

нас, но настоящая интеграция должна опираться не на принцип «против» (них), а на принцип «для» (нас). Возможно настоящая интеграция должна строить свою самоидентичность по образцу американцев, опираясь, скорее, на будущее – общие интегрирующие цели, которые невозможно достичь «отдельно», чем на прошлое, которое всегда европейцев делило, а не объединяло.

Ольга СОСЛЮК

© 2009

## ПОНЯТТЯ ГРИ В ЄВРОПЕЙСЬКІЙ ГУМАНІСТИЦІ

Гра – поняття амбівалентне. Дослідники наголошують на окремих її властивостях, тому відповідно до контексту розуміння поняття гри змінюється. Приміром, у математиці застосовують термін «теорія ігор» (Нейман, Моргенштерн), де гра є процесом, у якому беруть участь дві чи більше сторін, що ведуть боротьбу за реалізацію своїх інтересів, а у психології (Л. Виготський, Е. Берн, Г. Бейтсон, Д. Ельконін) важливими є дослідження ролі гри у становленні людини як особистості чи ролі гри у житті загалом.

Гру в літературі почали активно досліджувати відносно нещодавно, в основному спираючись на літературні тексти постмодернізму. Сучасні розробки теорії гри висвітлені у працях: О. Сачик, М. Ігнатенко, М. Коваль, С. Лізлової, Л. Пікун, О. Підмосковних, С. Жигун, М. Зубрицької, М. Іловінського, Є. Яженбського, Дж. Ерманна, Б. Кіршенблатт-Гімблетта. Але, безперечно, про гру та різні її аспекти розмірковували набагато раніше. Вперше звернув увагу на це явище Платон. Філософа випередив у розмірковуваннях хіба Геракліт з метафорою «дитини, яка бавиться», що означала ідею хиткої гармонії світу.

Платон виклав власне розуміння гри у «Законах», де він розрізняє два грецькі слова на її позначення: **paidia** (від *paidzo*) – дитяча гра та **agon** – змагання, битва, до яких відносить як гімнастичні змагання, кінні перегони чи полювання так і музичні ігри, поетичні декларації, танцювальні танки. Як зазначає Ельжбета Воліцька, «поняття перше підкреслює несерйозний характер дії. Друге ж поняття не має такої конотації – оскільки змагання іноді буває «на життя чи на смерть», і щонайменше тут йдеться про здобуття слави та поваги» [10;180].

Як *paidia* так і *agon*, за Платоном, є явищами міметичними, належать до «штучної» дійсності, а отже до сфери культури. Грецьке поняття культури пов'язане з поняттям виховання – *paideia*. Збіг у звучанні слів *paidia* та *paideia* видавався філософу не випадковим. Платон підтверджував це роллю гри у процесі виховання людини, про що йдеться вже в першій книзі «Законів»: «нехай він (вихователь-філософ – О. С.) за допомогою цих ігор направить смаки і схильності дітей до того заняття, у якому вони в майбутньому повинні досягнути досконалості. Найбільш важливим у навчанні ми визнаємо відповідне виховання, що вносить у душу граючої дитини любов до того, в чому вона, коли виросте, має стати знавцем і досягнути довершеності» [див.: 7; 643 с, d].

У «Політиці» Платон також протиставляє гру-*paidia*, як міметичне явище, поважному заняттю *spoude*, з докладним баченням предмета та чітко визначеною ціллю. Поезія (як і, загалом, все міметичне мистецтво) є саме такою забавкою, несерйозною грою. Натомість філософські розмірковування є заняттям серйозним.

Проте, на сторінках «Законів» знаходимо докази, що серйозність і несерйозність, гра та смішне мають два обличчя: низьке і шляхетне (наприклад, 935 b). Окрім того, гра (*agon*) може бути серйозною, особливо коли вона має правила або ж постає у формі поєдинка, де є бажання обійти противника (814e). З іншого боку, навіть філософ має певні комічні риси, бо «не будучи богом, претендує на знання божого і втаємничення в найвищу правду» [10;183,184].

