

УДК 111.11 17.023.36

Т. В. Лисоколенко

кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії освіти
Дніпропетровського обласного інституту післядипломного педагогічного освіти

ИГРА КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ В ОПИСАНИЯХ Ф. ШИЛЛЕРА, Г. ГЕССЕ, Э. ФИНКА

Сегодня феномен игры привлекает к себе все больше внимания исследователей различных отраслей как гуманитарного, так и технического знания. Уже давно стали привычными в нашем обществе такие понятия, как игровые технологии обучения, игровой дискурс, игротерапия, game и play, что говорит о разноликости самого феномена игры. В философском дискурсе игра также пестрит огромным вариативным рядом как в ретроспективе развития историко-философского знания, так и в вариантах ее интерпретации, обозначения в различных направлениях и отраслях философского знания. С этой позиции актуальность дальнейшего изучения феномена игры очевидна особенно в контексте поиска новых граней и аспектов ее понимания, поливариантности интерпретации, исследования сущности игры в наследии философии культуры.

В центре исследования – работы представителей различных направлений философского знания и разных исторических периодов. Так, Ф. Шиллер более известен своим литературным наследием, однако в философии его следует отнести к направлению романтизма; Г. Гессе известен как писатель и художник; Э. Финк – как немецкий философ, феноменолог. Несмотря на такую, казалось бы, пропасть между ними, их объединяет попытка создания игровой концепции культуры.

Основными источниками статьи являются исследования Ф. Шиллера [10; 11], Г. Гессе [4], Э. Финка [7]. Методологическая основа статьи представлена исследованиями, которые посвящены осмыслению феномена игры в культурологическом пространстве и критическому осмыслению игры в избранных для анализа работах.

Для понимания роли игры в философии и культурологии важно ее определение людьми, находящимися «внутри» данной проблемы. Так, используется работа исследователя А. Аствацатурова, определяющего игру как «освобождение от идола, ибо понятие игры – это свобода от принуждения, противоположность чисто полезной деятельности, точнее, противоположность деятельности, которая видит свою цель не в себе, а вне себя» [2, с. 11]; критическая статья П. Челышева, посвященная исследованию творчества Ф. Шиллера. Так, рассуждая о значении эстетики в работе немецкого романтика, П. Челышев пишет: «Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании» показывает один из возможных вариантов перехода повседневного человеческого сознания к эстетическому сознанию» [9]. Имеются также ссылки на известную работу немецкого философа В. Виндельбанда [3], который пишет о том, что, благодаря Ф. Шиллеру, «эстетика стала не только промежуточным звеном. Но и существенным моментом философского мировоззрения ... Философия не только выработала широкий всесторонний взгляд на целое человеческой культурной жизни ... Но и приобрела живую форму изложения, благодаря которой она смогла стремиться и достигать более глубокого соприкосновения с общим сознанием» [3, с. 258]. Личное значение Ф. Шиллера В. Виндельбанд видит в следующем: «Он первым проложил путь, которым целое десятилетие шли рука об руку поэтическое и философское творчество» [3, с. 258].

Используются работа В. Асмуса, где он останавливается на значении игры в творчестве Ф. Шиллера: «Игра, как ее понимает Шиллер, – не утилитарное действие человека, но и не отрешенная от всякой действительности фантастическая деятельность воображения. Эстетическая «игра» –

свободная деятельность всех творческих сил и способностей человека, а порожденный «игрой» продукт – «видимость» – нечто идеальное (в сравнении с жизнью) и реальное (в сравнении с продукцией чистого воображения)» [1, с. 688]; исследование Е. Марковича, посвященное анализу работы Г. Гессе, в котором автор констатирует: «В работе «Игра в бисер» игра – это и религия, и философия, и искусство, все в целом и ничего в частности. Это и символическое обозначение утонченной духовности, прекрасной интеллектуальной деятельности как таковой, поисков, абстрактного смысла – квинтэссенции истины» [6, с. 21].

Проанализированные работы дают возможность предположить, что тема игры, которая в явной форме присутствует в работах Ф. Шиллера [10], Г. Гессе [4], Э. Финка [7], уже являлась объектом критического анализа. Однако смежных разработок в пределах философского дискурса, посвященных компаративному анализу творчества трех известных личностей, не достаточно, чем и обусловлен выбор темы исследования.

