

пам'ятає.

Підсумовуючи сказане, бачимо, що причини страху смерті визначаються природою людського існування, її тлінністю, часовою обмеженістю. Засобом освоєння людської смертності, який може примирити людину з неминучим виступає ідея безсмертя. Очевидно, що уявлення про безсмертя особистості може бути доведено і спростовано з однаковою імовірністю.

З усього вищезазначеного маємо, що безсмертя людини може реалізуватись як символічне і умовне. Це безсмертя тілесності – у продовження роду, у культурних надбаннях, творчій об'єктивації. Істинне безсмертя особистості – це безсмертя поза межами об'єктів і їх пам'яті. Безсмертя особистості – в самій особистості. Це безсмертя духовного і душевного начал, самосвідомості і самостворення людини. Воно не заперечує безсмертя в продуктах культури (воно є лише її аспектом). Безсмертя особистості в даному плані возвишається і над тілесним продовженням життя.

Використана література:

1. Фуко М. Рождение клиники. - М.: "Мисль", 1998. – С. 362.
2. Фейербах Л. Сущность христианства // Избр. философские произведения: В 2 х тт. - М.: "Политиздат", 1995. - Т. 2. – С. 396.
3. Шопенгауэр А. Смерть и ее отношение к нерушимости нашего существа // Шопенгауэр А. Избранные произведения. - Ростов-на-Дону: "Орфей", 1977. – С. 334.

***Радіонова Г. В.
ПДПУ ім. В. Г. Короленка***

ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ФЕНОМЕНУ ГРИ У ТВОРЧОСТІ ПЛАТОНА

Античний період розвитку філософської думки можна уявити як філігранне плетиво роздумів мудреців, де міфологічна свідомість тісно пов'язана з чіткою логікою викладу думок, а ігрова форма філософських роздумів часто містить у собі глибокий, такий що не потонує у океані часу, зміст. Гра як феномен буття поставала перед дослідниками загадкою і бентежила мислителів від самого початку виникнення філософської думки. Розглядалося питання про сутність гри, її призначення та причини виникнення, масштабність застосування ігрових прийомів у повсякденні, таємничий потяг до гри, що покликаний не лише урізноманітнювати наше буття, але й визначати його як таке. Аналізуючи період розвитку й становлення античної філософії, можна провести паралель до дитинства та дорослішання людини: дотичними у такому порівнянні стають моменти прощання з міфологічною свідомістю, як із приємною казкою. Проте овіяні стародавніми легендами мотиви міфічних уявлень межують у творах античних мислителів із логічними доведеннями та діалектичними роздумами. Ігровий варіант трактування буття залишається домінантним, таким, що продовжує визначати людські долі й надалі.

Дослідження гри як феномену людства є міждисциплінарною проблемою. Її вивчають філософи (Х. Г. Гадамер, Ф. Ніцше, М. Хайдеггер, Е. Фінк, І. Шиллер), психологи (Е. Берн,

Л. Вигодський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, Ж. Піаже), педагоги (Ш. Амонашвілі, І. Берлянд, Г. Селевко, К. Ушинський, В. Шаталов). Для відтворення цілісного образу гри цінними є дослідження у сферах естетики, культурології, лінгвістики, логіки, семіотики (В. Бібіхін, Л. Вітгенштейн, А. Ішмуратов, Ю. Лотман, В. Малахов, Г. Померанц, В. Скуратівський, Й. Хейзінга). Проте, недостатньо експлікованою у сучасній філософській думці є проблема пошуку дотичних джерел використання ігрових технологій в античній філософії та сьогодні, що є актуальним у зв'язку з сучасним моральним занепадом суспільства, пошуком альтернативних засобів відродження етичних норм.

Метою статті є виокремлення та аналіз ігрових технологій, що їх застосовував у своїх практичних та теоретичних пошуках античний філософ Платон, а саме:

– дослідження питання занурення в ігрову реальність як засобу досягнення поставленої мети;

– експлікація маевтичного методу пошуку істини Сократа як актуальної у сьогоднішній евристичній ігровій технології.