Інше розуміння гри знаходимо у Платоновому проєкті ідеальної держави, де людина має надзвичайно достойне заняття – вона може жити в цій державі «граючи». Розвиває філософ цю теорію в «Законах», де, розмірковуючи над поняттям серйозності/несерйозності, висуває тезу, що «тільки Бог гідний найвищої серйозності, а людина створена іграшкою Бога і це найкраща доля для неї. Тому кожен чоловік і кожна жінка повинні жити у відповідності з цим, граючи в

найшляхетніші ігри, й ставитись інакше до життя, ніж вони ставляться нині... Ось вони мають війну за поважне заняття, хоча у війні немає ні гри, ні виховання, достойних цих наймень, але саме ці речі ми вважаємо найсерйознішими. Отже, всі повинні жити в мирі, наскільки це можливо. Який же має бути правильний спосіб життя? Життя має бути грою: треба грати в певні ігри, робити жертвоприношення, співати, танцювати, і тоді людина зможе прихилити до себе богів і захиститися від ворогів, і перемогти на змаганні» [7; 644 d]. Думка про людину як іграшку богів, глибоко вкорінилась в європейській традиції.

Наступні концепції гри як специфічної категорії людського буття так чи інакше співвідносились із думкою Платона про дуалізм гри та її суперечливий характер.

Одну з найбільш помітних і значущих концепцій гри з часів пізнього Просвітництва розробив Іммануїл Кант, а згодом розвинув Фрідріх Шіллер. Кант звернувся до проблематики гри й наслідування в літературі і повернув у філософію активне використання лудологічного інструментарію, виходячи з центральних засад своєї філософської системи – з проблеми суб'єктивності та теорії пізнання. У такий спосіб філософ започаткував нову ігрову парадигму.

Кант сформулював два естетичні поняття – «естетична видимість» і «вільна гра». «Естетична видимість» є необхідною умовою існування естетичного світу, мистецтва і літератури, за допомогою ж «вільної гри» митець не лише творить світ прекрасного, а й виявляє істину життя. Насолода від мистецтва – це співучасть у «грі».

Аналізуючи мистецтво як феномен свідомості, а не соціальний інститут, філософ зазначає: поезія – це штучно створена вільна «гра ідей», музика – «гра вражень», театр – «гра відчуттів» [5;143].

Властивості гри уможливають процес пізнання, оскільки гра гармонізує пізнавальні здібності суб'єкта та спрямовує їх на художній твір. Людина в цій грі стає спостерігачем пережитих уявлень, вражень, відчуттів. Літературний текст містить у собі нашарування надбань культури, які пробуджують уяву й спонукають індивіда до творчого пошуку, до гри – причини збудження пізнавальних сил. Творча гра – це спонтанна дія особи, що відбувається через дефіцит засобів і способів діяльності [5;143].

Для Фрідріха Шіллера гра – не лише історія чи передумова мистецтва, а й, передусім, поняття естетичної теорії. Він виділяє три глобальні стимули, притаманні людині: чуттєвий стимул (ірраціональне), базований на законах природи, предметом якого є життя; стимул до форми (раціональне), базоване на «законах розуму», його предметом є образ; та гру, яка дає волю людині як у фізичному, так і в моральному розумінні, яка об'єднує раціональне та ірраціональне, тим самим створюючи «живий образ», який розуміємо як красу [9;298].

На думку Ф. Шіллера, гра як особливе ставлення до світу знаходиться між реальністю і художнім твором. Таким чином, для мистецтва гра – не лише джерело, але й, перш за все, – явище, що виявляє специфічну особливість мистецтва як людської діяльності. За його словами, «не помилиться лише той, хто почне шукати ідеал краси якої-небудь людини на тому ж шляху, на якому він задовольняє свої спонукання до гри... розум в той самий час стверджує: людина повинна грати з красою і лише красою однією вона повинна грати» [9; 301-302].