Цель статьи – провести анализ сущности феномена игры в интерпретациях Ф. Шиллера, Г. Гессе и Э. Финка.

Работа «Письма об эстетическом воспитании человека» представляет собой попытку Ф. Шиллера приблизить само понимание игры к понятию красоты в ее эстетической составляющей. Само побуждение к игре именуется Ф. Шиллером «живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явлений ... всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой» [10, с. 298]. Исследователь В. Асмус утверждает, что Ф. Шиллер приравнивает понимание красоты как такой к игре. Однако сам феномен красоты при этом постоянно ускользает от четкого определения и обозначения. «Специфический признак игры он видел в срединном положении игры между серьезностью ... и совершенно неоформленной и бесцельной деятельностью фантазии. Красота есть, по Шиллеру, своеобразная диалектика, или единство противоположностей формального и реального» [1, с. 690]. Таким образом, красота или красота как игра в эстетическом смысле занимает промежуточное положение между серьезностью и бесцельностью. Сам Ф. Шиллер о красоте пишет следующее: «Вечно единая ты, но формы твои бесконечны. Лишь в бесконечности форм скрыто единство твое» [11, с. 217]. Особенной чертой эстетической игры является отсутствие принуждения в какой-либо форме, эстетическая игра базируется лишь на побуждении. Побуждение к игре, согласно Ф. Шиллеру, возможно только в состоянии эстетической свободы. Игра обозначает «все то, что не есть ни объективно, ни субъективно случайно, но в тоже время не заключает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения» [10, с. 300]. Подобными утверждениями автор делает попытку преодоления разрыва между реальным и должным в человеке посредством эстетического воспитания.

Ф. Шиллер задумывается над тем, что не принижает ли он возвышенный феномен красоты, уравнивая его с игрой, и не ограничивает ли это границы опытного понятия игры? Однако Ф. Шиллер превозносит феномен игры за счет ее двойственной сущности: «... из всех состояний человека именно игра и только игра делает его современным и сразу раскрывает его двойственную природу» [10, с. 301]. Таким образом, наделяя игру двойственностью, Ф. Шиллер пытается преодолеть трагический разрыв человеческой при-

¹ Встречаются такие варианты перевода имени немецкого философа Финка: Эуген и Ойген. В работе автор употребляет имя Эуген.

роды и ее незавершенности. Игра выступает формой для раскрытия всех душевных сил человека. В. Асмус, в частности, пишет о том, что только эстетическая игра, по мнению Ф. Шиллера, завершает человечность в человеке, и только она одна способна вернуть ему через эстетическую видимость утраченные им единство, полноту и всесторонность физических и духовных сил. Мысль эту Ф. Шиллер выражает в заостренной формулировке: «... человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [10, с. 302].

У Ф. Шиллера понятие игры оказывается тесно переплетенным с понятием искусства и культуры в целом. Решения сложившихся проблем в области культуры и морали как раз и нашли свое воплощение в идее об эстетическом воспитании и об искусстве как об игре. «Одна из важнейших задач культуры состоит в том, чтобы подчинить человека форме уже в чисто физической его жизни и сделать это, насколько это зависит от царства красоты, эстетическим» [10, с. 329]. Именно Кантовское понимание формы придает весомость феномену игры у Ф. Шиллера, у которого формой есть эстетическая видимость, приравненная к игре, к игре как красоте. «Игра» для Ф. Шиллера – не только источник искусства, но, прежде всего, явление, выражающее специфическую особенность искусства [1, с. 688].

Таким образом, игра в эстетической и культурологической теории Ф. Шиллера является одним из центральных понятий. Здесь игра освобождается от забот и хлопот реальной жизни, от принуждения, Ф. Шиллер наделяет ее статусом свободной деятельности. Руководствуясь только эстетическим побуждением, не обремененным иными заботами, человек делает следующее: «Строит радостное царство игры и видимости, в котором оно снимает с человека оковы всяких отношений и освобождает его от всего, что зовется принуждением как в физическом, так и в моральном смысле» [10, с. 355]. Именно игра как эстетическая видимость – это процесс, содействующий преодолению разрыва внутри самого человека, это процесс вхождения человека в культуру. По мнению Ф. Шиллера, только красота способна привить человеку эстетические качества.

