

УДК 18:394.3

ИГРА КАК ОСНОВАНИЕ КЛАССИЧЕСКОГО И НЕКЛАССИЧЕСКОГО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ОПЫТА

Нагой Фатима Нурдиновна

*кандидат философских наук, доцент кафедры философии и социологии
Волгоградского филиала Российской академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ
400131, Волгоград, ул. Гагарина, 8
e-mail: fatima_nm@mail.ru*

Эстетика как философская дисциплина включает обсуждение теорий возникновения и призвания искусства. Одним из ключевых понятий выступает игра. В статье проводится краткий историко-философский анализ изменения и накопления значений данного понятия и сравнительный анализ его звучания в русле классического и неклассического понимания эстетического опыта. Особый интерес представляет современная эстетическая ситуация сосуществования указанных подходов. В данном контексте игра — опора осмысления культуры, сама культура приобретает игровой свободный характер, игра трактуется как важная характеристика человеческого существования, а также является характеристикой элитарной культуры. Эстетический опыт рассматривается как выражение нравственных принципов личности, позволяющих провести границу между игрой и не-игрой.

Ключевые слова: эстетический опыт; игра; философия искусства; культура; реализм; романтизм; рационализм; иррационализм.

Как философия, так и искусство способны сохранять и продлевать удивительное сознательное состояние человека, «оживляющее» культуру через игру. Исторически первым пониманием игры стала ее трактовка как подражания (мимезиса) и имитации действительности, реализации избытка физических и психических сил человека. Игровая реальность (искусственная и искусная) в отличие от объективной действительности является «неосновательной» и даже «несерьезной», так как внутри нее все как будто не по-настоящему. Аристотель видел эстетический смысл этой игры в катарсисе — очищении (облагораживании). Это особенное подражание возникает на основе принципа эстетически важного, а не обыденных и случайных фактов.

Следует отметить, что именно античная культура создает то качество времени, которое обозначено как досуг, свободное время и особое место существования, свободное от мирских обязанностей и обыденности, место отраженной калокагатии — единства разумного и нравственного, общения равных. В этом месте можно мыслить свободно, впадать в иллюзии, следовать бескорыстия, радоваться знанию ради знания. Такое свободное парение человека, поднявшегося над

обычным обыденным измерением жизни, и является творческим. Мы можем утверждать, что античные философские школы являются таким игровым пространством.

Любомудрие является проявлением тяги к самосовершенствованию, обретению морального права на место и призвание в мире. Произведение искусства говорит нам «я вам кажусь», перед нами видимость, иллюзорная реальность, мы переживаем настоящие чувства и вместе с тем сохраняем дистанцию, так как отстраненность и обобщенность проявляются в возможности и «недействительности», игре происходящего. Это один из истоков реалистического искусства, которое, именно изображая, воссоздает, пересоздает действительность. Согласно мнению Ж.Ж. Руссо, искусство не является описательным отражением внешнего мира, оно выражение его посредством человеческих страстей и эмоций.

Философская мысль создает духовное русло (контекст) понимания отношения философии и искусства. Рационализм (классический подход), как правило, поднимал философию над искусством. Кульминацией такой позиции стало мнение Г.В.Ф. Гегеля о том, что искусство, как чувственно-наглядная стадия опредмечивания Миро-

вого Духа (развертывания Абсолютной Идеи), есть чувственно-наглядное выражение сущности, отражающее абсолютную истину через образ. Прекрасное нам дано как чувственная видимость идеи в ее жизненной непосредственности. Мысля триадами как в истории культуры в целом, так и в мировой истории искусства, Гегель видел три стадии: символизм Древнего Востока (наличие формы, но слабость художественной идеи); классическую античность (диалектизм формы и содержания), европейский романтизм (идея, переливающаяся через границы формы). «Я убежден, — писал Гегель, — что высший акт разума, охватывающий все идеи, есть акт эстетический и что истина и благо соединяются родственными узлами лишь в красоте» [3, с. 212].

Отметим, что для данной точки зрения художественная практика и эстетика как философская область знания не тождественны. Таким образом, век искусства остается позади, когда все возникшее продолжает существовать, но без качественного изменения. Иными словами, когда искусство утрачивает свою познавательную силу, исчерпывает способность отражать абсолютную истину. Антитезой выступает познание истины через веру — религия. Синтез представляет собой понятийная картина мира — философия. Ко всем этим возможностям постижения абсолютной истины применим метод аналогии. Можно сказать, что в этом случае познание не игра, а духовная работа по самопознанию, осуществляемая Мировым Духом через усилия конечного духа (модуса Мирового Духа) — человека с использованием игровых приемов («хитрость» Мирового Духа).