Платон у своїй творчості широко використовує ігровий метод як засіб виховання чеснот та навчання філософії. Гра як тренінг та виховний метод посідає чільне місце у його “Діалогах” та “Законах”.

Перебуваючи під впливом ідей свого вчителя Сократа, філософ прагне увіковічити та передати нащадкам його мудре вчення. Засобом для влучного викладу Сократового образу життя, його переконань, системи мислення та логіки доведення істини постає ігрова інтерпретація реальності, у якій світоглядні позиції двох видатних філософів нерозривно пов'язані та переплетені. Сприймаючи Сократа через призму поглядів його учня і послідовника, спостерігаємо грайливий тон, що безперервно оновлювався у кожній наступній життєвій ситуації. Більшого загострення інтелектуальним змаганням Сократа надає те, що можливість гри не обговорюється, її правила не задаються, а ролі не розподіляються – вона просто ведеться, а зачином до її початку постають ті чи інші теоретичні дефініції та твердження.

Як тут не згадати Гераклітове судження про мінливість світу, його ігрову природу: “нет ничего постоянного, но всё смешано как в болтанке (киконе), и одно и то же: удовольствие – неудовольствие, знание – незнание, большое – малое – всё это перемещается туда-сюда и чередуется в игре Вечности” [3, с. 180-181]. Помічене давньогрецькими мислителями ігрове забарвлення буття трактується в обох випадках по-різному: якщо Гераклітові песимістичні спостереження констатували неспроможність змінити рух сил природи, що визначають буття, то Платон на протигагу грі долі пропонує, прийнявши її правила, яких ми не в змозі змінити, визначити свої, що стали б умовою гідної відповіді людини на запити життя. Перебування у злагоді, гармонії з природою філософ забезпечує виробленням власної етичної методології. Проживши непросте життя, що підносило його вгору, зваблювало всілякими статками та можливістю впливати на людей, або жбурляло вниз – у вигнання та забуття, він знайшов шлях достукатися до сердець підростаючого покоління не через нудні нотації, а шляхом спільного пошуку істини, який він пропонує у своїх творах. Рецепти “вдалої гри”, за прикладом Сократа, мудрець подає не готовими порадами, а з перших сторінок “Діалогів” змушує ступити на стежку з'ясування істини. Маркером такого пошуку постає гра – невимушена, завуальована розмова, що покликана відшукати істинне знання.

“Я знаю тільки те, що нічого не знаю”, – фраза, у якій увесь Сократ – з його

глибокими переконаннями, що істина не може існувати ізольовано від зусиль того, хто її шукає, а знайдена – вимагає свого підтвердження знову й знову. Тому метою власного життя мудрець визначив не тільки пошук істини для себе, але й допомогу знайти, відкрити її іншим. Його майстерність містила у собі своєрідну духовно-інтелектуальну гру. Сократичний метод доведення істини спирається на модель “запитання – відповідь”, що від утвердження незаперечних істин скеровується мудрецем до площини, де з’ясовуються найбільючіші для Сократа питання етики і моралі. За його глибокими переконаннями людина мусить знати не лише предметні вияви тієї чи іншої чесноти або її протилежності – пороку, але й уміти сформулювати їх загальне визначення. Саме це забезпечить нас надалі від помилкового недоброго вчинку і допоможе розрізнити “чорне і біле”.

Метод дискусії Сократа складався із двох частин – еленктичної та маєвтичної. Перша усувала хибні переконання людини через експлікацію її помилкової позиції, доводячи висунутий нею аргумент до абсурду. “Сократівська іронія” спочатку сприймала хибну тезу серйозно і лише поступово у чітких, логічних питаннях підводила співбесідника до висновку, що суперечив первісній обстоюваній ним думці. Метою еленктичного методу була демаскація, очищення істинного знання від хибних, зайвих нашарувань, що часто були загальноновизнаними аксіомами. Піддаючи сумніву глибокі переконання людини у тому чи іншому питанні, Сократ підтверджував істинність свого переконання у “знанні незнання”. За зовнішньою оболонкою цього твердження знаходиться більш глибокий зміст, про що твердять розроблені мудрецем критерії істинного знання, глибока переконаність необхідності повсякчас підтверджувати істину, народжуючи її знову і знову.