Таким чином, як зазначає О. Подмосковних [8;5], у XVIII ст. виразно виокремились два ставлення до гри. По-перше, ігрова структура властива будь-якій діяльності, якщо вона містить у собі естетичну цінність, народжує безкорисливе задоволення від самого процесу, тобто вміщує естетичне до нього ставлення. Одержання насолоди без будь-якого інтересу та зацікавлення від цього процесу стає грою психічних сил. А, по-друге, художня творчість дозволяє об'єднати практичну діяльність та ігрову.

Одним з перших, хто звернув увагу на універсальність гри як культурної категорії, став Йоган Гейзінга. Зрештою, його праця «Homo ludens» стала класичною.

На означення гри у своїй праці Й. Гейзінга послуговується словом *spel*, відповідником якого є латинське *ludens*, в якому зливаються в єдино *paidia* та *agon*.

Для Й. Гейзінги «гра давніша за культуру, адже культура неодмінно передбачає наявність людського суспільства, а тварини не чекали, поки прийде людина та навчить їх гратися...» [2; 7]. На думку дослідника, з гри народжується і розвивається правосуддя, війна, знання, поезія, філософія та мистецтво загалом. Також на сторінках праці знаходимо визначення гри як поняття: гра – це дія, що відбувається у певних *рамках часу й місця*, у видимому *порядку* за добровільно прийнятими *правилами* й *поза сферою необхідності* чи *матеріальної корисності*. Настрій гри – захват і цілковита поглиненість...Сама дія супроводжується почуттями піднесеності й напруги, а

виливається в радість і розслаблення [2; 152]. Це один із найнеобхідніших феноменів людської діяльності і вирішальний елемент розвитку всіх галузей культури, і літератури також. У цьому контексті цікава думка Платона, що істотною ознакою гри є її чарівність, яка притягує і справляє приємність (667b). Правда, чарівність не є найважливішою у діях, проте нею не можна легковажити.

Важливою ознакою гри за концепцією Йогана Гейзінги є її серйозність. Автор зазначає: «Протилежність «гра – серйозність» завжди залишається нестійкою. Нижчість гри раз у раз переростає у відповідну вищість її серйозності. Гра обертається серйозним, а серйозне – грою. ... Сама собою гра не комічна – ні для гравців, ні для глядача. ...» [2; 12,15]. Порівнюючи гру і поезію, Й.Гейзінга зазначив: «якщо серйозне розуміти як те, що може бути вичерпно висловлене в термінах тверезого життя, то поезії нізащо не піднятися до рівня серйозного, на тому первісному-простому рівні, куди належать діти, тварини, дикуни й провидці, у царстві мрії, чару, захвату, сміху» [2; 138]. Отже, тут знову натрапляємо на дискусію щодо серйозності чи несерйозності гри, про яку писав Платон. Для Йогана Гейзінги питання серйозності гри також амбівалентне. Почасти це залежить від розуміння самого поняття «серйозне».

У ХХ столітті феномен «гри» стає об'єктом дослідження у сфері мови, передовсім завдяки Людвігові Вітгенштайнові, який вперше вжив термін «мовні ігри». В 1953 році, посмертно, була опублікована його праця «Філософські дослідження», яка помітно вплинула на філософію та естетику. Термін «мовні ігри» згодом став доволі популярним серед постмодерністів. Для Л. Вітгенштайна термін «мовна гра» мав підкреслювати, що мовлення є частиною діяльності, способу життя [1; 110]. Філософ фактично наближує саму «гру» до взаємодії певних текстових структур як специфічних категорій виявлення людської думки і свідомості. На його думку, «мовна гра – це єдине ціле: мова і дія, з якою вона неподільна» [1; 95]. Для мислителя гра – одна з комунікативних моделей, що має свої внутрішні правила, які не можна порушувати, оскільки це буде означати властиво вихід за «межі» гри.