Развивая опосредованно игровую теорию культуры через эстетическое воспитание человека, Ф. Шиллер обозначил задачи восстановления человеческой целостности, делая это во многом через критику доминирующей культуры. Именно критика не только доминирующей культуры, но и всей системы государственного устройства подвела Ф. Шиллера к мысли о необходимости построения некоего эстетического государства. Так, Ф. Шиллер пишет: «В эстетическом государстве человек может явиться лишь как форма, может противостоять только как объект свободной игры» [10, с. 355]. Хотя идея создания подобного государства является скорее «утопичной», нежели походит на проект, который в будущем может воплотиться в жизнь. И сам Ф. Шиллер этого не отрицал, его эстетическое поле деятельности базируется на идеальной модели игры, эстетической, возвышенной красоте. Эстетическая игра у Ф. Шиллера – это своеобразное освобождение, в котором человек творит мир высшего во всех отношениях порядка.

Также необходимо обратить внимание на то особое состояние, в котором возможна сама эстетическая игра. Это состояние В. Виндельбанд назвал эстетическим: «Когда мы относимся к предмету только созерцательно, т. е. не имеем ни чувственной, ни нравственной потребности в нем, а только созерцаем его» [3, с. 262]. Именно в подобном состоянии человек ничего не желает от конкретной вещи, лишь играя с ней, созерцая ее. Согласно Ф. Шиллеру, в человеческой сущности заложена именно потребность подобного взаимодействия с вещами, ее можно назвать эстетической потребностью или влечением к игре, которое сковывает материальное и формальное влечение, направляя нашу деятельность на «бесцельную» игру.

Также в пределах заданной проблемы необходимо остановиться на том, что понятие игры у Ф. Шиллера имеет следующую задачу: «Имеет выяснить своеобразное место

искусства в ряде других деятельностей человека ... Искусство как деятельность, порождающая художественные образы жизни, есть область игры» [1, с. 688, 690–691]. В подобных приближениях понятия игры к области культуры Ф. Шиллер был не одинок. Немецкий писатель и интеллектуал Г. Гессе в своем романе «Игра в бисер» также наделяет игру своеобразной культурообразующей функцией, способной помочь преодолеть кризис духовности современности.

«Игра стеклянных бус» поставит перед читателем как игра со всеми ценностями и смыслами культуры. Данную работу следует воспринимать как реакцию автора на упадок гуманистической культуры в XX в. Г. Гессе описывает содержание современного ему гуманитарного знания как декаданс.

Грани самой игры в работе «Игра в бисер» достаточно широки, игра бесконечна. Стеклянные бусы подобны универсальным символам, которыми при сопоставлении можно играть, с помощью которых можно воспроизводить различные культурные смыслы и категории. Автор пытается представить нам игру как некую нишу культуры, однако всячески уходит от описания ее содержимого. В открытой форме автор демонстрирует лишь музыкальную партию игры и различные вариации ее использования, признавая тот факт, что игра – это всего лишь рецидив фельетонизма, т. е. реакция на засилье развлекательного характера эпохи, «пустая и безответственная игра с буквами, в которой мы растворили язык различных видов искусства и науки» [4, с. 112].

Таким образом, созданная Г. Гессе игра направлена на сохранение и воспроизведение традиционных, но забытых духовных ценностей. Определение игры самим автором приближено к поиску смысла, может быть, поэтому на страницах работы можно наблюдать наличие противоречивых определений самой игры, мысль автора колеблется между определением игры как части культурного пространства и пониманием ее как фельетона [5].

Г. Гессе не отрицает того, что он описывает несуществующую педагогическую провинцию. Однако это дает право считать ее определенной моделью, моделью желаемой педагогической системы. Касталия является сложным символом, принятом потерянной духовности, в отличие от мира, пораженного «фельетонизмом». Данная модель, скорее всего, по замыслу автора, должна сохранить посредством воспитательной системы духовную культуру, транслятором которой должны стать избранные. При этом Г. Гессе ничуть не скрывает, что вся деятельность представителей провинции сводится к созерцанию и сохранению уже имеющегося знания.