Особо подчеркнем точку зрения И. Канта, который в работе «Критика способности суждения» [4] характеризует искусство как свободную игру, имеющую себя в качестве цели, своего рода игру душевных сил. Чувственность дана нам в двух формах: внешнее чувство — пространство, внутреннее чувство — время, описывается средствами трансцендентальной эстетики (суждения эстетического вкуса), представлена как удовольствие постижения внерационального. Художник гениален в силу способности передавать нам свою творческую интуицию через субъективность видимого им пространственно-временного мира (художественное произведение), ноуменальный мир остается непознаваемым. Идеи разума представляют собой стимулы познавательной деятельности, а не ее застывшие результаты.

Романтик Ф. Шиллер утверждал, что именно игра как способность наслаждаться произведением искусства на основе эстетического опыта выводит человека из звериного состояния. Чувственными порывами в человеческой природе представлены законы природы, стимулами к форме являются законы разума, а играет он в силу свободы на уровне души и тела. Получается, что подлинно человеческой наша жизнь становится только в игре, где мы бываем больше и вполне людьми. В дальнейшем Шиллер видит две черты красоты: «И потому красота может считаться гражданкой двух миров, к одному из которых она принадлежит по рождению, а к другому — по усыновлению; она получает бытие в чувственной природе, а права гражданства — в мире разума. Этим объясняется также, каким образом вкус, как способность оценивать прекрасное, является посредником между духом и чувственной природой, объединяя в счастливом согласии оба отвергающие друг друга начала, — каким образом он снискивает у разума уважение к материальному, а у чувств — склонность к рациональному, возводя непосредственные созерцания в сан идей и превращая в известной степени чувственный мир в царство свободы» [6, с. 124].

Становится понятным, что свободу человека или сущность человека придется обосновать, чтобы явления получили уровень настоящего или полноценного эстетического опыта. И здесь, в настоящем эстетическом, соединяются свобода и необходимость, которые у Канта полностью совпадают в области этики, а не в области эстетики. Однако свобода у Шиллера понимается действительно в качестве некой свободы игры, а не просто как устойчивое совпадение кантовского должествования и свободы. Именно эта возможность игры является принципом индивидуальности, которая у Канта совсем исключается перед властью нравственного закона, применяемого человеком. Иными словами, в области явлений человек может на основе игры соединить свободу и необходимость, в пространстве игры развертывается его индивидуальность на основе его собственной природы. Далее мы будем понимать индивидуальность как степень и характер развития человеческой природы в конкретном человеке.

Все это станет очевиднее, если мы обратим внимание на ключевое звено всех размышлений Шиллера: именно человек является ключевым звеном, т.е. он мыслит о красоте, о человеческом теле и т.д., все эстетические позиции связаны с

человеком. Шиллер объясняет прекрасное именно тем, что настоящее эстетическое явление связано с человеческой свободой, с человеческой индивидуальностью, с человеческим движением, с человеческой сущностью, со способностью человека воспользоваться разными вариантами, связанными с игрой, с баловством, с шуткой. Человеческая телесность и человеческая свобода являются двояко: со стороны эстетического явления (телесность человека) и со стороны проявления человеческой природы на основе свободы игры (человеческая свобода); целостное и совершенное проявление дано в определенном человеке как индивидуальности.

Нам интересна и точка зрения Ф. Шлегеля, считавшего именно иронию философским методом в ситуации мудрого человека, когда он не может объять собою больший, чем он сам, мир и не может отказаться от этой попытки. Шлегель развивает метафору Гераклита, осмысливая игру как онтологический принцип бытия Универсума, а искусства, в свою очередь, создают отдаленные подобия бесконечной игры мира, в которой последний предстает как вечно себя созидующее произведение искусства. Он пишет: «Ирония есть ясное осознание вечной изменчивости, бесконечно полного хаоса» [7, с. 61]. Философский романтизм стирал грань между жизнью, искусством, религией, философией. Центром духовной жизни становится философия искусства, поскольку, по мнению Ф. Шеллинга, философия тождества есть осмысление природы в виде произведения искусства, а так как Всеобщее в Боге дано как абсолютная красота и вечное произведение искусства, то отражающее и созданное искусство является более концентрированным выражением истины, чем философия. Творческая интуиция схватывает самые скрытые основы бытия.

