

## Понимание категории игры в немецкой философии XVIII столетия Рекшинская А. Я.

*Рекшинская Анастасия Ярославна / Rekshinskaya Anastasia Yaroslavna – аспирант,  
кафедра мировой культуры,  
Московский государственный лингвистический университет, г. Москва*

**Аннотация:** *представленная статья рассматривает труды немецких философов XVIII века – Иммануила Канта и Фридриха Шиллера с точки зрения их отношения к введению понятия игры в философский дискурс. Опираясь на русскоязычный перевод и оригинальные тексты, автор статьи анализирует понимание игры в работах двух классиков немецкой философии, труды которых стали основополагающими для философского осмысления категории игры.*

**Ключевые слова:** *игра, немецкая классическая философия, Кант, Шиллер*

Игра, названная в качестве философской категории ещё Платоном, с античности до классики не часто становится предметом рассмотрения. В XVIII веке философская мысль обращается к феномену игры, когда немецкая классическая философия выдвигает на первый план его эстетический аспект.

Иммануил Кант в «Критике способности суждения» (1790), говоря о способе познания человеком предмета, выделяет в качестве познавательных способностей *воображение*, необходимое для образного объединения созерцаемого, и *рассудок*, обеспечивающий единство понятий. По мысли философа, познание предмета происходит через *свободную игру* этих познавательных способностей, поскольку они не ограничены в предзаданной всеобщей схемой, которая предопределяла бы процесс восприятия и познания вещей и явлений, единый для всех [1, с. 254]. Сама возможность такой свободной игры порождает субъективность и индивидуальность в восприятии вещей, и позволяет найти своё воплощение индивидуальному вкусу. О связи игры с чувством вкуса говорит философ и рассматривая свободную игру воображения, противопоставляемую у Канта полной целесообразности, симметричности и упорядоченности: «Там же, где должна выступать лишь свободная игра способностей представления <...> – в парках, в украшении комнат, в разного рода сделанной со вкусом утвари и т. п., правильности, которая представляется принуждением, по возможности избегают; поэтому в английских парках, в мебели стиля барокко вкус доводит свободу воображения едва ли не до гротеска, но в этот отказ от всякого принуждения правил полагают возможность того, что вкус достигнет в игре воображения своего высшего совершенства» [1, с. 260]. Это наблюдение философа выглядит для нас крайне интересным потому, что Кант уже в XVIII веке обращает внимание на значительный признак игры, который полутора столетиями позже будет выделен Йоханом Хёйзингой как одна из ключевых её отличительных особенностей, уже безотносительно её чисто эстетической роли, – речь идёт об отсутствии внешнего ограничивающего принуждения. Хёйзинга, характеризуя игру как самостоятельный феномен культуры, в качестве первого, определяющего признака указывает на свободу как необходимое условие существования игры: «Всякая игра есть в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой, разве что - вынужденным воспроизведением» [2, с. 27]. Схожую мысль Кант высказывает также ещё раз, сопоставляя искусство и ремесло: если второе, по мысли философа, не привлекательно само по себе, и приятно лишь результатом, например – фактом оплаты, то первое становится целесообразным только в качестве игры, то есть, по Канту, «занятия самого по себе приятного» [1, с. 283].

В центр своей эстетической теории поставил игру и Ф. Шиллер, ссылаясь в своих логических построениях на идеи И. Канта. В двенадцатом из «Писем об эстетическом воспитании человека» (1794) Шиллер рассматривает человеческую природу как взаимодействие двух противоположных и взаимоограничивающих «побуждений», которые он называет «побуждением чувств» и «побуждением формы» (в некоторых переводах - «побуждением разума», «рациональным побуждением»). Первое из них способствует событиям, второе - устанавливает закономерности [3, с. 251].

