое значение немецкой классической философии.**

*Немецкая классическая философия поменяла стиль мышления в европейской и, следовательно, мировой культуре. Новизна утвержденного ею стиля заключалась в предельной широте мышления, его универсальности.*

Благодаря естественно-научной революции 17 в., а также открытиям естествознания 18 в. в общественном сознании начал формироваться устойчивый **образ идеального знания**, в качестве которого выступили точные науки – математика, механика. Все остальное «ненаучное», т.е. не подвергшееся математической обработке знание, объявлялось второстепенным. Классики немецкой классической философии показали, что **наука** – **одна из** возможных форм знания. **Язык, мифология, религия, философия, искусство** и т.д. тоже заключают в себе неисчерпаемые богатства, они самоценны и незаменимы.

Найденные новые концепции не отрицают старых, т.к. **истины относительны и многогранны.**

*Также немецкая классическая философия доказала, что нет варварских или цивилизованных народов, а у каждого народа есть свой «дух», который неповторим и имеет индивидуальное предназначение.*

Таким образом, немецкой классической философией была **снята однозначность дихотомий** «научно-ненаучно», «истинно-ложно», «цивилизованно-варварски» и пр. Картина мира стала несравненно более сложной и объемной.

Формирование таких тезисов стимулировало появление в **19 в.** новых отраслей знания. Немецкая классическая философия дала толчок росту наук о культуре, гуманитарном знании.

Философские открытия немецкой классической философии: выработаны идеи о познавательной активности субъекта, развития через становление и разрешение противоречий, всеобщей природы духа, сознания.

**Разработка** философских **понятий и категорий** была проведена на очень высоком уровне. Немецкая классическая философия до сих пор является образцовой.

**Краткая характеристика немецкой классической философии по основным произведениям философов.**

***Кант, Иммануил (1724 - 1804)***

Наиболее крупные и известные произведения Канта:

*«Общая естественная история и теория неба» (1755);*

*«Критика чистого разума» (1781);*

*«Критика практического разума» (1788);*

*«Критика способности суждения» (1790);*

*«Антропология» (1798)*

Философия И. Канта начинается с учения о противоречиях разума. **Антиномичность** разума означает, что противоречащие друг другу утверждения могут быть либо оба доказуемы, либо оба недоказуемы. Всеобщие утверждения о мире в целом, Кант сформулировал в антиномичной форме тезисов и антитезисов в своей работе «Критика чистого разума».

Способность суждения – способность мыслить частное как заключающееся в общем. Если дано такое частное, для чего общее еще надо найти, то способность суждения становится рефлектирующей. Кант рассматривает только *рефлектирующую способность суждения*, которая не познает объекты, а обсуждает их по ***принципу целесообразности.***

Целесообразность может быть *реальной и формальной.*

*Реальная целесообразность –* когда предмет целесообразен (совершенен), поскольку он согласуется со своей сущностью или со своим назначением.

*Формальная целесообразность –* когда предмет субъективно целесообразен, поскольку он согласуется с природой нашей познавательной способности. Такой предмет мы называем ***прекрасным.***

***Гегель Георг Вильгельм Фридрих (1770 - 1831)***

Гегель – вершина немецкой классической философии. Этот философ обобщил и собрал все её достижения.

Главные произведения Гегеля:

*«Народная религия и христианство» ()1793*

*«Феноменология духа» (1807)*

*«Наука логики»( том 1 – 1812, том 2 - 1816)*

*«Энциклопедия философских наук» (1817) /этот труд включает в себя «Науку логики», «Философию природы», «Философию духа» /.*

*«Философия права» (1826)*

*Также существуют произведения, синтезированные учениками Гегеля по лекционным курсам, записям:*

*«Лекции по истории философии»,*

*«Лекции по философии истории»,*

*«Лекции по эстетике»,*

*«Лекции по философии религии».*

Гегель подверг пересмотру традиционную логику, идущую от Аристотеля, где тезис может быть либо истинным, либо ложным. Гегель выдвинул принцип: противоречие есть критерий истины. Отсутствие противоречия есть заблуждение.

Именно на этом принципе построена **диалектическая логика.** Противоречие квалифицируется как источник любого развития. Существует три стадии развития:

1. утверждение, полагание, тезис
2. отрицание – антитезис,
3. отрицание отрицания – снятие противоположностей

Происходит тождество противоположностей – и оно саморазвивается по законам диалектики. Абсолютное понятие понимается Гегелем как тождество субъекта и объекта.

***Фридрих Вильгельм Йозеф Шеллинг (1775 - 1854).***

Шеллинг был идейным вождем раннего немецкого романтизма, а также сам испытывал влияние братьев Шлегель. Таким образом, этот философ принадлежит такому направлению в философии, как ***романтизм.***

Основные работы Шеллинга:

*«Изложение моей философской системы», 1801г.*

*«Лекции о методе академического изучения»,*

*«Философия искусства»,*

*«Философия и религия», 1804 г.*

*«Система трансцендентального идеализма»****,***

*«Об отношении изобразительных искусств к природе».*

В «Лекциях о методе академического изучения» 1803 г. стремился согласовать свою философию с христианской религией. Воплощение Христа – как вечное истечение конечного из Абсолюта.

Шеллинг рассматривает искусство с точки зрения ''самосозерцания духа''. Это самосозерцание духа возможно лишь в созерцании произведений искусства.

*Основные принципы философии Шеллинга:*

* Учение об интеллектуальной интуиции как единственном способе постижения абсолютного
* Культ гениальной личности
* Конструирование как основной метод философствования
* Художники творят *''безотчетно''*, удовлетворяя *''лишь неотступную потребность своей природы''.*

Работа «Об отношении изобразительных искусств к природе» посвящена проблеме копирования и идеализации природы.

По мнению философа, художник, '*'рабски''* копируя природу, *''произвел бы на свет только личины, а не произведения искусства''.* Принцип идеализации природы также является несостоятельным.

***Фридрих Шлегель (1772 - 1829)***

Теоретик романтизма.

Работы Шлегеля афористичны, часто носят фрагментарный характер.