Маєвтичний метод сократівського пізнання у своїй назві містить красиву легенду про походження мудреця. Його матір’ю була повитуха, Сократ же обрав роль духовної повитухи для народження істини у своїх учнів. В основі методу – ігровий діалогічний прийом пошуку та розкриття істинного знання, яке, за переконанням Сократа, містить у собі кожна людина. Роль філософа як керівника дискусії полягала у майстерному керуванні процесом народження істини шляхом постановки запитань. Ігрові технології доказу від протилежного, доведення до абсурду, приведення аналогій поєднуються у своєрідному стилі імпровізації та викладаються учнем великого філософа Платоном на сторінках його діалогів, зокрема, “Іон”, “Евтифрон”, “Протагор”, “Тіппій більший”, “Критон”, “Федр” та інших. Особливістю Платонової інтерпретації сократівського методу є дезакцентація серйозних тем, найважливіші моменти дискусії зводяться часто до натяків, жартів, своєрідної іронії. Таке обігрування процесу пошуку істини надає йому ще більшої ваги та значущості у сприйманні незалежного спостерігача, яким у даному випадку є читач.

Діалог “Евтифрон” змальовує події, що передували засудженню та розправі над Сократом. Базовою моделлю обговорення тут виступає тема благочестивості, розуміння якої не прописано у жодних законах, а має лише відчуватися людиною. Проте якими різними не були б переконання людей, у питанні благочестя Платон впевнений в істинності Сократових поглядів. Іронізуючи з Евтифронового вчинку, мудрець пропонує: “Чи не найкраще було б мені, поважний Евтифроне, твоїм учнем стати.” [2, с. 56]. Процес висміювання визнання людьми суті віри як зовнішніх обрядів та ритуалів поруч із зневажанням законів внутрішньої благочесті відбувається паралельно з розігруванням нестандартної ситуації звинувачення сином свого батька. Іронія звучить у самому імені Сократового співрозмовника – Евтифрон у перекладі з грецької означає “прямо дум”. Моделюючи ситуацію знаходження істини, Платон відокремлює загальне від одиничного:

“Чи не залишається гоже всюди таким же гожим, а негоже натомість усім негожим, тільки самим на себе схожим, і чи немає одного якогось образу для всієї негожості, через що негоже повинно бути негожим?” [2, с. 57]. Іронізуючи з Евтифронової логіки, Сократ порівнює його з Протеєм, що міняє свій образ, а з ним і думки та погляди, залежно від обставин, що склалися.

Інсценізуючи розмову Сократа з Іоном у однойменному діалозі, Платон з'ясовує суть поетичного мистецтва шляхом протиставлення знання поетичному натхненню. Застосування іронії на шляху до істини допомагає автору підсилити ефект від її пошуку. Так, Іон запевняє, що здатний не лише декламувати пісні Гомера, але й тлумачити його поезію як ніхто інший у Греції. Така смілива самовпевненість постає зачином майбутньому діалогу: “Як вам (рапсодам) не заздрити? Адже не може стати добрим рапсодом той, хто не розуміє слів поета, бо рапсод повинен бути для слухачів тлумачем поетових думок. А виконати добре це завдання, не розуміючи того, що говорить поет, – неможливо” [2, с. 69]. Через протиставлення скромного щодо висловів про свої знання та мудрість Сократа і самовпевненого та недалекозорого Іона автор діалогу вимальовує ігрове поле, на якому торується шлях до істини. Ігровий модус діалогу полягає у висвітленні дій ірраціонального впливу так званої “божественної одержимості”: муза – поет – рапсод – слухач. Довівши свої переконання, Сократ пропонує Іону вибрати належне і підсумовує сказане: “Отже, оце – прекрасніше – і залишитися у нас за тобою. Іоне, ти – божественний, а не з науки хвалитель Гомера” [2, с. 80].

