

субстанція, а ціла система відділів, що накладають ті або інші обмеження, котрі і детермінують наш кінцевий свідомий вибір, причини якого мають корені в несвідомості (досліди Б.Лібета). Саме тому свобода – це не субстанція, а модель, яку мозок створює задля соціально-біологічних цілей. Так остаточно зникає необхідність і потреба в якихось інших причинах для пояснення свідомості і супутніх її ознак, окрім самого мозку та його обчислювальних процесів. «Проблема душі і тіла» вирішується таким чином, що душа стає тілом, а тіло саме породжує душу.

Очевидно, що виходячи із обчислювальної природи свідомості, не існує нездоланих концептуально-технічних перешкод для того, щоб створити її штучну копію на кремнієвій чи будь-якій іншій основі. Достатньо, щоб цей носій міг відтворювати ключові риси обчислювальної роботи нейронних мереж. Задавши строгий алгоритм, що імітуватиме стани та функції, які має свідомість, ми створимо ту ж саму свідомість, що її має людина, отримавши «spiritus ex machina».

1. *Baum E.B. What Is Thought? – Bradford Books, MIT Press, 2004. - 495 pp*
2. *Boden M. Mind As Machine: A History of Cognitive Science, 2 vol. - Oxford University Press, USA, 2006 - 1712 pp.*
3. *Frith C.D. Making up the mind: how the brain creates our mental world. – Malden, Mass.: Blackwell Pub., 2007. – 227 pp.*
4. *McDermott D.V. Mind and Mechanism. – A Bradford Book, 2001. – 280 pp.*

Олександра Колісник

Київський національний університет
імені Т. Шевченка, м. Київ

ТВОРЧИСТЬ ТА ГРА ЯК СПОСОБИ САМОІДЕНТИФІКАЦІЇ ЛЮДИНИ

Сучасність акцентує увагу на різних способах людського життєствердження, переосмисленні екзистенції, щоб цілісне творення відношень, зв'язків, цілепокладань «людина – світ – людина» було зорієнтовано на пошук гармонії, співпричетності та єдності зі світом, реальності трансценденції у фізичному світі, а не на панування. Виміри самоідентифікації людини під кутом зору взаємовпливу таких феноменів людського існування, як творчість та гра, їх осмислення, дає багато підстав побачити спільність й зв'язок між ними. Перш за все це стосується гри й

мистецтва. Що нам дає таке порівняння? Воно допомагає ще глибше осягнути як самі ці явища, так й механізми прояву людиною своєї самості, оскільки зрозуміло, що кожне поняття, яке виступає показником присутності людини у світі, є вираженням її відношення до даного навколишнього середовища.

Творчість, наповнюючи реальність культури, в якій перебуває людина, є фактично грою у просторі сенсів значимих для самоідентифікації представників даного культурного осередку. Творець й гравець у своїй діяльності безпосередньо не залежать від того, що диктує практична необхідність або суспільний обов'язок. У такий спосіб виявляє себе більш природне відношення до життя, що ґрунтується на мотивах, інтересах, потребах та сенсах, які є значущими для конкретної людини через їх власний внутрішній зміст. В неігровій діяльності значущість тієї або іншої мети буває дуже опосередкованою. Так, в практичному житті індивіда спонукає до дії, у переважній більшості, не пряма мета, а те, внаслідок чого людина може обхідним шляхом досягти задоволення своїх потреб, не пов'язаних безпосередньо із внутрішнім змістом даної дії. Мотиви ігрової діяльності відображають більш щире ставлення особи до оточуючого. У грі відбуваються лише дії, цілі яких значимі для індивіда на даний момент. В цьому полягає одна із головних особливостей гри, те що надає їй чарівності, наближаючи до вищих форм творчості. Таким чином, ми можемо зазначити, що гра й творчість, є способом реалізації потреб та запитів самоідентифікації людини у межах її можливостей.

Творчість та гра є відходом від дійсності, але є й проникнення в неї, тому творчість це не втеча у нереальний вигаданий світ. Все, чим творчість живе й, що втілює в дії, вона бере з дійсності. Творчість виходить за межі однієї ситуації, відволікається від одних сторін буття, з тим щоб глибше виявити інші. Так і в грі – нереальне лише те, що для неї неістотне, зокрема, відсутність реальної дії на предмети, й з цього приводу гравець не творить ніяких ілюзій, проте все, що в ній істотне: відчуття, бажання, задуми, які виникають під час гри, є абсолютно реальними та справжніми. Може виникнути запитання про достовірність емоцій, які переживає гравець, трактуючи їх лише як уявне й ілюзорне, що ніяк не пов'язано з чимось справжнім у нашому бутті. Однак, це твердження спростовується тим, що відчуття, бажання тієї ролі, яку виконує гравець, є його власним спектром емоцій та переживань. Уявні тільки умови, а все решта є справжнім, оскільки роль, в яку втілюється гравець – це він сам, тільки у нових обставинах та новому внутрішньому баченні себе. Наслідки від даних дій мають місце у

світі самоідентифікації людини так само, як і від ролей, що виконує особа у повсякденному своєму бутті.