 Главные сочинения Шлегеля:

*«Об изучении греческой поэзии»,*

*«Георг Форстер» (1797),*

*«Критические фрагменты»,*

*«Фрагменты»,*

«Об эстетической ценности греческой комедии»,

*«История европейской литературы»,*

*«Философии жизни» (1828),*

*«Философии истории» (1829),*

*«Философии языка и слова» (1830).*

Шлегель пишет о грядущей «эстетической революции», призванной обновить моральный и общественный климат эпохи через возвращение к объективной красоте.

Он считает образцом – греческое искусство.

Главная цель греческого искусства – красота, которой подчинен всякий дидактический, исторический, философский интерес.

Говоря об эстетической революции, Шлегель пишет об особенных личностях: носителем новой культуры выступает многосторонняя, целостная, открытая всему миру свободная личность.

Также один из принципов философии Шлегеля – ирония.

Ирония у Шлегеля – это свободное и радостное состояние духа.

Сократовская ирония становится у Шлегеля существенной характеристикой творческого процесса Благодаря иронии осуществляется «зримо незримое» присутствие автора в своем произведении (через «намеки», «указания», «взгляд» и т. п.)

Итак, перейдем к обзору концепций игры в различных областях человеческой деятельности.

**Часть III.**

**§ 1. И. Кант**

Иммануил Кант (1724 - 1804) – ключевая фигура во всей европейской философии, основоположник классической философии. Его труды охватывают практически все сферы деятельности человека.

«Критика способности суждения» - главное произведение Канта по проблемам эстетики, где связаны в единое целое эстетические взгляды зрелого Канта[[13]](#footnote-13)17.

«Критика способности суждения» представляет рассуждения об искусстве как о игре:

«*Искусство* отличается от *природы*, как делание (facere), от деятельности или действия вообще (agere), а продукт или результат искусства от продукта природы - как *произведение* (opus) от действия (effectus). Искусство – созидание посредством свободы, или произвола, полагающая в основу своих действий разум. Произведение искусства – чтобы отличить его от действия природы, то под этим всегда понимают творение человека».[[14]](#footnote-14)18

Как видим, Кант сразу разделяет искусство и природу; подчеркивает, что произведение искусства – это всегда творение человека, а не природы. Произведение искусства всегда в своей основе свободно, оно не может быть создано «по приказу».

«Первое рассматривают как нечто такое, что только в качестве ***игры***, т.е. ***занятия самого по себе приятного***, может оказаться (удаться) целесообразным, второе - как работу, т.е. как занятие само по себе неприятное, привлекательное лишь своим результатом (оплатой), к которому поэтому можно принуждать (талант должен лежать в основе того или другого занятия)»[[15]](#footnote-15)19.

Таким образом, искусство в качестве ***игры,*** Кант расценивает положительно и, в отличие от «***неприятного***», «***не свободного***», привлекательного «***лишь*** ***оплатой***» ремесла, объявляет целесообразным.

Тем не менее, несмотря на необходимость свободы в искусстве, философ указывает на обязательное присутствие принуждения: «во всех свободных искусствах все-таки требуется нечто принудительное, или, как это называют, *механизм*, без чего дух, который должен быть в искусстве *свободным* …вообще не имел бы тела и должен был бы полностью испариться…»[[16]](#footnote-16)20.

В этом мы видим особую диалектику, предвосхищение, как нам кажется, «Философии искусства» Ф. Шеллинга, где искусство будет рассматриваться только как синтез свободы и необходимости. (т.е. одно без другого невозможно).

Более того, Кант указывает на то, что свободное искусство без труда превращается в «простую ***игру***» и это, по его мнению, не наилучший образ.

Как видим, положительную оценку философ связывает с понятием «***целесообразности***».

Кант выводит понятие «***целесообразности***», которое применимо к искусству и к художественному творчеству: «Целесообразность – универсальный принцип как для природы (единого гармонического мира), так и для человека, обладающего способностью к художественному творчеству, сопровождаемому чувством удовольствия. Целесообразность проявляется в искусстве через прекрасное.

Один из исследователей философии Канта, Крутоус В. П., пишет, что «основания суждения о прекрасном является состоянием ***«свободной*** ***и гармоничной игры*** воображения и рассудка»[[17]](#footnote-17)21.

 Целесообразность в эстетической области как бы не имеет цели и представляет собой ***свободную игру способностей*** человека. Прекрасное демонстрирует свою форму и тем оставляет удовольствие. Содержание в нем либо отсутствует, либо не представляет интереса, либо недостижимо».[[18]](#footnote-18)22

Мы можем сделать вывод о том, что искусство не является биологической, жизненно необходимой деятельностью. Оно не нужно, чтобы решить проблему выживания. Искусство не несет выгоды, но, несомненно, по Канту, дает незаинтересованное удовольстие, неутилитарную выгоду.

Человеку необходимо искусство – ***свободная игра его способностей*** (слуха, зрения), как нам кажется, для утверждения своей экзистенции, существования, для получения удовольствия от этого ощущения.

Более того, наслаждение искусством для Канта – это соучастие в «игре», мыслитель отождествляет ***игру*** с искусством.

Также для Канта одними из основных важнейших эстетических понятий являлись именно «эстетическая видимость» и «свободная игра».

*Эстетическая видимость* – это сфера, где существует красота, а *свободная игра* – это специфическая особенность красоты – двойственное существование, т.е. существование одновременно в двух планах – реальном и условном.

***Итак,*** исходя непосредственно из текста мыслителя, мы можем вычленить определение игры: ***Игру*** Кант понимает как «***занятие*** ***само по себе приятное***».

Далее мыслитель подчеркивает то обстоятельство, что ремесло, в отличие от искусства, не является свободным, тогда как ***игра*** (искусство) – «это всегда созидание посредством свободы, или произвола, полагающая в основу своих действий разум»[[19]](#footnote-19)23.

Здесь стоит обратить внимание на то, что именно немецкая классическая философия стала разделять интеллект на разум и рассудок. И это различие весьма существенно для понимания нами категории игры именно в этот период.