Ще одним філософом, який не оминув явище гри у своєму дослідженні був Ганс-Георг Гадамер, який наголосив на естетичній сутності гри. Дотримуючись світоглядної традиції Арістотеля, Гете, Ніцше та Гейзінги, філософ своїм завданням вважав визволення «гри від притаманного їй, за Кантом і Шіллером, суб'єктивного значення, яке підкорило собі всю новітню естетику й антропологію» [3; 102].

Вже у першому абзаці праці «Гра як провідна нитка онтологічної експлікації» Г.-Г. Гадамер зазначає: «гра є однією з емблем розуміння, адже читач перебуває, власне в ситуації гри, він немов гравець, підпорядкований правилам гри, які ним керують і дозволяють грати. Коли ми у зв'язку з художнім досвідом говоримо про гру, то гра розуміється не як поведінка й навіть не як душевний стан того, хто створює чи насолоджується, і взагалі не як свобода суб'єктивності, що включена до гри, а насамперед спосіб буття самого твору мистецтва» [3; 102].

Філософ також утверджує серйозність гри: «гру робить грою в повному розумінні слова не співвіднесеність із серйозним, що впливає з неї, а виняткова серйозність самої гри» [3; 102-103].

Визначальною рисою гри, на думку автора, є «рух, який є грою і не має жодної мети, на якій він міг би закінчитись, натомість відновлюється за допомогою безнастанного повторення. Рух є для визначення сутності гри настільки центральним, що абсолютно байдуже, хто або що цей рух здійснює. ... Гра є процесом руху як таким» [3; 105].

Гадамер аналізує гру як структуру, тому суттєвими для нього є не душевні настрої гравців, а порядок та структура самого ігрового руху. Гравці у цій грі взагалі виконують досить пасивну роль: з одного боку, вони «обирають» рамки, обирають одну гру з посеред безлічі інших, але, з іншого боку, вони не є суб'єктами гри, і у кращому випадку гра набуває через них свого втілення. Сама «структурна впорядкованість гри надає гравцям змогу немовби розчинитися в ній і тим самим позбавляє його необхідності бути ініціативним» [3; 105].

Саме перетворення гри на структуру робить її довершеною. Лише завдяки такому перетворенню гра сягає рівня ідеальності, бо вона може мислитись і розумітись власне як гра.

Гра посідає важливе місце у філософській парадигмі Жака Дерріди. Філософ виділяє два види гри: гру-діяльність, яка має чітко визначенні правила та вільну гру (творчу гру), позбавлену правил. Вільна гра – це певна можливість вийти поза обмеження. Як зазначає дослідник у праці «Структура, знак і гра в дискурсі про людину», концепт центрованої структури – це фактично концепт обґрунтованої гри, що конститується на ґрунтовній непорушності та заспокійливій

певності, що сама вивільнена з гри. Після досягнення цієї певності може бути опанована тривога, яка завжди народжується, щоб у певний спосіб бути імплікованою в гру, потрапивши в полон гри, бути самим вступом гри в гру [4; 564].

Центр обмежує гру структури. Але автор вважає, що можна було сформулювати закон, який, у певному розумінні, керував би бажанням центру в конституюванні структури, і як означування, що підпорядкував би свої зміщення та свої заміщень цьому законіві центральної присутності; але саме такої центральної присутності, яка ніколи не була собою, яка завжди була вже винесена за межі себе у свій субститут. Отже, якщо ми децентруємо центр, то структура розглядатиметься нами як рухома, а не як закріплена, бо, згідно з Деррідою, в самому понятті структури вже міститься рух і заміна.

Отже, фактично за допомогою деконструкції ми маємо змогу побачити внутрішнє життя тексту, безкінечну історію його сенсу, вступи у гру означників та позбутися нав'язаної ієрархії, домінуючих позицій автора та смислу.

В антропології культури важлив є дослідження Клода Леві-Строса, який у «Науці конкретного» простежує стосунок між грою та ритуалом. Автор зазначає, що будь-яка гра визначається набором правил, завдяки яким можлива практично необмежена кількість партій, але ритуал, який також «грається», схожий швидше на привілейовану, вибрану з-поміж усіх можливих партію, оскільки він досягає певного балансу між двома сторонами.