Метою діалогу “Гіппій більший” є дослідження різниці між тим “що є прекрасним” і “що таке прекрасне саме собою”. Тут Платон висвітлює проблему світу ідей як альтернативу існуючого світу речей, більш того, об'єктом його філософської рефлексії виступає ідея як єдине істинне буття. Світ речей у Платоновій концепції є лише віддзеркаленням ідейного начала. Принциповим є розмежування загального і всеохоплюючого та одиничного і конкретного. Ігровий тон ведення обговорення та саркастичні нотки у коментарях Сократа щодо суджень Гіппія надають проблемі “ідеї” неабиякого онтологічного значення: “Прекрасне, Сократе, зятям собі добре, якщо вже треба говорити по правді, – це прекрасна дівчина” [2, с. 88]. Платон вкладає в уста свого вчителя думку про відносність прекрасного, наводячи відомий вислів Геракліта щодо мінливого становища людини у порівнянні її з мавпою та Богом. Наприкінці обговорюваного питання автор замість визначення подає інтригуюче судження: “Прекрасне – річ складна” [2, с. 107]. Таким чином, проблема суті прекрасного залишається не розв'язаною, проте саме в тому, що гра не завершена і полягає ідея пошуку істинного знання.

Сповідуючи позицію невтомного шукача істини та її захисника, Платон продовжує справу свого вчителя у боротьбі з софістами, засуджуючи їх релятивістську теорію відносності істини (розподіляючи ієрархію переселення душі, у руслі вчення про ідеї, Платон надає софістам восьме місце із дев'яти). Зразком такої боротьби є діалог “Протагор”, у якому відомий софіст, здатний доводити протилежні погляди на одну й ту саму річ, стає співрозмовником Платонового героя. Обираючи на початку обговорення протилежні погляди, Сократ і Протагор у ході дискусії діаметрально змінюють свої позиції. Сократівий метод доведення від протилежного з самого початку діалогу позбавив співрозмовника шансів на виграш: “...спочатку твердив, що доброчесності не можна навчити, а тепер сам собі заперечуєш, намагаючись довести, що все є знання: і

справедливість, і мужність...напочатку виходив із засновку, що доброчесності можна навчити, тепер, як видно, схиляється до протилежного погляду: доброчесність здається йому чим завгодно, тільки не знанням” [2, с. 153-154]. Іронічною є і кінцівка діалогу: “...так і треба зробити, якщо ти так вважаєш, та й мені пора піти туди, куди я був намірявся, а залишився тут тільки з прихильності до красеня Галлія” [2, с. 154.]. Для посилення ефектності розмови та додаючи образу Сократа ще більшої ваги, автор застосовує пряму гру слів – грецькою “краса” звучить як kallos: чи варто було вести таку складну розмову лише заради красеня Каллія? Отже, діалог “Протагор” місцем свого розгортання має ігрове поле, що його приготував далекозорий Сократ. Занурення в ігрову реальність послуговує філософу чудовим засобом досягнення поставленої мети.

Інтригуючий початок діалогу “Федр” містить метафоричне звернення Сократа до Муз, що задає тон усій подальшій стратегії розмови. Використанням пародії у зачину Платон окреслює ігрове річище і надалі. Твір містить декілька сюжетних ліній, і тема пошуку суті любові та дружби накладається на логічну побудову у з’ясуванні суті красномовства.

Так, оцінивши зачитану Федром промову Лісія і визначивши для себе її слабкі місця, Сократ не прагне одразу висловити свою думку і водночас розставити усі крапки над “і”. Масвтичний метод дозволяє йому призменшити свої якості діалекта і надати перевагу спільному пошуку істини, що здатна сама народитися у Федре: “Якщо треба, то я зроблю тобі таку приємність і погоджуся з тобою, хоч я при своїй обмеженості такої властивості не помітив” [2, с. 299]. Використання ігрового методу зведення до абсурду допомагає філософу позбавити його співрозмовника хибної позиції щодо істинного знання: “Припустімо, що я переконав би тебе придбати коня, щоб вирушити в похід проти ворога, але ми з тобою обоє не мали б поняття, що таке кінь, та й про тебе я знав би тільки те, що Федр вважає конем свійську тварину з великими вухами” [2, с. 320]. Далі, керуючи чітко зваженою ігровою системою “запитання – відповідь”, Сократ підводить співрозмовника до логічного висновку: “Отже, якщо ритор, який не знає, що таке добро, а що зло, маючи перед собою таких самих нетямущих громадян, вихваляючи осла як коня, а зло як добро, та ще й, зважаючи на думку юрби, переконає її зробити щось погане замість доброго, то які ж плоди, на твою думку, погне красномовство після такого засіву?” [2, с. 321].