Именно понимание Касталии как определенного закрытого государства сходно с идеей об эстетическом государстве Ф. Шиллера. Оба автора, понимая утопичность своих идей, не отказываются от них. Хотя необходимо подчеркнуть, что разрабатывались эти идеи в разные исторические периоды и в различных культурных системах. Отличие во взглядах Г. Гессе и Ф. Шиллера на возможность создания «утопических» государств заключается в следующем. Ф. Шиллер понимал, что его эстетическое государство «в действительности можно найти разве в некоторых немногочисленных кружках, образ действия которых направляется не бездумным подражанием чужим нравам, а собственной прекрасной природой» [10, с. 358], а Г. Гессе пошел значительно дальше в развитии идеи эстетического государства. В созданной им Касталии люди оторваны от жизни в обществе, мало представляя, что такое реальный мир, они живут в замкнутом пространстве, которое само по себе следовало бы назвать игрой. Быть может, здесь кроется намек на понимание значения самой игры в жизни подрастающего поколения. Ведь *Magister Ludi* означает не только «магистр игры», но также «школьный учитель». С этой позиции Касталию действительно следует назвать воспитательным учреждением для способных [5].

Последнее также свидетельствует о том, что Ф. Шиллер и Г. Гессе двигались в одном направлении построения

своих игровых концепций, в их взаимосвязи с воспитанием. Хотя подходы к взаимосвязи игры и воспитания у них весьма разнятся. Эстетическая игра Ф. Шиллера выступает частью идей об эстетическом воспитании человека в целом. Игра для Г. Гессе является тайным знанием, доступным и понятным избранным. На страницах своего романа он пишет следующее: «Грамматика самой игры – суть не что иное как высокообразная тайнопись, в создании которой участвуют многие науки» [4, с. 38]. По мнению автора, каждая наука приспособлялась для себя игру в бисер, «создавала свой язык Игры, состоящий из формул, аббревиатур и всевозможных комбинаций того и другого» [4, с. 55]. Игра выступает для Г. Гессе именно тайным знанием, поскольку каждая научная дисциплина «строит» свою игру, свой язык игры и свою систему правил, которые являются закрытыми и непонятными для непосвященных. Игра стеклянных бус выступает некоторым синергетическим знанием, вобравшим в себя язык знаков и формул различных дисциплин [5]. Г. Гессе, в отличие от Ф. Шиллера, даже не допускал того, что в эстетическую, возвышенную игру, игру созерцания могут играть все те, кто не посвящен в тайну ее создания и ее правила, ведь игра в романе «Игра в бисер» – искусство избранных. В этом разнятся подходы Ф. Шиллера и Г. Гессе на место игры среди иных воспитательных концепций.

Иной взгляд на понимание игры с культурологической позиции наблюдаем в работе «Основные феномены человеческого бытия» немецкого философа Э. Финка. «Для классического философского и эстетического дискурсов характерен, в первую очередь, антропологический, философский интерес к игре и поиск чистой игры, в кантовском смысле трансцендентальной, своего рода метадеятельности, энергия которой сродни спонтанности божественного творчества. Игра создает в сознании человека именно такую аналогию, которая и без метафизических обобщений удовлетворяет человека естественным образом, делая пространство игры, по мнению Эугена Финка, «оазисом счастья» [2, с. 6]. Эту апелляцию мы находим у Э. Финка: «Чем раньше мы сплетаем игру с прочными жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье» [7]. В отличие от Ф. Шиллера и Г. Гессе, Э. Финк считает игру одним из феноменов человеческого существования, ставя ее в один ряд с трудом, смертью, господством и любовью, считая что «игровые элементы присутствуют почти во всех областях культуры. Homo ludens не отделим от homo faber и homo politicus» [7]. В частности, эта позиция близка мысли Й. Хейзинги о том, что «если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой» [8, с. 7].

