

Внутриполитические нормы, проанализировав выделенные виды норм сообразно предыдущим результатам можно попытаться вывести более менее непротиворечивую норму для мотивации целерационального «гуманистического действия», в условиях ранее отмеченной глобальной взаимозависимости благополучия всех субъектов политического процесса друг от друга: мораль предписывает выбор «достойных средств» для достижения «достойной цели».

Где таковой целью при подобном положении вещей, является несущая положительные эффекты всем членам сообщества;

а «достойные средства» – те, которые при соизмеримости с целью если и имеют отрицательные моменты для кого-либо (при подобном положении для всех), то они меньше чем положительные от достигнутой цели.

На современной стадии такая норма может претендовать на статус как императивно-идеалистического требования, так и целерационального руководства к действию.

Так же стало возможным выделение двух аксиом для реализации этого правила в практике:

Одна из них предписывает учитывать при составлении алгоритма стратегии действия направленного на достижение какой-либо цели механизма его прекращения на любом этапе выполнения с заранее запланированным результатом, если по каким-либо причинам это потребуется;

Другая исходит из математического правила игр Максимена, рекомендующего в любых условиях выбирать такое действие худшие последствия, от которого будут меньшими, чем таковые от любого другого.

## **РОЛЬ ПОНЯТИЯ ИГРЫ В ЭСТЕТИКЕ**

**Д. Н. Гиргель**

Раньше всего сходство между игрой и искусством было обнаружено в Античности. Определенный итог прозрениям и высказываниям европейских мыслителей относительно сущности и функций игры подвел Х.-Г. Гадамер в своем герменевтическом труде «Истина и метод».

Высшей ступенью человеческой игры (в терминологии Х.-Г. Гадамера – (преобразованием в структуру) является искусство: «Сущее теперь, представляющее в игре искусство, и есть непреходяще подлинное» [2, с. 147].

Искусство обладает глубинным онтологическим статусом. Явление произведения искусства – это снятие обыденной, «непреображенной действительности» «в ее истине», «преобразование в истинное», «освобождение, возвращение в истинное бытие» [2, с. 159].

По своим возможностям всякое изображение в искусстве – это изображение для кого-нибудь. В этом состоит своеобразие игрового характера искусства. Находясь непосредственно перед художественным объектом, зритель «купается» в море образов и звуков. Х.-Г.Гадамер определяет в целом «бытие эстетического как игру и представление». «Эстетическое бытие» – то общее, чем характеризуются все подлинные произведения искусства, – это свершение бытия того, что изображается произведением искусства.

Произведение искусства, как и игра, не является предметом, или объектом, который противостоит субъекту. Произведение искусства, как и игра, – это событие человека и предмета, объемлющее человека и вещь. Произведение по отношению к человеку выступает как «превосходящая реальность», в которую человек вовлекается, согласуется с ее порядком, духом. Х.-Г. Гадамер показал, что отношение человека к произведению не укладываются в гносеологическую схему типа «субъект-объект».

Бытие зрителей определяется «пребыванием», «присутствием» при бытии того, что изображается. Собственно, со-зерцать, по Х.-Г.Гадамеру, это и быть зрителем и означает подлинно участвовать.

Игра-искусство обязательно предполагает зрителя, это изображение или представление для кого-то, даже если в данный момент нет реципиента. «Игра, с точки зрения самих играющих, не предполагает находящегося вне игры зрителя, для которого осуществилось бы целое изображаемого игрою события жизни; вообще игра ничего не изображает, а лишь воображает» [1,с. 99]. Согласно взглядам русского философа М.Бахтина, игра действительно начинает приближаться к искусству, именно к драматическому действию, когда появляется новый, безучастный участник – зритель, который начинает любоваться игрою детей, например, с точки зрения изображаемого ею целого события жизни, эстетически активно ее созерцая и отчасти создавая. Имманентно в самой игре нет эстетического момента, он может быть внесен сюда активно созерцающим зрителем.

В игре жизнь воображается, в искусстве – изображается. Зрителя правомерно сравнить с автором, который обладает «избытком виденья» по отношению к объекту: зритель выделяет некоторое событие, организованное вокруг объекта, отделяет существенные моменты и завершает событие.