Ф. Шлейермахер подчеркивал, что эстетический опыт романтизма является особым религиозным опытом, объединяющим душу с Целым. Можно сказать, что позже эти размышления стали еще одной причиной подчеркивания нерациональных и даже иррациональных способов познания и отношения человека к действительности. Науки о природе обобщают, генерализируют, устанавливают причинно-следственные связи, в то время как науки о духе индивидуализируют, субъективируют и понимают. Для Шлейермахера игра является той формой нравственности, которая тесно связана с искусством и дружбой, и представляет собой сферу «свободного общения»,

в которой человек получает возможность реализовать свою индивидуальность. Серьезный статус игра имеет в философии экзистенциализма, например, игра как язык трансценденции у М. Хайдеггера, а также «языковые игры» Л. Витгенштейна в аналитической философии.

Таким образом, категория игры становится одной из опор для осмысления человеческой культуры в целом: игра выступает как основа культуры; сама культура, по мнению ряда исследователей, приобретает игровой, а значит, свободный характер в будущем, когда общество перестанет быть «репрессивным»; игра трактуется как основополагающая характеристика человеческого существования; игра является характеристикой элитарной культуры.

Синтетической силой искусства во многом объясняется тот удивительный для философов факт, что среди всего многообразия видов духовной деятельности нет другой равной ему по силе социального воздействия на человека. Вместе с тем искусство нередко даже пугало людей своей таинственной силой, мистической игрой сокрытого. Так, высказывалось мнение, что любое стремящееся к порядку государство должно запретить музыку (да и другие искусства), ибо она размягчает нравы и делает невозможной строгую субординацию. Ортодоксальное христианство в первые века своего восхождения запрещало театр и живопись как нечто оспаривающее суровый аскетизм, которого требовали этические христианские догматы. Даже в Новое время, когда вследствие развития общественной жизни о запрещении искусства уже не могло быть и речи, государство находило возможность накладывать жесткие цензурные запреты на литературу, требуя от нее послушного воспевания официального мировоззрения.

Эстетически XIX в. завершился ситуацией, с одной стороны, внутренней неоднородности, противоречивости. Быть духовно полноценным и не обладать эстетическим чувством невозможно. Эстетизм и даже эстетство становится чертой думающего, подчас очень одинокого человека. С другой стороны, приоритет гносеологии ведет к панлогизму (логика выражает действительное отношение между вещами), акцентированию интереса к методам и способам познания. Как следствие, наука утверждается как ядро культуры (позитивистская эстетика), возрастает ориентация на практику (марксистская эстетика).

Неклассический философский подход не позволяет понятие «игра» определить как завер-

шенное, логически замкнутое. Приведем одно из таких определений — игра является разновидностью физической и интеллектуальной деятельности, которая не имеет непосредственной практической целесообразности, дает индивиду возможность самореализации и даже самоутверждения вне социального контекста. Претензия к любому подобному определению будет связана с его неполнотой, поскольку попытка искусственного ограничения смыслового поля термина обнаруживает, что за установленными границами возникают события, которые имеют игровой характер. Вместе с тем, отказываясь от всяких ограничений, мы присоединяемся к тезису, что «все есть игра». Действительно, с психологической точки зрения игра обладает произвольным характером поведения, не предполагающего биологической или социальной пользы. Однако это определение лишено тех ограничений, которые позволяли бы термину приобрести инструментальный характер. Главным признаком игры является отсутствие продуктивной деятельности, т.е. мотив игры заключен не в результате, а в самом процессе. Психическая установка верящего и не верящего в действительность разыгрываемой ситуации, двойственность его поведения сближает игру с искусством.

В это же время на рубеже XIX и XX вв. осознается проблема соотношения искусства и идеологии. Идеологические системы, вбирающие в себя политические, моральные и другие установки определенного общества, нередко стремятся к подавлению свободы искусства и вместе с тем к его политизации. Со временем, естественно, смысловая сторона художественных произведений упрощенно отождествляется с некой логически упорядоченной системой политических идей (например, социалистический реализм), что приводит к забвению специфики собственно художественного мышления, к «утилитаризации» эстетического чувства. В результате идеологического диктата обретает силу и расцветает массовая культура, в которой эстетические показатели настолько снижены, что фактически исчезает всякое различие между таким усредненным искусством и самой идеологией.