Рассудок – это мыслительная деятельность, основанная на **опыте,** (мышление посредством рассуждения, доказательства).

Разум - сверхопытная мыслительная деятельность, т.е. **не основанная на опыте.**

Кант в определенном смысле был эмпириком, т.е. в своих трудах утверждал, чтонельзя выходить за рамки опыта и объяснения его.

А игру он определяет как «произвол», в основании которого – именно разум. Таким образом, он относит игру как феномен в мир ноуменов, где категории объяснения не применяются.

Игра им понимается как не-рассудочное, не объяснимое.

Мысль о том, что игра по природе своей свободна, позже высказывает и Й. Хейзинга (мы этот принцип вынесли в рабочее определение игры, см. с. 36): «Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову **свободная деятельность.** Игра по приказу уже больше не игра»[[20]](#footnote-20)24.

Кант в работе «Критика способности суждения» производит разведение видов искусств, выводит их определенную иерархию. Причем практически каждый вид искусства описывается как *какая-нибудь игра*: чувств, мыслей, ощущений, способностей.

«Существуют только три вида прекрасных искусств: *словесное, изобразительное* и искусство *игры ощущений* (в качестве впечатлений внешних чувств)».

Так, к словесным искусствам Кант относит красноречие и поэзию, и различает их по довольно афористичному принципу: *«Красноречие -* это искусство заниматься *делом рассудка как свободной игрой воображения*; *поэзия -* заниматься *свободной игрой воображения как делом рассудка.* … Следовательно, *оратор* возвещает о деле и осуществляет его так, будто оно просто *игра* идеями, чтобы занять слушателей. *Поэт* возвещает только о *занимательной игре идеями*, и тем не менее рассудку представляется, будто поэт намеревался заниматься только его делом. … оратор дает, в сущности, меньше, поэт - больше, чем обещает»[[21]](#footnote-21)25.

Как видим, Кант указывает на якобы несерьезность игры, хотя именно через игру поэт доносит идеи, т.е. самое важное - сущность поэзии.

Таким образом, поэзия представляется более честным делом, т.к. игровой процесс не скрывается, а наоборот, открыто заявляется о его наличии, и поэт больше влияет на рассудок слушателей через игру воображения. Благодаря этому качеству, поэзия стоит у Канта на высшей ступени иерархии:

«Первое место среди всех искусств занимает *поэзия* (она почти полностью обязана своим происхождением гению и меньше всего руководствуется примерами и предписаниями). *Поэзия* расширяет душу тем, что дает воображению свободу…Поэзия …не прибегает к обману, ибо она сама *объявляет* *свое занятие лишь игрой*, которая, однако, может быть целесообразно использована рассудком для его дела…»[[22]](#footnote-22)26.

В этом нам видится особенность мыслителя именно как классициста, мыслителя Века Разума: та игра, которая используется рассудком «для его дела», удостаивается высшего места, а музыка, именно по противоположному воздействию – «она играет лишь ощущениями» - ставится Кантом на нижнюю ступень в иерархии искусств.

Обращаясь к такому виду искусства, как живопись, Кант сравнивает ее с мимикой, которая в свою очередь, помогает понять мысли художника. «Уподобление изобразительного искусства (по аналогии) мимике, сопровождающей речь, оправдывается стремлением духа художника дать посредством своих образов телесное выражение того, что и как он мыслил, как бы заставить само произведение говорить посредством мимики - *обычная игра* *нашей* *фантазии*, наделяющей безжизненные вещи в соответствии с их формой духом, который говорит из них»[[23]](#footnote-23)27.

Итак, опять игра помогает человеку понять идею произведения искусства. Воспринимающий произведение искусства с помощью *«обычной игры фантазии»* может понять замысел художника.

Третий раздел искусства, по Канту, так и называется: «Искусство прекрасной игры ощущений». *Музыка,* по Канту, *это художественная игра слуха, а искусство колорита,* соответственно, *игра зрения.*

«Искусство *прекрасной игры ощущений* …может касаться лишь соотношения различных степеней настроенности чувства, воспринимающего ощущение, то есть его тона; и в этом широком смысле оно может быть разделено на художественную игру ощущений слуха и зрения, то есть на *музыку* и *искусство колорита»[[24]](#footnote-24)28.*

Изобразительные искусства, по Канту, также превосходят музыку, потому что они, «вовлекая воображение в свободную и вместе с тем соответствующую рассудку игру»[[25]](#footnote-25)29, неким образом соединяют рассудочные понятия с чувственностью, тем самым становясь доступными «высшим познавательным способностям».

В этом мы также видим диалектические основания: только соединив рассудок и чувства, соотнеся их в равной пропорции, получается инвариант, некое целое, которое познается зрителем.

Кант обращает внимание и на «оздоровительные» качества игрового процесса. «Всякая меняющаяся свободная игра ощущений (не основанная на каком-либо намерении) доставляет удовольствие, поскольку она усиливает чувство здоровья»[[26]](#footnote-26)30.

Следует отметить достаточно любопытный факт, что в систему искусств Кант вводит *смех и шутку*, которые рассматриваются мыслителем как положительно влияющие на здоровье: «В шутке …игра начинается с мыслей; …а участие рассудка …ощущается в теле через вибрацию органов, которая содействует восстановлению их равновесия и благотворно влияет на здоровье»[[27]](#footnote-27)31.

«Смех *-* это аффект, возникающий из внезапного превращения напряженного ожидания в ничто».Именно это превращение, которое для рассудка безусловно не радостно, все же косвенно вызывает на мгновение живую радость. И уже собственно «ожидание, как игра представлений, создает в теле равновесие жизненных сил»[[28]](#footnote-28)32.

**Итак, подведем итог**: Игра для Канта – это некий ноумен, с помощью которого философ определяет искусство и производит иерархию его жанров. Игра для классика – это некое стихийное начало, непознаваемое, хотя и отождествляемое с искусством.

Искусство предполагает, что человек играет своими способностями, ощущениями и через это познаёт идеи произведений. Однако, иерархия искусств все-таки выстраивается на рациональном основании: поэзия на первом месте, потому что она, играя, может быть использована рассудком.