Согласно Х.-Г.Гадамеру, изначально смысл понятия «играть» - медиальный и в вопросе о связи с бытием произведения искусства следует исходить только из медиального смысла игры. Фантазия создателей спектакля и зрителей открывает великолепный доступ к возможному как

таковому, к общению с быть-могущим, она обладает силой раскрытия, необычной по значению. Игра – дом фантазии. Игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Игра является таким же изначальным феноменом бытия человека как и смерть, любовь, труд, власть.

Будничная привычность игры часто препятствует более глубокой постановке вопроса о сущности, бытийном смысле и статусе игры. «Игра не просто калейдоскоп игровых актов, но, прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» [3, с. 68]. В игре раскрывается сфера возможного, не связанная с течением реальных событий, область, которая нуждается в месте, использует его, занимает пространство и время, но сама по себе не является частью реального пространства и время: нереальное место в нереальном пространстве и времени.

В игре-искусстве человек устремлен к преодолению собственной ограниченности и скованности, к динамическому выявлению возможной полноты экзистенции. Подобно музыкальному исполнению партитуры, такая игра есть исполнение человека, исполняемого бытием. В такой игре человек выходит из эмпирического равенства самому себе. В человеке пробуждается и подает голос «человек возможный» – та бытийная «ипостась», которая в принципе не может быть отделена от человека и передана дублеру наподобие маски. «Человек возможный» (заданный) не является «ролью», в которую можно «войти». Он не налагается на индивида извне, как личина, но высветляет в нем сокровенный и неовнешняемый слой бытия, знаменует его открытость» [3, с. 111]. Общение с возможностями это есть также общение с первоисточком.

Игра, таким образом, – это форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного. Она представляет одну из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т.е. неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Своеобразие игрового характера искусства состоит в том, что в искусстве изображение – это всегда изображение для кого-то. Искусство – это своего рода игра, в которую вовлечены как художник, так и зритель. Игра и произведение искусства могут состояться, «сбыться» со всеми своими онтологическими характеристиками только в процессе разыгрывания, становления.

### Литература

1. *Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества. М., 1979.

2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988.
3. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988.

## **РЕЦЕНЗИЯ ОНТОЛОГИЧЕСКИХ КАТЕГОРИЙ ИСИХАЗМА В ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОЙ ФИЛОСОФИИ Л. ШЕСТОВА**

**О. И. Давыдик**

Человеческое существо, в соответствии с учением подвижников исихазма, целью своего существования имеет созидание себя во имя соединения с Богом, посредством приобщения к Свету, посредством соединения своих энергий с Энергией Божественной.

Говоря об энергии, заложенной в человеке, нельзя однозначно утверждать, что она имеет лишь тварную природу. Об энергии человека можно говорить также с позиции нахождения ее источника и в Абсолюте. Но при этом, энергия сохраняет свое бытийственное, человеческое содержание, выступая как потенция, как возможность. Энергия есть специфический способ бытия человека, его гарант приобщенности к Миру Горнему, залог Божественной природы души человека.

Таким образом, энергия, имея двоякую природу, исходит одновременно и от Бога, и от человека. Она являет собой бытийное основание обеих форм существования, если можно так выразиться. Она бытийствует в двух мирах, онтологично закрепляется в двух оппозициях, являя качественное восхождение человека к Богу, постижение тварью Творца. Являясь также основанием для человеческих порывов, энергия может трактоваться и как вера, и как воля, и как любовь (но не только), и, таким образом, онтологизироваться в этих категориях по отношению к миру дольнему как специфически человеческая черта, Энергия (вера) воплощается в момент молитвы и практики молчаливности (в Исихии), в полном самопогружении и изоляции, когда вся внешняя сторона практики переходит на внутренний, более глубинный уровень созидания человеческой сути на пути постижения Божественного.

Здесь представляется возможным совершить переход к следующему концепту – к Исихии, которая, собственно, и артикулирует в себе или содержательно наполняется понятиями энергии, молитвы, Света, умного делания, веры. Исихия, великое молчание, как бы объемлет в себе все эти категории, воплощает их, дает им выражение и вместе с тем определяет способ существования человека и является этим существованием одновременно. Она есть изначальная установка человеческого существования, задает модусы его бытия и вектор направленности бытия человека в сторону постижения Абсолюта. В исихазме все начинается с молчания, с