I. Кант один з перших почав використовувати образ гри для усвідомлення та осягнення естетичної діяльності, вважаючи, що «гра і поезія має багато спільного, створюють захоплюючи ілюзії, й, граючи із уявою людини, допомагають тим самим осягнути істини» [1, с.56]. Ці істини, можливо, є не зовсім чітко окреслені, й трансляція через мистецтво, за допомогою гри, дозволяє їх наповнити відповідними фарбами почуттів, й наблизити до людського сприйняття. Німецький філософ підкреслював, що їх не слід плутати з ілюзіями, які вводять людину в оману, й як наслідок викликають суцільний потік негативних емоцій та відчуттів, коли даний тип обману розвіюється. На відміну від них поетичні ілюзії (як і гра) не обманюють, не переслідують утилітарних сенсів, а тільки грають із уявою, приносячи тим відчуття свободи й радості. Ф. Ніцше говорив, що мистецтво потрібне нам для того, щоб не вмерти від істини. Істини можуть нас руйнувати. А мистецтво пристосовує реальність до наших потреб й нашої екзистенції. Безперечно, що ці слова можна віднести до всіх проявів творчості та гри. Людина, яка грає, виражає себе в умовно незалежному, вільному стані, у стані незацікавленості стосовно всього, що не пов'язано з грою. Відсутність зовнішньої, сторонньої мети, коли метою стає сама діяльність, ріднить мистецтво і гру. Філософ у даному випадку доводить своє нове бачення сталих істин, говорячи, що гра через гравців досягає свого здійснення. Крім того, Х. Г. Гадамер вважає, що ігрове дійство об'єднує декілька парадигм екзистенції людини, виступаючи самоспогляданням людського буття крізь дзеркало життя: «свідомість людини поринаючи у буття твору, залучається до його реальності й стає його частиною» [2, с.152].

У своїй якісній визначеності гра як і творчість морально нейтральна, вона набуває морального змісту через взаємодію з іншими реаліями буття людини, які формують ситуацію морального вибору. Побутуюча думка про тотальність гри є з одного боку неадекватною щодо сутності даного феномену, з іншого – небезпідставною. Гра має тенденцію поелементного проникнення у різні сфери життя (політику, роботу, любов й т. ін.). Все вище згадане торкається й феномену творчості. Буття гри передбачає свій власний ілюзорний простір та час, воно не пов'язане з будь-якими матеріальними потребами людини, буденним життям. Гра є виходом за його межі й тому завжди протиставляється буденності, так само як і творчість є у багатьох випадках втечею від світу повсякденного й такого абсолютно не привабливого для митця у власний ілюзорний простір. Сучасна гра й

творчість виступають способами вирішення кардинальних проблем міжлюдської взаємодії. Постмодернізм проголошує гру одним зі своїх основних засадних принципів, розглядаючи її як підґрунтя усієї сучасної культури. Гра та творчість у просторі постмодерністської етики сприяє зняттю позиції центризму (его-, раціо-, ...), формуючи відкритість, терпимість та прагнення до порозуміння, сприйняття й повагу до «Іншого», що цілком має право бути таким.

Таким чином, коли сучасна людина стає на шлях пошуку себе у світі та світу в собі, пізнаючи та відкриваючи для себе свої власні сенси, то здійснює це вона й за допомогою творчої та ігрової діяльності, як одних із головних природних принципів самоідентифікації себе.

Проте, знайдеться багато опонентів, що будуть заперечувати аналогії між грою та творчістю, зокрема, тому, що у грі принципово відсутні глядачі й автори. Гра їх не потребує, вона лишиться грою й без них. У грі глядач та гравець співпадають. Сам же гравець не бачить свою гру в цілому, не має цілісного естетичного образу. Твір мистецтва завжди щось зображує, представляє, у той час як гра тільки уявляє. Крім того, якщо згадати реальне життя, й гру в життя, то вони, часто йдучи поруч, безперечно відрізняються за змістом. Цілком природно, що дані феномени не є повним співпадінням одне з одним, і мають як спільне, так й окреме. Однак, наявність безперечних відмінностей між грою та творчістю не заважає розкривати кожний із зазначених феноменів за допомогою іншого, збагачуючи та поглиблюючи тим наше сприйняття оточуючої дійсності як безкінечного простору варіантів, де людина вибирає те, що ближче її самості та самоідентифікації, підтверджуючи тим тезу Ф.Шлегеля про те, що «всі священі ігри мистецтва є тільки віддаленою подобою безкінечної гри світу, твору мистецтва, що вічно творить себе самого» [3, с.62].

1. Гадамер Х.-Г. *Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем. / Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова.* – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
2. Кант И. *Тартуская рукопись // Эстетика Иммануила Канта и современность.* – М., 1991. – С.56
3. Шлегель Ф. *Разговор о поэзии. / Шлегель Ф. Литературные манифесты западноевропейских романтиков.* – М., 1980. – С.62-65.