Однако уже в четырнадцатом письме философ вводит и новый термин – «побуждение к игре», называя его формой, в которой единственно гармонично взаимодействуют первые два названных побуждения. Чувственное побуждение стремится быть определено извне, желает воспринять объект, в то время, как рациональное побуждение само стремится определять и создавать объект. Побуждение к игре же позволяет воспринимать объект таким, каким он и был бы создан, и создавать его таким, каким воспринимают его чувства. Чувственное побуждение исключает свободу и самостоятельность, рациональное невозможно в зависимости и пассивности, – оба ограничивают бытие, первое – при помощи законов природы, второе – при помощи законов разума. Побуждение к игре же, совмещая два предшествующих, ограничивает человека морально и физически, но также, по мысли философа, одновременно и освобождает. Предметом чувственного побуждения Шиллер обозначает саму жизнь, предметом рационального - образ, побуждение к игре же, вновь сочетая в себе предшествующие, имеет

своим предметом живой образ, который, в понимании философа, служит «...для обозначения всех эстетических свойств явлений, <...> всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой». [3, с. 274]. По мысли Шиллера, в момент созерцания красоты дух находится в состоянии, промежуточном между законом и потребностью, а, стало быть, не подчиняется ни первому, ни второму. Идеал красоты, в соответствии с таким восприятием, сопутствует побуждению к игре, и реализуется в игровых активностях, - в пример автор приводит Олимпийские состязания древних греков и кровавые бои гладиаторов в древнем Риме, иллюстрирующие два существенно различающихся эстетических модуса.

Кратко обобщая суть трудов, затрагивающих игровую тематику в немецкой философии XVIII века, можно отметить, что на этом этапе развития философской мысли выдающиеся умы заинтересованы скорее не игрой самой по себе, но её ролью в эстетическом восприятии человеком окружающей действительности; несмотря на важное место, отведённое игре в рассмотренных работах, самостоятельным предметом исследования игра во всём её многообразии не становится, оставаясь истолкована лишь как форма познания и воплощения прекрасного. Более того, говоря о концепциях познания и восприятия мира, выдвинутых И. Кантом и Ф. Шиллером, и затрагивающих понятие игры, игрового побуждения как способа осмысления мира, можно высказать смелое предположение, что хотя труды обоих философов закрепились в научном дискурсе в качестве значимых вех на пути к осмыслению культурного феномена игры, понимание, представленное в них, далеко от последующих трактовок, и до некоторой степени попадание их в ряд теоретиков игры произошло вследствие словоупотребления, не кажущегося обязательным. В самом деле, при внимательном рассмотрении идеи восприятия, в особенности в кантовском её понимании, игра представляется как некая свободная сила, гармонизирующая две направляющих человека познавательных способности; понятие игры встречается у Канта исключительно в тесной связи с идеей полёта мысли, освобождённого частично от давления внешних принуждений, которое философ характеризовал как игру, хотя мог бы назвать, к примеру, свободным взаимодействием, что, ещё на несколько десятков лет отодвинуло бы появление игры в философском дискурсе. Любопытно отметить, что в английском переводе трудов Канта понятие игры – *game*, - встречается лишь однажды в применении к игре слов, в то время, как указанное выше взаимодействие познавательных способностей передаётся через глагол *play*, обозначающий игровое взаимодействие, но не синонимичный непосредственно игре как бытийной категории. Сходным образом, шиллеровское побуждение к игре, преемственное к идеям Канта, передаётся через активную глагольную форму, не вовлекая в логические построения философа игру как термин, сформировавшийся уже в двадцатом столетии. Несмотря на то, что в оригинале эти понятия, аналогично русскому переводу, не могут быть разделены, поскольку немецкий термин *Spiel*, и процесс её совершения, – *spielen*, – слова однокоренные, как русское «игра» и «играть», расхождение в английском переводе наводит нас на мысль, что работы немецких философов отличны в понимании игры от более поздних трудов двадцатого столетия не только в силу эстетической трактовки игрового процесса, но и в целом подразумевают игру скорее не как самостоятельную философскую категорию, обладающую значимыми качествами и признаками онтологического феномена, но более как некую активную силу, синтезирующую процесс восприятия и движущие человеком побуждения.

### *Литература*

1. *Кант И.* Критика способности суждения/Сочинения в шести томах М., «Мысль», 1966. (Философ. наследие). Т. 5. 564 с. С. 161-529.
2. *Хёйзинга Йохан.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М., Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
3. *Шиллер Ф.* Письма об эстетическом воспитании человека / Собрание сочинений в 7 т. М., Государственное издательство художественной литературы, 1957. Т. 7. 387 с.