Зводячи любовні пригоди до чистої гри, Платон пропонує декілька версій її перебігу. Прикладом одного з варіантів є такі роздуми: “...недавній закоханий змушений шукати виходу із становища у втечі; він кидається навтіки, через те, що відбувся крутий поворот у грі” [2, с. 304].

Майстерно скеровуючи розмову до істинного знання та отримуючи задоволення від процесу його пошуку, Сократ вдається до методу доведення від протилежного. Проголошуючи дві протилежні промови, філософ розмежовує їх таким логічним поворотом: “...ці промови (Лісія і перша, що проголошена Сократом) погіршили перед Еротом, до того ж їх глупота наскільки хвалькувата, що хоч у них не було нічого здорового і правдивого, проте вони самовпевнено заявляли про важливість, аби тільки збаламутити людей і прославитися серед них” [2, с. 306]. Протиставляючи пріоритети у переконаннях, мудрець не змінює правил гри – Федр мусить сам визначити істину: “Якби якийсь шляхетний чоловік лагідної вдачі, який зараз є закоханим або колись був закоханим, почув, як ми довели, що закохані через дрібниці стають заклятими ворогами своїх улюбленців, ревнують і шкодять їм, – хіба ж він не подумав би, що слухав промови людей, вихованих

серед моряків і тих, хто не бачив благородної любові?” [2, с. 306].

Прикрасою діалогу є часта гра слів: *ligys* – дзвінкоголосий та *Ligys* – західноєвропейське плем'я лігурів, що відоме своєю пристрасстю до співу; етимологічною еквілібристикою є співставлення термінів “манічний” (натхненний, одержимий) і “мантичний” – пророчій, віщий; визначення любові подається у притаманному авторі метафоричному стилі: “...оцей потяг дістав назву від своєї сили, тому й зветься любов'ю” [2, с. 302] (мовою оригіналу тут демонструється гра слів “*eros*” – любов і “*rome*” – могутність, сила, що полягає у їх співзвуччі).

Таким чином, спостерігаємо майстерну побудову Платоном своїх “Діалогів”, що спирається на ігрові технології зведення до абсурду, доведення від протилежного, завуальованої іронії, демаркації істини та етимологічної гри слів. Вибір ігрової реальності як основи у процесі знаходження істини є не випадковим. Впевненість у ігровій основі буття неодноразово звучить у “Законах”: “...мы, живые существа, – это чудесные куклы богов, сделанные ими либо для забавы, либо с какой-то серьезной целью, ведь это нам неизвестно; но мы знаем, что внутренние наши состояния, о которых мы говорили, точно шнурки или нитки, тянут и влекут нас каждое в свою сторону и, так как они противоположны, увлекают нас к противоположным действиям, что и служит розграничением добродетели и порока...” [1, с. 405]. Моралізм філософа перегукується із Гераклітовим твердженням про метафоричність буття як нової партії однієї і тієї ж гри. Така лялькова містерія є сплавом міфологічної та діалектичної свідомості, що для Платона виливається у принцип коловороту людських душ, втілення всього людського життя у своєрідну гру, такий собі танок, у якому актор отримує насолоду від виконання законів. “Человек же, как мы говорили раньше, это какая-то выдуманная игрушка бога, и по существу это стало наилучшим его назначением. Этому-то и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры, хотя это и противоречит тому, что сейчас принято. Так что же, наконец, правильно? Надо жить зграя” [1, с. 553]. Як бачимо, таке переконання Платона є небезпідставним, тому саме ігровий топос був обраний ним для реалізації пошуку істини.

Використовуючи ігрові технології з метою тренінгу та виховання молоді, Платон переконується у доречності свого вибору: “Точно так же должны мыслить и наши питомцы чтобы, играя, снискать милость богов и прожить согласно свойствам своей природы, ведь люди в большей своей части – куклы и лишь немного причастны истине” [1, с. 554].