Э. Финк, так же как Ф. Шиллер и Г. Гессе, уверен, что игра – это исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек и никто более. Кроме этого, Э. Финк употребляет понятие «игровое удовольствие» для описания состояния играющего человека. «Человек как человек есть игрок. Игровому свершению присуща особая настроенность, ... настроение определенно-удовольствия ... Игровое удовольствие объемлет также и печаль, ужас, страх ...» [7]. Само понятие игрового удовольствия похоже на такие понятия теории Ф. Шиллера, как свобода, устремленность, побуждение, принуждение. Именно через данный вариативный ряд представляется возможным уловить постоянно ускользающий, согласно Э. Финку, феномен игры. Он против того, что игре можно дать точное определение, считая, что определить – это значит ограничить. «Осмыслить игру – разве это не все равно, что грубыми пальцами схватить крыло бабочки? ... Игра избегает понятия, она теряет свою принужденность, ... свою радостную невинность, когда педант и буквоед хотят набросить на нее сеть понятий» [7]. Э. Финк идет дальше, считая, что феномен игры в замаскированном виде присутствует в различных сферах жизни, на всех ступенях развития культуры. Таким образом, он подводит читателей

к основной мысли своей работы, которая заключается в утверждениях: «Игра есть онтологическая структура человека и путь человеческой онтологии»; «Без игры человечество погрузилось бы в растительное существование. Игра вливает многие смысловые мотивы в жизненные сферы труда и государства, ... игра оборачивается серьезностью» [7], выводя этим игру за пределы конкретной области человеческой жизнедеятельности.

Ставя цель – провести анализ сущности феномена игры в интерпретациях Ф. Шиллера, Г. Гессе и Э. Финка, мы преднамеренно не поставили задачу проведения компаративного анализа их взглядов на игру, так как для этого метода исследования требуются определенные параметры, единицы сравнения. В результате проведенного исследования гипотетические предположения нашли подтверждения: сходных сравнительных единиц во всех трех анализированных работах оказалось очень немного. Пожалуй, очевидным общим элементом является создание «игровых концепций культуры», базирующихся на игровом подходе к решению большинства поднятых вопросов. Наиболее очевидно разработанные «игровые концепции» реализовались в следующих моментах. У Ф. Шиллера – это игровой подход как важный элемент эстетического воспитания человека; «эстетическая видимость», эстетическая игра как освобождение и возможность для интеллектуального роста; игра как диалектическое единство формального и неформального; игра как искусство; игра как выход из закостенелого культурного декаданса. У Г. Гессе – это игровой подход к разрешению глобальных проблем современной ему культуры; игровой подход к проблеме сохранения культурного европейского наследия на основе ярких традиций Востока; игровой подход к педагогическим проблемам и аспектам методики воспитания подрастающего поколения; игра как форма предупреждения приближающегося декаданса гуманитарной культуры. У Э. Финка – это игра как способ понимания или видения бытия; игра как определенная методологическая основа для построения исследования.

Литература

1. Асмус В. Шиллер как философ и эстетик / В. Асмус // Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. / Ф. Шиллер. – М. : Художественная литература, 1955–1957. – Т. 6 : Статьи по эстетике. – 1957. – С. 665–725.
2. Аствацатуров А.Г. Поэзия. Философия. Игра: Герменевтическое исследование творчества И.Г. Гете, Ф. Шиллера, В.А. Моцарта, Ф. Ницше / А.Г. Аствацатуров. – СПб. : Геликон Плюс, 2010. – 496 с.
3. Виндельбанд В. От Канта до Ницше: История новой философии в ее связи с общей культурой и отдельными науками / В. Виндельбанд; пер. с нем. А.И. Введенский. – М. : КАНОН-пресс, Кучково поле, 1998. – 496 с.
4. Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе; пер. с нем. Д. Каравкиной, Вс. Розанова. – М. : Художественная литература, 1969. – 544 с.
5. Лисоколенко Т.В. Концепция игры Г. Гессе / Т.В. Лисоколенко // Нові завдання суспільних наук у XXI столітті : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 19–20 червня 2015 р.). – К. : Київська наукова суспільствознавча організація, 2015. – С. 83–85.
6. Маркович Е. Герман Гессе и его роман «Игра в бисер» / Е. Маркович // Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе. – М. : Художественная литература, 1969. – С. 5–27.
7. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк; пер. с нем. А. Гараджи [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.Royallib.com>.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с нидерл. Г. Тавризян. – М. : Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 7–240.
9. Чельшев П.В. Ф. Шиллер об эстетическом воспитании человека / П.В. Чельшев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2014. – № 8 (46) : в 2 ч. – Ч II. – С. 194–196. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.gramota.net/materials/3/2014/8-2/>.

10. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании / Ф. Шиллер // Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. / Ф. Шиллер. – М. : Художественная литература, 1955–1957. – Т. 6 : Статьи по эстетике / перевод Э. Радлова. – 1957. – С. 251–358.