С одной стороны игра – это безусловно очень важное для эстетики Канта понятие, несущее не связанную с проблемой выживания целесообразность, неутилитарное удовольствие; а с другой стороны – это непознаваемый феномен, присутствие которого относит объект на нижнюю ступень в иерархии.

**§ 2. Г.-В.-Ф. Гегель.**

Георг Вильгельм Фридрих Гегель (1770-1831) - представитель немецкой классической философии, создатель систематической теории диалектики на основе объективного идеализма.

Именно в системе объективного идеализма исследователи видят истоки его эстетики. Искусство и вся обширная область эстетического впервые были им представлены в виде диалектического процесса.

Исследователи, к сожалению, не указывают на разработку Гегелем категории игры как логического понятия. Они пишут, что Гегель дал характеристику наиболее общих эстетических категорий: *прекрасного, возвышенного, трагического и комического.*

Однако, мы можем выявить два аспекта категории игры у мыслителя. Во-первых, обратиться непосредственно к тексту «Эстетика», где Гегель подробно исследует все виды искусства и именно из текста выкристаллизовать понятие игры. Во-вторых, используя рабочее определение игры, обратиться к знаменитой работе «Наука логики», где представлена теория рефлексии Гегеля, которая по многим свойствам может классифицироваться как игра.

Итак, обратимся к тексту «Эстетика».

Именно здесь, в разделе, посвященном «Установлению границ и защите эстетики», Гегель употребляет понятие **игра** при рассмотрении искусства:

**Понятие игры** у него возникает при описании такого феномена человеческой деятельности, как искусство: «искусство не достойно научного рассмотрения, так как оно остается **приятной игрой** и, даже преследуя более серьезные цели, противоречит самой природе этих целей. В общем, назначение его чисто служебное - как в серьезном, так и в игре; мало того, жизненный элемент искусства и те средства, которыми оно пользуется в своем воздействии на людей, - это видимость и обман»[[29]](#footnote-29)33.

Как видим, именно через такое воззрение на искусство мы можем определить отношение одного из представителей немецкой классической философии к категории игры.

Итак, Гегель определяет искусство как **«приятную игру».**

В этом прямая перекличка с Кантом - отнесение игры к сфере незаинтересованного удовольствия.

Теперь выделим второй путь, второй аспект игры у Гегеля.

В «Эстетике», в главе, посвященной художнику, Гегель подробно разбирает понятия «фантазия», «гений» и «вдохновение», и именно в статье «вдохновение» Гегель выводит признаки вдохновения, указывает, что вдохновение «это состояние деятельного формирования как в субъективном внутреннем мире, так и в объективном выполнении художественного произведения»[[30]](#footnote-30)34. С одной стороны, он подчеркивает важность желания создать произведение у художника, желание, которое «как птица небесная»[[31]](#footnote-31)35, дает художнику побуждение к творчеству. С другой, он пишет, что «однако часто величайшие произведения искусства были созданы по совершенно внешнему побуждению. Оды Пиндара, например, часто возникали по заказу, точно так же живописцам и архитекторам часто задавались цель и предметы их созданий»[[32]](#footnote-32)36.

Такое отношение между художником и материалом можно охарактеризовать с помощью понятия «Связь»: художник и материал выступают (под действием заказа) как «динамически связанные», «обособленные».

Идеальный вариант отношения художника и материала описывается так: «*природный* талант вступает в отношение с *преднайденным* данным материалом, так, что внешний повод, событие …вызывают в нем настойчивую потребность придать форму этому материалу и вообще проявить себя *на* *нем*».[[33]](#footnote-33)37

Далее Гегель объясняет подробности таких отношений: «поэт полностью поглощен своим предметом, целиком уходит в него и не успокаивается до тех пор, пока он не придаст художественной форме законченный и отчеканенный характер»[[34]](#footnote-34)38.

 Именно через понятие «Отношение», теорию рефлексии Гегеля, можно понять следующее: «После того как художник сделал предмет всецело своим достоянием, он должен уметь забыть свою субъективную особенность, …полностью погрузиться в материал, так что он в качестве субъекта будет представлять собой как бы форму для формирования овладевшего им содержания»[[35]](#footnote-35)32

«В теории рефлексии Гегеля источником всякого развития объявляется взаимоотражение качеств. В первый момент вторжения в В а(А) сохраняет свое сходство с прообразом А, т.е. является копией А. Постепенно а (А) начинает осваивать В, пытаясь подчинить последнее себе. В свою очередь, основание В стремится восстановить свою самость и осваивает а(А), десантируя в него часть своего активного содержания в(В); в первый момент в(В)также представляют собой копию В. Попеременно перехватывая друг у друга инициативу, а(А), В и в(В) взаимоизменяют друг друга до той поры, пока между ними еще остается какое-либо существенное различие. Невидимые внешнему взору количественные изменения внутри В в конечном счете приведут к творческому акту: вместо В возникнет повое качество С, образовавшееся путем овеществления слившихся – через взаимоизменение – воедино прошлых В и а(А).

Творение эмерджента С объясняется Гегелем как итог активного противоборства отражающего и образа и образования особого тождества этих внутренних противоположностей всякого наличного бытия – проекта будущей новой вещи. Следовательно, всякое взаимоотражение качеств активно и напряженно; образ быстро перестает быть копией своего прообраза, как только вступает во взаимодействие с отражающим качеством, но тем не менее вплоть до коренного изменения качества В остается внутри В представителем иного бытия, «своим иным»»[[36]](#footnote-36)39.

В этом же издании Д.В. Пивоваров указывает, что «у Гегеля …принципы рефлексии и творчества в его системе совпадают друг с другом».[[37]](#footnote-37)40

Поэтому будет правомочно сравнить отношения художника и материала по принципу рефлексии.

Художник и материал сначала выступают как «разные», как динамически связанные, но, вступая в *отношение*, на *границу* друг с другом, и являясь друг для друга «иным», они начинают «рефлексировать в иное»[[38]](#footnote-38)41, т.е. возникает некое нематериальное бытие, которое идеально.