Отже, період життя і творчості Платона припадає на час панування численних дивовижних легенд і міфів, коли картина світу обумовлюється казковими переказами. Таке середовище визначає ігровий тон викладу творів філософа, як найбільш сприятливий у пошуку істини. Проте, платонові засоби не втратили актуальності та дієвості у сьогоденні. Так, маєвтичний метод народження справжнього знання знайшов своє відображення у сучасній ігровій технології евристичного навчання, яка передбачає керування вчителем процесом пошуку істини та дозволяє учням підходити до її усвідомлення самостійно. Напевно, Сократ мав рацію, називаючи істиною не володіння певною інформацією, а процес її пошуку, саме прагнення до знань. Принцип спільного пошуку істинного знання є основою сучасних ігрових технологій.

Безперечно, сучасна філософія, педагогіка та психологія мають у своєму арсеналі безліч технологій, які досягли високого рівня, забезпечені практичним та теоретичним обґрунтуванням, однак Сократ і Платон забезпечили їх становлення, випробували та

впевнилися у їх дієвості.

Використана література:

1. Платон. Государство. Законы. Политик / Предисл. Е.И. Темнова. – М.: “Мисль”, 1998. – С. 798.
2. Платон. Діалоги / Пер. з давньогрецької. – К.: “Основи”, 1999. – С. 395.
3. Фрагменты ранних греческих философов. – Ч. 1. – М., 1989. – С. 180-181.

*Суздаєва Ю.
ПДПУ ім. В. Г. Короленка*

ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ АНАЛІЗ ОПОВІДАННЯ В.ВИННИЧЕНКА “МОМЕНТ” ТА НОВЕЛИ О.ГОНЧАРА “ЗА МИТЬ ЩАСТЯ”.

Буремне та суперечливе ХХ століття покликало до життя чимало нових тенденцій та напрямків у літературі та філософуванні. Упевнено можна говорити сьогодні, що найпримітнішою спільною ознакою цих тенденцій стала підвищена увага до окремої людини як особистості, до її внутрішнього світу, до того, що сама вона вважає своїм “духовним базисом”, основою, морально-етичною “укоріненістю”, до того, як вона уявляє своє щастя, шляхи до нього, і як ці уявлення співвідносяться з оточуючою дійсністю, навколишнім світом.

Майже кожен визначний твір цього часу присвячено пошукам естетичної, суспільної та особистої гармонії сучасною людиною, проте кожен митець намагався відобразити зазначену проблему за допомогою власних, притаманних лише йому форм та засобів, знайти власні шляхи виходу зі складних колізій, що поставали перед новою особистістю нового століття, і, власне, вималювати її – цю нову гармонійну особистість, що відповідала б духові нової епохи.

Усі вищезазначені особливості дають нам можливість вести мову про екзистенційний контекст української літератури ХХ століття. При чому даний контекст дуже легко пояснити з точки зору історичної ситуації, що склалася на Україні ще на початку століття. Загальновідомо, що, відповідно до філософії екзистенціалізму, людина виявляє своє справжнє ество, починає розуміти себе лише у ситуаціях граничних, пов’язаних із значним ризиком. Історичні ж події принесли Україні такі ситуації та переживання, що ставили під загрозу не лише особисте, а й національне існування та свободу, і вилилися у мистецькому плані у творчість Володимира Винниченка, “У пущі” Лесі Українки, “По дорозі у казку” Олександра Олеся.

Цікавим прикладом виявлення екзистенційних мотивів у літературній спадщині українських митців може стати співставлення творчості Володимира Винниченка та Олеся Гончара. На перший погляд, таке співставлення може видатись доволі дивним, але, якщо врахувати, що В. Винниченко ще на початку ХХ століття представив проблеми модерної людини, заговорив про єдність підсвідомості та надсвідомості (присутності Бога, божественного начала у людині), гармонійність як основу щасливого життя суспільства і окремої особистості у цьому суспільстві та принцип “чесності з собою” як основоположний у досягненні такої гармонії, згадати, що саме Олеся Гончара Дмитро Павличко зараховує