Важлив у концепції Леві-Строса є його поняття бриколажу. Як зазначає дослідник, у своєму давньому значенні слово *bricoleur* вживається стосовно гри в м'яч, в більярд, полювання та їзди верхи – зазвичай, щоб передати враження про несподіваний рух – м'яча, що змінює траєкторію, собаки, що відволікається від сліду чи коня, відхиляється від прямого шляху, минаючи перешкоду. У наші дні бриколер – це той, хто творить власноруч, використовуючи підручні засоби. Іншими словами, бриколер – це людина, яка створює щось нове за допомогою вже наявного в людському світі і створює щось зовсім інше. Оглядаючи всі різноманітні предмети, що складають його скарб (чи «скарб ідей», як його називають Юбер і Моссе), він ніби запитує себе, що кожен з них міг би «означати», виходячи з визначення цілісності, яка, утворившись таким чином, відрізняється від інструментального набору тільки внутрішнім розташуванням частин. Після першої реалізації проект буде невідворотно віддалений від початкового задуму (навіть простої схеми) – такий ефект сюрреалісти влучно називали «випадковим сенсом».

Разом з тим, «бриколер «розмовляє» не тільки з речами, а й за допомогою речей, розповідаючи через зроблений вибір про свій характер і своє життя. Ніколи не завершуючи свого проекту, бриколер вкладає туди частину самого себе» [6;36].

Отже, розглянувши коротку історію теоретичних міркувань над поняттям «гра», можемо помітити певні точки дотику між різними підходами. Перш за все, філософи розглядають гру з точки зору структури, а не, припустимо, з позиції гравця. По-друге, цікаво й показово, що більшість філософів (Платон, Гейзінга, Вітгенштайн, Дерріда, Леві-Строс) зосереджують увагу на серйозності/несерйозності гри та питанні про значущість правил у ній. Кожен з мислителів по-своєму вирішує цю проблему, але залишається питання, чому саме ці аспекти гри стали центральними в ігровому дискурсі і чим це було зумовлено. Чи пов'язано це з проблемою мовного вираження, коли одне слово використовують на позначення різних явищ?

Разом з тим еволюція розуміння гри справді суттєва: від метафори людини – іграшки богів до гри як самодостатнього суб'єкта. Проте ці розуміння не виключають одне одного, бо кожен з мислителів аналізував гру в певному контексті і під певним кутом бачення. Можливо, така багатогранність розуміння гри пов'язана з тим, що, як писав Й. Гейзінга, гра взагалі «не надається точному визначенню ні в логічних, ні в біологічних, ні в естетичних категоріях. Поняття гри назавжди залишається відмінним від усіх інших форм нашого мислення, в яких ми виражаємо структуру духовного і суспільного життя» [2; 14]. Тому для аналізу та розуміння гри нам залишаються лише ігрові властивості, часто суперечні та мінливі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Вітгенштайн Л. Tractatus logico-philosophicus. Філософські дослідження / Пер. з нім. Є. Поповича. – К.: Основи, 1995. – 311с.
2. Гейзінга Й. Homo Ludens / Пер. з англ. О. Мокровольського. – К.: Основи, 1994. – 250 с.
3. Гадамер Г.-Г. Гра як провідна нитка онтологічної експлікації // Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Основи філософської герменевтики: В 2 т. / Пер. з нім. О. Мокровольського. – Т. 1. – К.: Юніверс, 2000. – С. 102 – 130.