Именно такие субъект-объектные отношения по многим своим признакам подходят под рабочее определение игры (приведем лишь несколько пунктов):

1. очевидно, что в процессе творчества возникает некая искусственная реальность как между художником и материалом, так и в результате их взаимодействия (произведение искусства);

2. из текста Гегеля можно вычитать, что именно деятельность, которая не по заказу, а по свободному желанию художника будет продуктивна, т.е. налицо обязательность «свободной деятельности»,

3. также очевидны *взаимоотношения,* т.е. наличие того, кто играет и того, с кем (с чем) играют.

4. Художник стремится «проявить себя на нем», т.е. проявить себя через иное, явить свою сущность через материал.

Бытие игры, как идеального процесса, как отношения – нематериально, т.е. идеально.

 **Итак, подведем итог**: ***игра*** у Гегеля с одной стороны отождествляется, как и у Канта, с искусством, как ***«приятная игра»****,* как незаинтересованное удовольствие, нечто незначительное, недостойное научного рассмотрения.

С другой стороны, определив отношения художника и материала как игру, как субъект-объектные отношения и рассмотреть их с помощью теории рефлексии, то тогда раскрывается особое понимание взаимоотношений в искусстве.

В третьих, - и это основной наш вывод,- отталкиваясь от гегелевского принципа «все, что существует - существует в отношении», а «Отношение» по многим признакам схоже с игрой, то всё, что «***есть***», т.е. все, что наличествует, обладает **«бытийностью»** - существует в игре. И таким образом, игра обладает глобальным **онтологическим статусом.**

# ***§ 3. Ф. Шлегель***

Шлегель (Schlegel) Фридрих (1772 - 1829) – немецкий философ, писатель, языковед, один из наиболее ярких теоретиков романтизма. Вместе с братом А. В. Шлегелем основал йенский кружок немецких романтиков и выпускал наиболее известный романтический журнал «Атенеум».

Категория игры у Шлегеля имеет принципиально другой характер, т.к романтики во многом отличались от философов–классиков и во всем противопоставляли свои концепции.

Так, идеи о том, что наука, эксперименты мешают понимать природу, лишают Дух «свободного парения» напрямую противоречат классическому пониманию жизни, основанной на рассудочных утверждениях, мощи человеческого разума и вере в прогресс.

В творчестве Ф. Шлегеля можно выделить три аспекта, связанных с категорией игры.

*Во-первых,* сами тексты очень афористичны и представляют собой игру слов, понятий, образов. Как сказал Шиллер о произведениях Ф. Шлегеля: «..это верх бесформенности!» .

*Во-вторых,* необходимо погрузиться в контекст эпохи, определить специфику романтического мироотношения, чтобы проявить игровую доминанту в этом отношении.

Итак, романтизм отличает «принципиально новое мироощущение человека, направленность всего пафоса на индивидуальное, на чувства, на созерцание».[[39]](#footnote-39)42

Именно направленность на индивидуальное, на субъективное, на внимание к своему Я и обусловливает игровое отношение:

* это создание своего, искусственного мира, пусть изнутри собственного Я;
* адогматичное отношение к миру – только так, «как устраивает меня»;
* поиск идеала в свободе;
* создание собственной системы ценностей, т.е. своих правил;
* постоянный поиск средств самовыражения.

«Наиболее полно проблема выражения реализует себя в так называемой *романтической иронии*. Иронический дискурс - своего рода опознавательный знак романтизма».[[40]](#footnote-40)43

 Шлегель писал: «В иронии все должно быть шуткой и все должно быть всерьез. В ней содержится и она вызывает в нас чувство неразрешимости противоречия между безусловным и обусловленным, чувство невозможности и необходимости полноты высказывания…»[[41]](#footnote-41)44

«Ирония – постоянное самопародирование, притворство. Уход в иронию – попытка вырваться из пространства общезначимости, нормы, повседневности в мир чистой свободы»[[42]](#footnote-42)45 – как раз то мироотношение, которое было свойственно романтикам.

Произведения Шлегеля полны самоиронии – особенно это вычитывается в основных его критических лекционных статьях - «История европейской литературы» и «История древней и новой литературы».

Шлегель постоянно противоречит себе, отвергает то, что было заявлено раньше.

 Шлегель доказывает какой-либо тезис, подтверждает это различными научными доказательствами, а потом спустя какое-то время отрицает его.

Так, в работе «Об изучении греческой поэзии» Шлегель с восхищением пишет о культуре греков, считает ее способной обновить моральный и общественный климат эпохи через возвращение к объективной красоте. «Естественная» и «цельная» античная культура представляет собой свободное и гармоническое развитие всех природных задатков человека.

«Главная цель греческого искусства – *красота,* которой подчинен всякий дидактический, исторический, философский интерес»[[43]](#footnote-43)46.

Греческие поэты для Шлегеля - символ подлинного искусства. Он не устает повторять, что Эсхил, Софокл, Аристофан, Пиндар, Гомер представляют совершенные виды греческой поэзии, «золотой век» греческого вкуса.

*«Греческий миф*  представляет собой самый определенный и нежный язык образов для выражения всех вечных желаний человеческой души со всеми ее удивительными и необходимыми противоречиями, малый завершенный мир прекрасных предчувствий творящего детского разума. Поэзия, песня, танец и общение — *праздничная радость* составляла те дружественные узы сообщества, которые соединяли людей и богов. И, действительно, подлинно божественное — *чистейшая человечность —* составляло смысл их сказаний, обычаев и особенно празднеств, предмет их почитания. В пленительных образах греки чтили свободную полноту, самостоятельную силу и закономерное согласие»[[44]](#footnote-44)47.

Позже, в работе «История европейской литературы», Шлегель говорит абсолютно противоположное: «В целом греческая культура чересчур была рассчитана на низшие способности. Поскольку дух как самое благородное в чело­веке, отличающее его от всех других созданий, должен быть развит прежде всех других способностей, греческую куль­туру с полным основанием можно назвать неполной и од­носторонней»[[45]](#footnote-45)48.

