

ԼՈՒՍԻՆԵ ԱՐԲԱՅԱՄՅԱՆ
LUSINE ABRAHAMYAN

ԽԱՂԻ ՓԻԼԻՍՈՓԱՅԱԿԱՆ ՄԵԿՆԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ
ԷՍԹԵՏԻԿԱՅԻ ՈՒՈՐՏՈՒՄ

Խաղի հանդեպ հետաքրքրությունը փիլիսոփայության ոլորտում վաղուց է ծագել: Այն, որպես երևույթ, ուսումնասիրվել է տարբեր ժամանակաշրջանների փիլիսոփաների կողմից: Օրինակ անտիկ դարաշրջանի փիլիսոփաներից Հերակլիտեսը, Պլատոնը, Սոկրատեսը, Արիստոտելը խաղը բերում էին մետափիլիսոփայության հարթություն: Հերակլիտեսը, օրինակ, պնդում էր, որ <<Հավերժությունը նման է խաղացող մանկան, որը դասավորում է շաշկիները. աշխարհը պատկանում է երեխային>>[1]: Կեցության բնութագիրը հավերժությունը, Հերակլիտեսի կողմից նույնացվում է խաղին, ընդ որում մանկական խաղին, այսինքն ինքնաբերական միջակայան և անմեղ: Այսպիսով, աշխարհը պատկանում է խաղին, քանզի << աշխարհը պատկանում է երեխային>>, սակայն այդ երեխան առաջին հերթին խաղացող է, և այս դեպքում հենց խաղացող մանուկն է հանդիսանում տիեզերքի, աշխարհի, կեցության մետափիլիսոփայական բնութագիրը:

Իսկ ահա Պլատոնը կարծում էր, որ մարդն <<Աստծո խաղալիքն>> է և հենց դրանում է նրա առաքելությունը:<<Պետք է խաղալով ապրել: Իսկ ինչ խաղ է դա. գոհաբերություններ, երգեր, պարեր՝ աստվածների գթասրտությանն արժանանալու և սեփական կենսական անհրաժեշտություններն ապահովելու համար: Չէ որ մարդիկ մեծամասամբ խամաճիկներ են և մի չնչին մասով են առնչվում բացարձակ ճշմարտությանը>>[2]: Ըստ Պլատոնի, ի սկզբանե խաղը ծնունդ է առնում անձնական-հոգևոր ոլորտում և առաջին հերթին կապվում է հոգևոր արարողությունների հետ: Ճշմարտության պահի միջոցով խաղն առնչվում է բացարձակ ճշմարտության հետ և միայն խաղի մեջ է մարդն ինքն իր հետ ներդաշնակ դառնում:

Պետք է նշել նաև, որ անտիկ փիլիսոփայության մեջ ծնունդ է առել նաև սոփեստների դպրոցը, որի հետևորդները պնդում էին, թե կարող են ապացուցել և հերքել ցանկացած երևույթ:Սոկրատեսը, սոփեստությունն անվանելով <<ճանաչողական խաղ>>, համարում էր, որ աշակերտներին ճշմարիտ գիտելիքներ փոխանցելու փոխարեն, սոփեստները նրանց բառախաղի միջոցով տարբեր հնարքներ էին սովորեցնում բանավեճում

գրուցակցին մոլորեցնելու և նրան հաղթելու համար: Իսկ ահա Պլատոնը ստիճատությունը զվարճանք էր համարում: Նրանք խաղային ձևով այնպիսի հիմնահարցեր էին վերհանում և դրանց շուրջ բանավիճում, ինչպիսիք են ճշմարտությունը և կեղծիքը, կեցությունն ու անկեցությունը, մահն ու անմահությունը և այլն:

Իսկ արդեն 18-րդ դարում խաղի ֆենոմենի իրենց փիլիսոփայական դիտարկումները ներկայացրին Իմմանուիլ Կանտն ու Ֆրիդրիխ Շիլլերը: Ահա վերջիններիս փիլիսոփայական հայացքները խաղի վերաբերյալ կներկայացնենք ստորև, քանզի, համաձայն որոշ աղբյուրների, <<խաղ>> երևույթի փիլիսոփայական ուսումնասիրությունների իրական հիմքը դրել են Կանտն ու Շիլլերը: Նրանք մատնանշում էին խաղի և գեղարվեստական գործունեության միջև կապն ու ընդհանրությունները համարելով, որ այս երկու գործընթացներում էլ ի հայտ է գալիս մարդու ազատությունը:

Այնուհետև, 20-րդ դարում, <<խաղ>> ֆենոմենն ուսումնասիրվեց այնպիսի մտավորականների կողմից, ինչպիսիք են նիդերլանդացի մշակութային պատմաբան Բոհանս Զեյզիսզան, Զանս-Գեորգ Գադամերը, Օյգեն Ֆինկը, Էրիկ Բերնը և այլոք: Սակայն մենք ցանկանում ենք կանգ առնել հենց Կանտի և Շիլլերի տեսությունների վերլուծության վրա, քանզի նրանք առաջինն էին, որ խաղը դիտարկեցին լիովին նոր ասպեկտում:

Շիլլերը խաղի հասկացությունը դնում է իր էսթետիկայի հիմքում՝ խաղային բնույթը համարելով ամբողջ <<էսթետիկական շինության և ապրելու արվեստի>> հիմնաքար: Կանտի փիլիսոփայության մեջ Շիլլերը հենակետ գտավ իր այն համոզմունքների վերաբերյալ, որ էսթետիկական խաղն իրենից ներկայացնում է մարդու բոլոր ստեղծագործ ուժերի և ընդունակությունների ազատ գործունեություն(3): Այս փիլիսոփաներին միավորում է նաև այն, որ նրանք խաղն ընկալում են որպես որոշակիության ակտիվ որոնման վիճակ, որում առավելագույնս է արտահայտվում մարդու ստեղծագործ էությունը. <<մարդը կարող է մեզ հարգանք ներշնչել միայն որպես արարող (որպես իր վիճակի ինքնուրույն արարիչ)>>: Մարդը պետք է արտացոլի ոչ միայն ուրիշի, թեկուզ և աստվածային մտածողության ճառագայթները, այլև պետք է արևի պես ճառագի իր սեփական լույսով:

Շիլլերն առաջարկում է մարդուն դիտարկել երեք հիմնական շարժառիթների պրիզմայով՝ զգայական, ձևի շարժառիթ, խաղի շարժառիթ: Հետաքրքիր է, թե ինչու է Շիլլերը խոսում ոչ թե զգայականության, այլ զգայական շարժառիթի, ոչ թե գիտակցության, այլ ձևի շարժառիթի մասին: Առաջին հերթին նրա համար մարդը կոնկրետ անհատականություն է՝ իր էմպիրիկ դրսևորումների ամբողջ բազմազանությամբ, ոչ թե զուտ ունակու-

թյուններով օժտված սուրբեկտ: Շիլլերը ելնում է այն մտքից, որ մարդու վրա առավել հեշտ է ներագդել զգայականության միջոցով՝ իր շարժառիթներն ուղղորդելով:

<<Հենց խաղի շարժառիթը, որպես երրորդ բարձրագույն սկզբունք, կոչված է հաղթահարելու այն հակադրությունը, որ գոյություն ունի ֆիզիկական և բարոյական ձգտումների միջև: Զգայական շարժառիթը ծագում է մարդու ֆիզիկական կեցությունից, ձևի շարժառիթը պայմանավորված է մարդու գիտակցական բնույթով, և միայն խաղի շարժառիթին է հասու վերականգնելու մարդու ամբողջականությունը>>[3]: Միայն խաղի շարժառիթն է միավորում այս հակադիր ձգտումները: Շիլլերը կարծում է, որ մարդու բոլոր վիճակներից <<միայն խաղն է նրան կատարյալ դարձնում>>՝ գիտակցության օրենքները համաձայնեցնելով զգացմունքների հետ: <<Միայն էսթետիկականն է իր մեջ ամբողջականություն ամփոփում... միայն դրանում ենք մենք մեզ ժամանակի հորձանքից դուրս գգում...>>[4]:

Զգայական շարժառիթը ձգտում է ստանալ օրեկտը, ձևի շարժառիթը՝ ստեղծել այն, իսկ խաղի շարժառիթը <<ուղղված է դեպի այն, որպեսզի ստանա օրեկտը, սակայն այնպիսին, ինչպիսին ինքը կստեղծեր այն>>[4]:

<<Խաղ>> հասկացությունը մի կողմից իր առջև նպատակ է դնում բացահայտելու արվեստի տեղը մարդու մյուս գործունեությունների շարքում, մյուս կողմից՝ լուծում է Շիլլերի համար առաջնային խնդիրներից մեկը՝ մարդու էսթետիկական դաստիարակության խնդիրը: Շիլլերը համոզված էր, որ զգայական մարդուն գիտակցական դարձնելու այլ ուղի չկա, քան առաջին հերթին նրան էսթետիկ դարձնելը: Խաղի անագոգիկ ֆունկցիան Շիլլերը մարդու վրա բազմակողմանիորեն ներագդելու մեջ է տեսնում՝ հոգու բոլոր ուժերը ստեղծագործական գործունեության համար ակտիվացնելով: Խաղը նպաստում է մեր զգայական և հոգևոր ուժերի ներդաշնակ զարգացմանը, բերում է մարդու ներդաշնակ ամբողջականության վերականգմանը:

Խաղի ֆենոմենի վերաբերյալ Գանտի և Շիլլերի դիրքորոշումները դիտարկելիս՝ կարելի է նկատել հետևյալ առանձնահատկությունը՝ Գանտը խաղի տակ հասկանում է հոգու ուժերի անորոշ, սակայն համաձայնեցված գործունեություն, իսկ Շիլլերն ընդլայնում է խաղի նշանակությունը մինչև էսթետիկական ակտիվության յուրահատուկ մի ձևը, որում մարդն ազատ է ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ բարոյական պարտադրումից և դառնում է <<էսթետիկական արարիչ>>:

Այսպիսով տեսանք, որ, ըստ Շիլլերի, ազատությունը ամբողջովին դրսևորվում է միայն էսթետիկականի ոլորտում, ինչն էլ փիլիսոփային թույլ է տալիս խաղի և <<էսթետիկ երևույթների տեսանելիության տարածքն>>

առանձնացնել որպես առանձին թագավորություն.<<Էսթետիկական ստեղծագործ շարժառիթը ուժերի սարսափելի թագավորության և օրենքների սուրբ թագավորության միջև կառուցում է երրորդը՝ խաղերի և էսթետիկ երևույթների տեսանելիության զվարճալի թագավորությունը, որում այն ազատում է մարդուն բոլոր կապանքներից և այն ամենից, ինչը կոչվում է պարտադրանք՝ ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ բարոյական իմաստներով>>[5]:

Հենց շնորհիվ <<Էսթետիկ երևույթների տեսանելիությունից>> հաճույք ստանալու ունակության և <<զարդարանքների և խաղերի հանդեպ հակման>> մարդը կարողացել է դուրս գալ կենդանական վիճակի ստրկությունից: Մարդն արվեստում ռեալիզացնում է ինքն իրեն որպես ազատ էակ ճանաչելու ձգտումը, իր ես-ը իր ստեղծագործությունների հայելում տեսնելու ցանկությունը: Էսթետիկ երևույթների տեսանելիության աշխարհը մարդուն ազատության զգացում է պարզում, քանզի <<երևակայության թագավորությունում>>ստեղծագործողն էլիարժեք արարիչը: Նաղև էլ հանդիսանում է այն մեխանիզմը, որի միջոցով մարդը հաղթահարում է ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ բարոյական պարտադրանքները և դառնում յուրահատուկ իրականության արարիչ:

Սակայն Շիլլերը նշում է նաև, որարվեստի իրական ստեղծագործության մեջ ամեն ինչ պետք է կախված լինի ձևից, քանզի միայն ձևն է ներագրում մարդու վրա ամբողջապես, իսկ պարունակությունը ազդում է միայն առանձին ուժերի վրա.<<իրական էսթետիկական ազատություն կարելի է սպասել միայն ձևից>>:Սակայն, չնայած արվեստի ստեղծագործության համար ձևի առաջնային նշանակությանը, Շիլլերը, ինչպես և Կանտը, ձևի մաքրության աստիճանի հետ մեկտեղ, ընդունում է արվեստի դասակարգման այլ չափանիշ ևս՝ էսթետիկական գաղափարների արտահայտման ունակությունը: Այս չափանիշի համաձայն, բարձրագույն դիրքում գտնվում է պոեզիան(որը նույնպես խաղային դրսևորում է): Համաձայն Շիլլերի, պոեզիան միշտ պետք է խաղ լինի, սակայն ցանկացած պոետիկական խաղի հիմքում ընկած է զգացմունքների վեհ և զուսպ դրսևորում: Երևակայության թեթևամիտ խաղը ոչ մի ընդհանրություն չունի պոետիկական ոգեշնչման հետ. <<Երևակայության կամային և մաքուր խաղը, որը չունի ներքին բովանդակություն, չի կարող հուզել սիրտը, քանզի հնարավոր չէ հուզել սիրտը առանց գիտակցության մասնակցության>>[5]:

Հատկանշական է, որ Շիլլերը, ինչպես և Կանտը, արվեստի հիմնարար սկզբունք է համարում միայն բանականության և երևակայության ազատ խաղը՝ չընդգրկելով երևակայության և գիտակցության միացությունը Էսթետիկ երևույթների տեսանելիության ստեղծման գործընթացի

մեջ: «Դա կարելի է բացատրել ինչպես գեղարվեստական ստեղծագործության ձևի գերակայող նշանակությամբ, այնպես էլ փիլիսոփաների ձգտմամբ արվեստի մեջ խոստովել հոգու այն գրգիռից, որը մեզանում արթնացնում է այն վեհը, որ առկա է բնության մեջ» [5]: Այսպիսով, և Կանտի, և Շիլլերի համոզմամբ խաղն ու գեղարվեստական գործունեությունը նման են միմյանց նրանով, որ երկուսն էլ ազատ գործընթացներ են: Հետևաբար, և էսթետիկական գործունեությունը, և խաղը մարդու «<հոգու ուժերի ազատ խաղն>> են ներկայացնում: Էսթետիկական գործունեությունը (օրինակ պոեզիան), ինչպես և խաղը, ստեղծում է պատրանք, սակայն այդ պատրանքի նպատակը ոչ թե խաբելությունն է, այլ բացարձակ ճշմարտության բացահայտումը այդ ճշմարտությանը հաղորդելով զգացմունքների ու հույզերի զույներ ու երանգներ:

Ամփոփելով վերոշարադրվածը ցանկանում ենքնա մեկ անգամ նշել, թե որքան կարևոր էին գերմանական դասական փիլիսոփայության հիմնադիր Իմանուիլ Կանտի և, այնուհետև, Ֆրիդրիխ Շիլլերի խաղի մետափիլիսոփայական ըմբռնման տեսությունները, որոնք, խաղը դիտարկելով էսթետիկայի ոլորտում, մի միանգամայն նոր փուլի հիմք ծառայեցին, ինչն էլ նոր թափ հաղորդեց «<խաղ>> երևույթի ուսումնասիրությանը թե փիլիսոփայության, թե հոգեբանության և թե մանկավարժության ոլորտներում:

Գրականության ցանկ

1. Платон. Диалоги. Сбор. соч.: В 4 т. Т. I. М., 1990
2. Платон. Евтидем; Платон. Диалоги. М., 1986
3. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. Сбор. соч.: В 7 т. Т. 6. Статьи по эстетике. М., 1957
4. Шиллер Ф. Празрзенные размышления о различных эстетических предметах. Сбор. Соч.: В 7 т. Т. 6. Статьи по эстетике. М., 1957
5. Асмус В. Шиллер как философ и эстетик. Сбор. соч.: В 7 т. Т. 6. Статьи по эстетике. М., 1957

The article presents game interpretation in aspect of metaphilosophy. Despite the antique philosophers' theories are also presented, it is mainly focused on the theories of E. Kant and F. Schiller, as the founders of philosophical research of the game as phenomenon, considering it in the field of aesthetics. They believed that the appearance of the game is the basis of "aesthetics and art of living".