В целом XX в. был назван эстетическим, поскольку оправдать существование мира с точки зрения философов жизни и экзистенциалистов можно только эстетически. Если жизнь есть искусство, то философия заключается в искусстве оставаться самим собой. Примитивизация и мас-

кировка (усложнение) мира в рамках эстетического опыта (искусство ради искусства) стали следствием кризиса европейской системы ценностей (смерть Бога). Например, А. Шопенгауэр поддерживал точку зрения, что самоукрашательство как игра является фактором полового отбора. Теряет силу философия, выступающая как система знаний, становится значимым философствование, подключающее человека к бытию, а прорыв к трансценденции происходит преимущественно в сфере творчества.

Можно сказать, что философия становится некой формой игры, а не системным взглядом. Н. Бердяев подчеркивал, что личность в свободном проявлении дана в творчестве: «Свобода не может быть отождествлена с добром, с истиной, с совершенством. Свобода имеет свою самобытную природу, свобода есть свобода, а не добро. Принудительное добро не есть уже добро, оно перерождается во зло. Свободное же добро, которое есть единственное добро, предполагает свободу зла. В этом трагедия свободы» [2, с. 130]. Искусство прошлого столетия приводит нам примеры того, как в нем представлены размышление, рефлексия, теоретизирование (концептуализм). Художественность и описательность начинают выступать как методы философии. Экзистенциальная роль философии и искусства заключается в трансцендировании из обыденности, в установлении собранного бытия, попадании в «просвет бытия».

В работах Ф. Ницше нет однозначной оценки ни по отношению к искусству, ни по отношению к науке, ни по отношению к религии. Однако искусство искренно. Интересно то, что он трактует искусство как оригинальное подражание «игре универсума». Жизнь есть спонтанность и накопление силы (воля к власти), в которой «сверхчеловеческая» культура, может, и будет на основе духовного идеала (возвышенного, а не доброго) в лице сверхчеловека с избытком мощи и наивностью играть с тем, что было свято и неприкосновенно. Однако, находясь по ту сторону добра и зла, сверхчеловек не подрывает нравственность как чувство возвышенного и низменного. Сверхчеловек принимает мир и себя такими, каковы они есть и повторяет себя. Ницше полагал, что только человек прекрасен, а все остальное находится лишь в статусе второстепенной красоты. Замысел художника имеет сознательное и бессознательное начало, отсюда возможность множества истолкований, будто бы автору принадлежало еще большее количество замыслов.

В «Homoludens» Й. Хейзинга обозревает мир культуры и его историю в ракурсе игры, рассматривая игру как сущностную характеристику конструктивных способностей человека. Получается, что игра древнее искусства, сама культура сформирована игрой и в игре, она так существует и транслируется. Игровые характеристики культуры включены в различные сферы: религиозные культы, праздники, состязания, особо подчеркнем область философии, правосудия и политики. «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием иного бытия, нежели обыденная жизнь», — пишет Хейзинга [5, с. 41].

Эстетическую сущность игры подчеркнул Г.-Х. Гадамер, который, группируя виды игры, высшим проявлением (завершением), идеальным состоянием игры объявил искусство — за преобразование игры в структуру. Произведения искусства — это пересоздание или преобразование искусства в освобожденное существо. Например, смыслом живописи становится сама живопись. Когда, казалось бы, несерьезная игра становится неким осуществлением человечности, мы имеем дело уже, несомненно, с философией. Поэтому в качестве рабочего определения мы и можем использовать определение игры И. Хейзенги.

Таким образом, неклассическое искусство, начавшееся с авангарда, шаг за шагом отходит от подражательной изобразительности классике, устраняя дистанцию между объективной и отражательно-подражающей действительностью. Дистанцирование создается в классическом искусстве силой приоритетности зрения, которое полагает, что отстраненность позволяет видеть целое. Это ситуация привилегированного субъекта, который самоосознает себя как самостоятельного и отделенного от объекта. Изживание этой позиции приводит к неразличимости субъективного и объективного, отказу от объяснительного монолога, введению в процесс творчества бессознательных механизмов.

Эпоха постмодерна в определенном смысле обесценила понятие игры. Так, в игре стали акцентироваться иные признаки — вторичность, искусственность, симулятивность, подмена реальности, эскапизм, нравственная амбивалентность. Под игрой стало пониматься, прежде всего, ненастоящее, игра начала противопоставляться

реальности. В то время как прежде игра предполагала творческое отношение к действительности, раскрывающее возможности и творческие силы человека.