Тот же принцип самоиронии, самопародирования мы можем заметить при выстраивании иерархии литературных жанров.

*В-третьих,* обратимся теперь к другому аспекту игры. Как говорилось выше, романтики очень ценили индивидуализм, у них был распространен культ гениальной личности, относящейся к миру без условных моральных принципов, и Ф. Шлегель считал такой личность своего современника, писателя Георга Форстера.

Обратимся непосредственно к тексту.

Статья Ф. Шлегеля «Георг Форстер» - произведение первого периода творчества философа. Именно в этом периоде он берется за создание эстетической теории - это первый шаг к замышленной им «эстетической революции», призванной обновить моральный и общественный климат эпохи.

Носителем новой культуры выступает у Шлегеля многосторонняя, целостная, открытая всему миру свободная личность.

В статье «Георг Форстер» (1797г.) образцом классического писателя у Шлегеля впервые выступает современный прозаик – «общественный писатель», «гражданин мира», проникнутый духом «свободного поступательного движения», «общительности», универсальности. Его сочинения затрагивают «всего человека», а не только отдельную его способность.

Именно в этой статье, посвященной современному Шлегелю писателю – Георгу Форстеру – философ указывает, как нужно строить отношения с миром, чтобы быть человеком, на которого возлагает надежды Германия.

Георг Форстер является для Шлегеля одаренной личностью, и именно такая личность, по мнению исследователя Ю. Попова[[46]](#footnote-46)49, относится к миру через **игру**.

Итак, обратимся непосредственно к тексту философа.

По Шлегелю, Георг Форстер, «полон …духом свободного поступательного движения»[[47]](#footnote-47)50.

Шлегель часто подчеркивает именно ***свободу*** в отношении к миру.

Слова «свобода», «свободный» применяются для описания различных особенностей этого писателя.

Шлегель пишет, что «Оковы, стены и запруды существовали не для этого свободного ума»[[48]](#footnote-48)51.

Георга Форстера отличает «свободное стремление и широкий кругозор», «открытая восприимчивость, незаурядный аналитический ум и постоянное стремление к бесконечному».[[49]](#footnote-49)52

Все его сочинения наполнены духом: «Как во всем остальном, так и в этом бесполезно искать в сочинениях Форстера слово и букву, лишенные духа»[[50]](#footnote-50)53.

Как настоящий творческий человек, как индивидуальность и Георг Форстер живет своей жизнью, внимателен к своим состояниям и не обращает внимания на государство (романтики вообще были асоциальны): «нет ничего более чуждого его уму и сердцу, чем учение, согласно которому разумный властитель может понуждать своих подданных становиться счастливыми по его произволу. Самым святым он считает свободную волю отдельных граждан как необходимое условие их нравственного совершенствования»[[51]](#footnote-51)54.

С особым трепетом Шлегель говорит о литературных произведениях Георга Форстера, ибо, литературный текст – это тоже игровое пространство и если начать выяснять, так ли все было на самом деле, как пишет Форстер, то призрачный, зыбкий мир игры не вытерпит такого отношения и ускользнет от настойчивого и нечуткого читателя.

Шлегель многократно об этом: «И никогда не нужно спорить с ним об отдельных словах!», «Не нужно только рассматривать все предметы в микроскоп. Следовало бы основательно поучиться читать в равной мере предельно медленно, постоянно вычленяя детали, и очень быстро, единым взглядом обозревая целое. Кто не владеет обоими способами, применяя каждый из них на своем месте, тот, собственно, еще не умеет читать. С полным основанием можно предположить, что Форстер часто с полемической целью задавал тон борьбе против господствующей микрологии и нечувствительности к величию гения»[[52]](#footnote-52)55.

В игре человек меняется, он может быть абсолютно другим, нежели в обычной жизни – все зависит от выбранной им роли. Так и писатель, которым восхищается Шлегель – чтобы написать «Парижские очерки» «намеренно принимает облик и тон французского гражданина вплоть до мельчайших деталей. Последнее представляет собой лишь литературный прием, чтобы сделать более живой полемику, ибо в последних письмах говорит настоящий гражданин мира немецкого происхождения»[[53]](#footnote-53)56.

Пространство игры – текст – многие критики назвали безнравственным, и автоматически перенесли определение на автора. И Шлегель негодует по этому поводу: «Часто даже от образованных, мыслящих людей не можешь дождаться понимания»[[54]](#footnote-54)57.

Однако Форстер – является всецело общественным писателем, призванным менять общество в лучшую сторону. Постоянное погружение в мир фантазии, и игры непозволительно, поэтому Шлегель указывает, что «Форстер свое учение об искусстве прочувствовал, что он рассматривает свой предмет с необходимой точки зрения образованного общества, которое никогда не пойдет так далеко в знаточестве, чтобы за художественной ценностью забыть о справедливости и требованиях нравственности и рассудка»[[55]](#footnote-55)58.

 Георг Форстер «самобытная и вечно свободная натура»[[56]](#footnote-56)59, он обладает столь счастливой гармонией, которой нельзя ни научиться, ни подражать.

**Итак, подведем итог**: ***игра*** у романтика Ф. Шлегеля это нечто иное, нежели у классиков. Если Кант и Гегель относят игру как нечто непознаваемое и лишенное утилитарной пользы в область некоего «приятного», то для романтиков игра - основа творчества. Игра отстоит от рассудка, она стихийна и в этом ее ценность.

Игру отличает свобода в высшем проявлении, свободомыслие, непредвзятое отношение к морали; крайняя субъективность; творчество; самоирония, самопародирование. Также обязательно наличие гения, одаренной личности, которая противостоит обществу, строит свой собственный мир – в себе, в мечтах, в искусстве.

## § 4. Ф. В. Шеллинг

Сочинение Шеллинга «Философия искусства» – это не логическое кантовское развитие мыслей, а остроумная поэтическая игра абстракциями.