4. Дерріда Ж. Структура, знак і гра в дискурсі про людину // Дерріда Ж. Письмо та відмінність / Пер. з фр. В. Шовкун; Наук. ред. пер. О. Шевченко. – К.: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. – С. 563 – 590.
5. Кант І. Критика способности суждения / Вступ. ст. А. В. Гилыги; коммент. А. В. Гулыги. – М.: Искусство, 1994. – 365 с.
6. Леві-Строс К. Наука конкретного // Леві-Строс К. Первісне мислення / Пер. з франц. С. Йосипенка. – К.: Український центр духовної культури, 2000. – С. 15 – 48.
7. Платон. Законы / Пер. с древнегреч. А. Н. Егунова и др. – М.: Мысль, 1999. – 831 с.
8. Подмосковних О. Л. Гра як креативна категорія в романах К. Воннегута, Т. Пінчона, Д.Делілло: Автореф. дис. канд. філол. наук. – Дніпропетровськ, 2006.
9. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собрание сочинений: В 7 т./ Пер. с нем. Под общ. ред. Н. Н. Вильмонта и Р. М. Самогрина. – Т. 6. – М.: Гослитиздат, 1957. – С. 251 – 358.
10. Wolicka E. Zabawa – mit –paideia // Wolicka E. Mimetyka i mitologia Platona. – Lublin: Towarzystwo naukowe katolickiego uniwersytetu Lubelskiego, 1994. – S. 179 – 190.

Оксана **НОВОСТАВСКА**

© 2009

## **ФІЛОСОФСЬКИЙ ДИСКУРС ІВАНА ФРАНКА: ПРОБЛЕМИ НАУКОВОГО ОСМИСЛЕННЯ**

*Статтю присвячено проблемі специфіки філософського дискурсу Івана Франка, що реалізувався у різних функціональних стилях (не лише науковому, а й художньому та публіцистичному) та навіть мовах (українській, польській, латинській) і втілювався в оригінальну авторську терміносистему.*

*Ключові слова: філософський світогляд, дискурс, функціональний стиль, мультилінгвізм, поняття, термін, терміносистема.*

Попри величезні напрацювання у галузі франкознавства, проблеми філософського світогляду та філософського дискурсу<sup>87</sup> Івана Франка досі, на наш погляд, залишаються недостатньо вивченими. Звичайно, чимало дослідників торкалися цієї проблематики, зокрема Р. Заклинський [10], О. Білоус [2], А. Брагінець [3], М. Климаць [12], Д. Козій [13], Я. Грицьков'ян [7], О. Забужко [9], Н. Горбач [4], І. Захара [11], В. Мазепа [15], Б. Тихолоз [22], А. Пашук [18] та ін. Більшість із них (за невеликими винятками) намагалися певним чином систематизувати філософські погляди Каменяра, шукаючи «спільного знаменника» в тій чи іншій філософській (частіше, щоправда, – політико-ідеологічній) доктрині. За радянського часу таким «спільним знаменником» був, зрозуміло, марксистсько-енгельсівський діалектичний та історичний матеріалізм; сьогодні у цій функції здебільшого постають позитивізм чи екзистенціалізм. Однак результати таких редуціоністських тенденцій навряд чи можна вважати надто успішними. Світогляд автора «Каменярів» та «Мойсея» щоразу не вкладався в «прокрустове ложе» чужих чи принаймні «тісних» йому концепцій, а спроби окреслити філософську специфіку «франкізму» (термін І. Денисюка [8, 16]) наразі залишилися радше задекларованими, ніж зреалізованими (див. критичні міркування з приводу цієї пропозиції: [6, 221]; [15, 227–228]; [27, 219, 225–226]).

Імовірно, причини такої складної наукової ситуації криються найперше в невідповідностях предмету і методу дослідження. Отже, – в особливостях самого світогляду І. Франка, а також – не останньою чергою – у своєрідності його філософського дискурсу, що не завжди відповідав усталеним стереотипним уявленням про стиль і форми філософування.

Мабуть, сьогодні вже ні в кого не викликає сумніву, що І. Франко як феноменальна творча особистість універсалістського типу був не лише геніальним поетом, а й оригінальним

<sup>87</sup> Поняття дискурсу (від *франц.* discours – мовлення) тут і далі вживаємо у значенні «сукупність мовленнєво-мисленнєвих дій комунікантів, пов'язаних з пізнанням, осмисленням і презентацією світу мовцем і осмисленням мовної картини світу адресанта слухачем (адресатом)» [1, 138].