Например, постструктуралистская мысль, трактуя «изнанку» структуры в контексте движения постмодернизма, меняет содержание феномена и понятия игры. Такие философы, как Ж. Делез и Ф. Гваттари, рассматривают игру как пространство безличных сингулярностей, накал точек интенсивностей, упорядоченность и хаос, различие как таковое выступает в качестве идеальной игровой ситуации, в которой игра становится натуралистической и свободной. Такая игра есть хаос универсума, творчество, которое вырастает из безличного приобщения к безличному абсолюту, теперь уже не дистанция, а эстетическое отношение позволяет захватывать безличные стихии.

Новое понятие «игрализованного общества» опирается на обсуждение негативных и позитивных составляющих современной ситуации. Люди обретают привычку к двойственности игровой ситуации. Когда происходящее одновременно и реально, и нереально, человек включен и в виртуальное общение, и в конструирование имиджевых «Я», находится под прицелом иронии и ощущает карнавальность информационного пространства. Инфотейнмент-среда преподносит человеку информацию в развлекательной или близкой к ней форме. С другой стороны, установки на игрализацию поведения могут отражать нестабильность и индивидуализированность жизни. Живя настоящим, человек выбирает повседневность, останавливая выбор на одном из вариантов, и сохраняет за собой возможность «выйти из игры», что и создает «общество скольжения», для которого свобода такого маневра становится уже ценностью.

К игрализованным жизненным практикам людей может подталкивать и бессилие в решении по-настоящему серьезных жизненных задач. Как следствие, человек начинает убеждать себя в значимости психологического самосовершенствования, прикосновения к чувствам, потребления здоровой пищи, обучения балету или танцу живота, погружения в восточную мудрость, совершения пробежек по утрам, изучения взаимоотношений людей, преодоления страха перед удовольствиями. Об этом западные исследователи писали еще в 70-х гг. прошлого века, и это осознается нами сегодня. Так же, как и идея о том, что игра подменяет собой контркультурный бунт. Контркультура предполагает, что человек выстраивает свою

идентичность на основе неких ценностей. Сейчас эта установка претерпевает изменения от выстраивания человеком некоторого внутреннего кодекса в сторону выбора практики экспериментов, на этой основе расширяется пространство игры с идентичностью.

Среди позитивных черт играизации можно выделить изменение подхода к труду. В своей работе «Культурные противоречия капитализма» [1] Д. Белл внутренним противоречием капиталистического строя назвал антагонизм первоначальной протестантской этики капитализма (верность обычаям, аккуратность, привязанность к своему месту работы, трудовая дисциплина) и созданного благодаря успехам капитализма общества потребления с его соблазнами и удовольствиями. Традиции этики труда прочно закрепили за игрой роль развлекательной, несерьезной деятельности. Но в современной ситуации этот подход вряд ли применим. Новые возможности техники, позволяющие человеку работать удаленно, вне офиса, проникновение игровых и креативных технологий в бизнес, стимулирование и организация бизнесом активного отдыха работников — все это стирает грань между работой и отдыхом на основе новой этики — этики игры. Однако не следует забывать о том, что это только одна из точек зрения.

Вместе с тем, если игру рассматривать как свободную творческую активность, главными характеристиками ее участников должна стать способность не рисковать, а мыслить творчески и неутилитарно. Важно преодолеть понимание игры как чего-то симулятивно-вторичного, вернуть этому понятию в социальном контексте подзабытый смысл, который в него вкладывали ведущие мыслители прошлого. То есть рассматривать игру как творческую способность человека к самостоятельному конструированию некоей реальности. При этом принципиально важно не забывать о нравственных границах всякого подобного конструирования. Граница между игрой и не-игрой лежит во внутреннем мире человека и всегда связана с его нравственными принципами, лучшими проводником которых является, в частности, эстетический опыт.