Одним из разрабатываемых принципов в этой работе в является **метод конструирования.**

Итак, **конструирование** заключается в том, что с помощью нескольких категорий - идеальное и реальное, субъективное и объективное, бесконечное и конечное, свобода и необходимость - конструируется идеальная модель мира искусства.

Шеллинг сформировал свою диалектику – это именно те понятия, с помощью которых он объясняет становление искусства.

Шеллинг утверждает, что идеальное искусство – это тождество этих категорий, их синтез: искусство - это как бы завершение мирового духа, в нем находят объединение в форме конечного субъективное и объективное, дух и природа, внутреннее и внешнее, сознательное и бессознательное, необходимость и свобода.

Необходимо прояснить понятия «сознательного» и «бессознательного» у Шеллинга. Это два диалектических понятия, которые объясняют процесс творчества, но они не связаны с фрейдистскими категориями. У Шеллинга акцент делается на замысел художника – «сознательное» и природу человека – «бессознательное».

Художник, по Шеллингу, творит сознательно, но в его продуктах содержится больше, чем он вложил – и это его природа.

Из особенности творческого гения Шеллинг выводит особенность произведения искусства. Эта особенность – ''*бесконечность бессознательности*''. Т. е. природное начало по максимуму присутствует в произведении искусства.

«Необходимость и свобода относятся друг к другу как бессознательное и сознательное. Искусство поэтому основывается на тождестве сознательной и бессознательной деятельности».[[57]](#footnote-57)60

Помимо того, что входило в его замысел, художник вкладывает в свое произведение *''некую бесконечность''*, недоступную ни для какого *''конечного рассудка''*. Таким образом, понять суть творчества художника рассудком невозможно. Мы поднимаемся на некий иррациональный уровень, в сферу «бессознательного».

В этом новация Шеллинга, он относит и процесс творчества, и процесс понимания произведения искусства к сфере надындивидуального разума.

«Конструировать искусство – значит определить ему место в универсуме»[[58]](#footnote-58)61 - пишет мыслитель в первом разделе «Философии искусства».

Здесь мы обратимся к пониманию искусства Шеллингом.

Искусство должно быть направлено на красоту, а красота, по Шеллингу, обнаруживается сама собой – с устранением того, что не имеет отношения к сущности.

Понятие игры у Шеллинга как категория не рассматривается, но он использует его, когда говорит о генезисе прекрасного: оно связывается **с игрой природы:** «Мы называем прекрасным такой облик, при создании которого природа как бы ***играла*** с величайшей свободой и самой возвышенной обдуманностью, при этом не выходя из форм и границ, строжайшей необходимости и закономерности»[[59]](#footnote-59)62.

Здесь опять проявляется диалектика Шеллинга – обязательна и свобода, и ограничение – только в неком тождестве свободы и необходимости рождается прекрасное (и искусство в том числе), и это рождение связывается мыслителем с игрой.

Далее философ пишет о том, что такое для него философия искусства. Это «изображение абсолютности мира в форме искусства».[[60]](#footnote-60)63 Это уже «сенсационный» тезис: не искусство выстраивается по подобию мира, а мир, по Шеллингу, строится в форме искусства.

Получается двойная искусственность: искусство – это искусственная реальность, и мир построен по законам искусства. Как видим, получается двойная игра.

По нашему мнению, игра у Шеллинга проявляется в высшей степени, на космическом уровне. Это заключается также в другом его тезисе:

***«Универсум*** ***построен*** в боге как вечная красота и ***как*** ***абсолютное произведение искусства»[[61]](#footnote-61)64.***

Высшей реальностью признается искусственный мир, по законам которого выстраивается универсум.

**Итак, подведем итог:** Шеллинг выстраивает в высшей степени игровую реальность. Во – первых, искусство строится по принципу тождества двух противоположностей. Во – вторых, универсум строится по законам искусства. Это в высшей степени уход от реальности в некую иррациональность и замещение реальности искусственным миром, миром игры.

**Заключение.**

В данной работе были поставлены и решены такие задачи: исследовать философские тексты мыслителей немецкой классики и эстетики; рассмотреть категорию игры в работах И. Канта «Критика способности суждения», Г.-В.-Ф. Гегеля «Эстетика» и «Наука логики», Ф. Шлегеля «Георг Форстер», «История европейской литературы», «История древней и новой литературы», Ф.В. Шеллинга «Философия искусства»

В ходе работы было выяснено, что в немецкой классической философии и эстетике категория игры попадает в центр философского интереса. Она приобретает разные трактовки и интерпретации, но в основном, преобладает эстетическая направленность, ориентация на творчество, искусство.

Немецкая классическая философия и эстетика имеет два направления – классицизм и романтизм.

Мыслительная культура классики была пронизана оптимистическим чувством присутствия естественного порядка, причем рационально постижимого в познании. Игру классики относят к миру ноуменов, т.е. непознаваемому.

В творчестве классиков – И. Канта и Г. Гегеля – игра классифицируется как нечто незначительное, как «недостойная научного изучения». Хотя именно через игру И. Кант определяет и выстраивает иерархию всех жанров искусства. Г. Гегель также определяет игру как просто «приятную», относя ее к неутилитарному использованию – «для развлечения». Однако, на онтологическом уровне, отношение – это по некоторым признакам игра, и так как все, по Гегелю, существует в отношении, мы делаем вывод, что теоретически все существует в игре, бытие которой идеально.

Романтики, в частности Ф. Шлегель и Ф.В. Шеллинг, выражали понятие игры через другие акценты: это всегда крайняя субъективность, иногда бессознательность творчества; уход в иной, свой мир; асоциальность; особо оговаривается свобода как фундамент существования человека вообще. У Шеллинга по принципу построения искусства создается универсум. Это уже игра на «космическом» уровне. С помощью игры можно познать творчество и искусство.

Для романтиков обязательно наличие гения, одаренной личности, которая противостоит обществу, строит свой собственный мир – в себе, в мечтах, в искусстве.