11. Шиллер Ф. Стихотворения. Драмы в прозе / Ф. Шиллер // Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. / Ф. Шиллер. – М. : Художественная литература, 1955–1957. – Т. 1 / перевод Е. Эткиндт. – 1955. – С. 217.

Аннотация

Лисоколенко Т. В. Игра как феномен культуры в описаниях Ф. Шиллера, Г. Гессе, Э. Финка. – Статья.

В статье в центре анализа находятся работы «Письма об эстетическом воспитании человека» Ф. Шиллера, «Игра в бисер» Г. Гессе, «Основные феномены человеческого бытия» Э. Финка. Автор подчеркивает, что данные разнородные исследования объединяет попытка создания игровой концепции культуры. Внимание акцентируется на вычлениении основных составляющих компонентов, через которые авторы работ раскрывают свое понимание сущности игры. В результате проведенного анализа делается вывод о том, что общим элементом всех рассмотренных работ является создание «игровых концепций культуры», базирующихся на игровом подходе к решению большинства поднятых вопросов. Наиболее очевидно разработанные «игровые концепции» реализовались в следующих моментах. У Ф. Шиллера – это игровой подход как важный элемент эстетического воспитания человека; «эстетическая видимость», эстетическая игра, игра как выход из заостренного культурного декаданса. У Г. Гессе – это игровой подход к разрешению глобальных проблем современной ему культуры; игровой подход к проблеме сохранения культурного европейского наследия. У Э. Финка – это игра как способ понимания или видения бытия; игра как определенная методологическая основа для построения исследования.

Ключевые слова: игра, культура, концепция игры, философия, философия культуры.

Анотация

Лисоколенко Т. В. Гра як феномен культури в описах Ф. Шиллера, Г. Гессе, Е. Фінка. – Стаття.

У статті в центрі аналізу перебувають роботи «Листи про естетичне виховання людини» Ф. Шиллера, «Гра в бісер» Г. Гессе, «Основні феномени людського буття» Е. Фінка. Автор підкреслює, що ці різномірні дослідження об'єднують спро-

ба створення ігрової концепції культури. Увага акцентується на виявленні основних складових компонентів, через які автори робіт розкривають власне розуміння сутності гри. На основі аналізу робиться висновок про те, що загальним елементом усіх розглянутих робіт є створення «ігрових концепцій культури», які базуються на ігровому підході до вирішення більшості порушених питань. Найбільш очевидно розроблені «ігрові концепції» реалізувались у таких положеннях. У Ф. Шиллера – це ігровий підхід як важливий елемент естетичного виховання людини; «естетична видимість», естетична гра, гра як вихід зі стану культурного декадансу. У Г. Гессе – це ігровий підхід до вирішення глобальних проблем сучасної йому культури; ігровий підхід до проблеми збереження культурної європейської спадщини. У Е. Фінка – це гра як спосіб розуміння або бачення буття; гра як певна методологічна основа для побудови дослідження.

Ключові слова: гра, культура, концепція гри, філософія, філософія культури.

Summary

Lysokolenko T. V. Game as a cultural phenomenon in the descriptions of F. Schiller, H. Hesse, E. Fink. – Article.

In the core of the analysis the following works are: “Letters upon the Aesthetic Education of Man” by F. Schiller, “The Glass Bead Game” by H. Hesse, “The basic the phenomena of human existence” by E. Fink. The author emphasises that these disparate studies are consolidated with attempt to create a game concept of the culture. The article focuses on the isolation of the main of the components through which the authors reveal in their works the understanding of the essence of the game.

The analysis concludes that the common element of all the above mentioned works is to create a “game concepts of the culture” based on the game approach to solving the most the raised issues. Most obviously designed “game concepts” are implemented in the following points. F. Schiller drew the game approach as an important element of the aesthetic education of man; “aesthetic appearance”, aesthetic game, the game as a way out of ossified cultural decadence. H. Hesse showed a gaming approach to the resolution of global problems of contemporary culture; gaming approach to preserving the cultural heritage of Europe. E. Fink indicated the game as a way of understanding or vision of life; as the game certain methodological basis for research building.

Key words: game, culture, game concept, philosophy, philosophy of culture.