Подводя итоги, подчеркнем, что как философия, так и искусство продолжают пользоваться такими формами обобщения, как идеализация, типизация и типологизация, отражающими диалектическую связь всеобщего и единичного через утверждение особенного (индивидуального). Так и происходит «узревание» сущности вещей. Оба

этих мира персонифицированы через автора-творца, в свою очередь читатель художественного и философского текста выступает как сотворец. Эта возможность возникает благодаря особой интуиции, которая представляет собой свободное и игровое вдохновение. Так возникает уникальность художественного текста. Искусство говорит на языке образов о неизобразимом, имея своим «предметом», своим устремлением то, что лежит за пределами собственно образа или собственно понятия, искусство остается трансцендентным применением чувственности. Философия в свою очередь остается областью реального или утверждения определенного представления реальности.

Список литературы

1. Белл Д. Культурные противоречия капитализма // *Этическая мысль* / отв. ред. А.А. Гусейнов. М., 1990. С. 243–258.
2. Бердяев Н.А. О русских классиках. Мирозерцание Достоевского. М.: Высшая школа, 1993. 368 с.
3. Гегель Г.В.Ф. Работы разных лет: в 2 т. М.: Мысль, 1970–1971. Т. 1. 668 с. (Философское наследие).
4. Кант И. Критика способности суждения. М.: Мысль, 1966. 564 с. (Философское наследие).
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 2004. 342 с.
6. Шиллер Ф. О грации и достоинстве // Шиллер Ф. Собр. соч.: в 7 т. Т. 6: Статьи по эстетике. М., 1957. С. 115–170.
7. Шлегель Ф. Идеи // Литературные манифесты западноевропейских романтиков. М.: Изд-во. МГУ, 1980. С. 60–61.

Получено: 26.03.2014.

References

1. Bell D. [The cultural contradictions of capitalism]. *D. Bell. Jeticeskaya mysl'* [Ethical thought]. Moscow, 1990, pp. 243–258. (In Russian).
2. Berdyaev N.A. *O russkih klassikah. Mirosozertsaniye Dostoevskogo* [Concerning Russian classics. Dostoevsky's world view]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1993, 368 p. (In Russian).
3. Hegel G.W.F. *Raboty raznyh let: v 2 tomah. Tom 1* [Works of several years: in 2 volumes. Vol. 1]. Moscow, Mysl' Publ., 1970–1971, 668 p. (In Russian).
4. Kant I. *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [The Critique of Judgment]. Moscow, Mysl' Publ., 1966, 564 p. (In Russian).
5. Huizinga J. *Homoludens. V teni zavtrashnego dnya* [Homo Ludens. In the shadow of tomorrow]. Mos-

- cow, 2004, 342 p. (In Russian).
6. Schiller F. [On grace and dignity]. *Schiller F. So-branie sochinnij: v 7 tomah. Tom 6. Stat'I po jestetike* [Oeuvre. In 7 vol., vol. 6. Articles on aesthetics]. Moscow, 1957, pp. 115–170. (In Russian).
7. Schlegel K.W.F. *Idei. Literaturnye manifesty za-padnoevropejskih romantikov* [Ideas. Literary manifesto of West-European romanticists]. Moscow, Moscow st. Univ. Publ., 1980, pp. 60–61. (In Russian).
- The date of the manuscript receipt: 26.03.2014.*
-

GAME AS A FOUNDATION OF THE CLASSICAL
AND NON-CLASSICAL AESTHETIC EXPERIENCE

Fatima N. Nagoy

*Volgograd branch of Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration;
8, Gagarin str., Volgograd, 400131, Russia*

The article is devoted to aesthetics as a philosophical discipline, including the study of theories of origin and vocation of art where one of the key concepts is the game. The author executes a short historical and philosophical analysis of the changes and the accumulation of meanings of given concept and gives a comparative description of its sound in the frame of classical and non-classical understanding of the aesthetic experience. Special attention is paid to the modern aesthetic situation of coexistence of mentioned approaches. In this context, the game — support understanding of culture, culture itself becomes a free game character, the game is treated as an important characteristic of human existence, and is a characteristic of elite culture. Aesthetic experience is seen as an expression of individual moral principles that allow to distinguish between game and non-game.

Key words: aesthetic experience; a game; philosophy of art; culture; realism; romanticism; rationalism; irrationalism.

Просьба ссылаться на эту статью в русскоязычных источниках следующим образом:

Нагой Ф.Н. Игра как основание классического и неклассического эстетического опыта // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2014. № 2(18). С. 73–79.

Please cite this article in English as:

Nagoy F.N. Game as a foundation of the classical and non-classical aesthetic experience // Perm University Bulletin. Series «Philosophy. Psychology. Sociology». 2014. No 2(18). P. 73–79.