1. «История эстетической мысли» в 6тт., т.3 [↑](#footnote-ref-1)
2. Философия. Учебник для студентов ВУЗов. Ред. В. Лавриненко. М., 2000.; Философия для аспирантов. СПб, 1999. [↑](#footnote-ref-2)
3. Спенсер Г. «Основания психологии». – СПб., 1876. С. 331 [↑](#footnote-ref-3)
4. Гроос К. «Душевная жизнь ребенка». Избр. лекции. – Киев, 1916 [↑](#footnote-ref-4)
5. Фрейд З. «Я и Оно». – Тбилиси, 1991. Т.1. С. 175 [↑](#footnote-ref-5)
6. Эльконин Д.Б. «Психология игры». – М., 1978. [↑](#footnote-ref-6)
7. Там же [↑](#footnote-ref-7)
8. Выготский Л.С. «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка». // Вопросы психологии. 1966, № 6 [↑](#footnote-ref-8)
9. Берн Э. «Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы». – М., 1988. [↑](#footnote-ref-9)
10. Гулыга А.В. «Немецкая классическая философия», М., Мысль, 1986. [↑](#footnote-ref-10)
11. Философия. Учебник для студентов ВУЗов. Ред. В. Лавриненко. М., 2000.; Философия для аспирантов. СПб, 1999; Рассел Б. «Мудрость Запада», 1999;Курбатов В.И. «История философии», 1997; «История эстетической мысли» в 6тт., т.3 и др. [↑](#footnote-ref-11)
12. Казакова Н. Т. Феномен игры в философии: Методологический анализ. Красноярск: Изд-во КГПУ, 1998. – 200с. [↑](#footnote-ref-12)
13. 17 Эстетика: Словарь под общей ред. А.А. Беляева и др. – М.: Политиздат, 1989. – 447 с., с 138 [↑](#footnote-ref-13)
14. 18 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с., с.176 [↑](#footnote-ref-14)
15. 19 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с., с.176 [↑](#footnote-ref-15)
16. 20 там же [↑](#footnote-ref-16)
17. 21 Крутоус В. П. Родословная красоты. Прекрасное и целесообразность. М.: Искусство, 1988. [↑](#footnote-ref-17)
18. 22 там же [↑](#footnote-ref-18)
19. 23 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с., с.176 [↑](#footnote-ref-19)
20. 24 Хейзинга Й. ‘’Homo ludens’’. Статьи по истории культуры. М., 1992. [↑](#footnote-ref-20)
21. 25 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с. [↑](#footnote-ref-21)
22. 26 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с. [↑](#footnote-ref-22)
23. 27 там же [↑](#footnote-ref-23)
24. 28 там же [↑](#footnote-ref-24)
25. 29 И. Кант «Критика способности суждения». Пер. с нем. – М.: Искусство, 1994. – 367с. [↑](#footnote-ref-25)
26. 30 там же [↑](#footnote-ref-26)
27. 31 там же [↑](#footnote-ref-27)
28. 32 там же [↑](#footnote-ref-28)
29. 33 Гегель Г.В.Г. «Эстетика». В 2-х тт. СПб.: Наука, 1998. – 622 с., с.83 [↑](#footnote-ref-29)
30. 34 там же, с. 334 [↑](#footnote-ref-30)
31. 35 там же, с.335 [↑](#footnote-ref-31)
32. 36 там же [↑](#footnote-ref-32)
33. 37 Гегель Г.-В.-Ф. Эстетика в 2-х т., т. 2. СПб.: Наука, 1998. – 622 с., с.335 [↑](#footnote-ref-33)
34. 38 там же [↑](#footnote-ref-34)
35. 32 там же [↑](#footnote-ref-35)
36. 39 «Современный философский словарь», ПАНПРИНТ, 1998. – 1064стр., с. 629 [↑](#footnote-ref-36)
37. 40 там же, с. 630 [↑](#footnote-ref-37)
38. 41 Гегель Г.-В.-Ф. «Наука логики»., СПб, 1997, с.253 [↑](#footnote-ref-38)
39. 42 Ванслов В.В. «Эстетика романтизма», М., Искусство, 1966, с.194 [↑](#footnote-ref-39)
40. 43 Новейший философский словарь. / Сост. А. А. Грицанов. – Мн.: Изд. В. М. Скакун, 1998. – 896 с., с.579 [↑](#footnote-ref-40)
41. 44 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с.152 [↑](#footnote-ref-41)
42. 45 Новейший философский словарь. / Сост. А. А. Грицанов. – Мн.: Изд. В. М. Скакун, 1998. – 896 с.,с.579 [↑](#footnote-ref-42)
43. 46 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983 [↑](#footnote-ref-43)
44. 47 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983 [↑](#footnote-ref-44)
45. 48 там же [↑](#footnote-ref-45)
46. 49 Попов Ю. Статья, предваряющая двухтомное собрание сочинений Ф. Шлегеля. с. 15 [↑](#footnote-ref-46)
47. 50 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с. 235 [↑](#footnote-ref-47)
48. 51 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с.236 [↑](#footnote-ref-48)
49. 52 там же, с. 237 [↑](#footnote-ref-49)
50. 53 там же, с.237 [↑](#footnote-ref-50)
51. 54 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с.236 [↑](#footnote-ref-51)
52. 55 там же, с.238 [↑](#footnote-ref-52)
53. 56 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с.243 [↑](#footnote-ref-53)
54. 57 Шлегель Ф. «Эстетика. Философия. Критика». Сочинения в 2-х тт., Т.1, М., 1983, с.243 [↑](#footnote-ref-54)
55. 58 там же, с. 251 [↑](#footnote-ref-55)
56. 59 там же, с.252 [↑](#footnote-ref-56)
57. 60 Шеллинг Ф.В. Философия искусства. – М: Изд-во «Мысль», 1999

 [↑](#footnote-ref-57)
58. 61 там же,с. 86 [↑](#footnote-ref-58)
59. 62 там же [↑](#footnote-ref-59)
60. 63 Шеллинг Ф.В. Философия искусства. – М: Изд-во «Мысль», 1999. – 608 с. – (Классическая философская мысль). – с.45 [↑](#footnote-ref-60)
61. 64 там же [↑](#footnote-ref-61)