

Ярослав Білик,
доктор філософських наук, професор,
професор кафедри культурології
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна (м. Харків, Україна)
ORCID: 0000-0002-9611-3733
bilyk2008@ukr.net

ПОНЯТТЯ КУЛЬТУРОТВОРЧОСТІ В УКРАЇНОЗНАВСТВІ ТА ПОЛОНІСТИЦІ

Ідея культуротворчості належить до групи провідних понять в сучасній філософії культури. З самого початку XIX століття в багатьох країнах Європи відбувались важливі процеси національно-культурної самоідентифікації. У Польщі та Україні, які перебували в ті часи в колоніальній залежності від Російської імперії, такі процеси проходили багато в чому паралельно та були зумовлені розвитком й поширенням ідей романтизму, найбільш яскравими представниками якого були визнані корифеї: Адам Міцкевич у Польщі і Тарас Шевченко в Україні. Створені ними яскраві художні образи та наступні соціокультурні інтерпретації багато в чому визначали особливості самоідентифікації як польського, так й українського національного характеру. Філософською основою сучасного осмислення процесів культуротворчості слід вважати важливі ідеї І. Канта про роль гри як основи сприйняття та розбудови мистецтва, а також як медіатора між світами необхідності й свободи (об'єктивного і суб'єктивного). Саме під впливом таких ідей кантівської філософії Фрідріх Шіллер обґрунтовував свою концепцію «естетичної діяльності», яка очолює всю ієрархію різновидів діяльності людини, постає ігровою за своєю сутністю та завжди лежить в основі процесів культуротворення. Також важливими були ідеї кордоцентризму у філософських пошуках Гьоте, які, у свою чергу, виникли в результаті появи й осмислення відповідних ідей Шіллера та Фіхте. Всі вони суттєво вплинули на характер і розвиток романтизму. Важливою методологічною основою сучасного розуміння проблематики культуротворення залишається класична лудологічна концепція Хьюїтінґа з врахуванням пізніших доробок та уточнень Гадамера.

Ключові слова: філософія культури, культуротворчість, національний характер, ігровий феномен, Кант, Шіллер, Міцкевич, Шевченко.

Yaroslav Bilyk. Pojęcie kulturotwórczości w ukrainoznawstwie i polonistyce

Idea kulturotwórczości należy do najważniejszych pojęć we współczesnej filozofii kultury. Od początku XIX stulecia w wielu krajach Europy zachodziły procesy samoidentyfikacji narodowej i kulturowej. W Polsce i w Ukrainie, będących wówczas w kolonialnej zależności od Imperium Rosyjskiego, procesy te przebiegały w dużej mierze równolegle i były uwarunkowane rozwojem i rozprzestrzenianiem się idei romantyzmu, którego najwybitniejszymi przedstawicielami uznano Adama Mickiewicza i Tarasa Szewczenkę. Stworzone przez nich żywe obrazy artystyczne, i dalsze socjokulturowe interpretacje ich twórczości w znacznym stopniu zadecydowały o cechach samoidentyfikacji zarówno polskiego, jak i ukraińskiego charakteru narodowego. Za filozoficzną podstawę współczesnego rozumienia procesów kulturotwórczości uważa się idee Kanta o roli gry rozumianej jako podstawę percepcji i rozbudowy sztuki, oraz jako mediatora pomiędzy koniecznością a wolnością (pomiędzy tym co obiektywne a tym co subiektywne). Pod wpływem idei filozofii Kanta Friedrich Schiller uzasadnił swoją koncepcję "działalności estetycznej", która stoi

na czele całej hierarchii rodzajów działalności ludzkiej, ma w swej istocie charakter gry i zawsze leży u podstaw procesów kulturotwórczych. Ważne były także idee kordocentryzmu w filozoficznych poszukiwaniach Goethe, które z kolei zrodziły się w wyniku poznania i przemyślenia odpowiednich idei Schillera i Fichtego. Wszyscy oni wywarły istotny wpływ na charakter i rozwój romantyzmu.

Naszym zdaniem istotną podstawą metodologiczną dla współczesnego pojmowania zagadnień kulturotwórczości pozostaje klasyczna koncepcja ludologiczna Huizingi, z uwzględnieniem późniejszego rozwinięcia i wyjaśnienia Gadamera.

Słowa kluczowe: *filozofia kultury, kulturotwórczość, charakter narodowy, fenomen gry, Kant, Schiller, Mickiewicz, Szewczenko*

Yaroslav Bilyk. *The Notion of Culture-making in Ukrainian and Polish Studies*

An idea of culture-making belongs to the group of leading notions in the contemporary philosophy of culture. Important processes of national and cultural self-identification took place in many European countries since the early beginning of the 20th century. In Poland and Ukraine, which were dependencies of the Russian empire at that time, these processes were parallel in many features and were caused by development and dissemination of romanticism ideas. Adam Mickiewicz in Poland and Taras Shevchenko in Ukraine were well-known representatives of romanticism. They created bright artistic images which, as well as their next socio-cultural interpretations, defined peculiarities of both Polish and Ukrainian national character self-identification in many ways. We should consider that the philosophical ground for the contemporary comprehension of culture-making processes are Kant's important ideas on a role of a game as a base of art perception and art development, as well as a mediator between worlds of necessity and freedom (the objective and the subjective). Under the influence of these Kant's philosophical ideas Friedrich Schiller built his concept of an "aesthetic activity", which heads the whole hierarchy of human activities, which is a game in its essence and which is always a base for culture-making processes. Also, cordocentrism ideas in Goethe's philosophical search, which had appeared as a result of corresponding Schiller's and Fichte's ideas and their comprehension, were very important. All of them essentially influenced the character and development of romanticism. In our opinion, classical ludological Huizinga's concept combined with later modifications and elaboration by Gadamer remains an important methodological ground for the contemporary understanding of culture-making problems.

Key words: *philosophy of culture, culture-making, national character, a game phenomenon, Kant, Schiller, Mickiewicz, Shevchenko.*

Постановка проблеми. Поняття культуротворчості має великий евристичний потенціал в сучасній науці і філософії. Воно досить широко використовується в філософії культури, історико-культурних дослідженнях, а також регіональних культурознавчих студіях. Саме використання цього поняття дозволяє зрозуміти та осмислити особливості еволюції національних культурно-історичних типів через творчу діяльність відомих митців.

Важливою методологічною основою сучасного розуміння проблематики культуротворення, на наше переконання, залишається класична лудологічна концепція Й. Хьюїзінґи з врахуванням пізніших доробок та уточнень Х.-Г. Гадамера.

Ступінь наукової розробленості. Сучасне широке використання поняття культуротворчості – в різних наукових дисциплінах – дозволяє існувати доволі різним (і подекуди занадто широким) інтерпретаціям його змісту. Досить часто це поняття використовується як самоочевидне: саме таку картину можна спостерігати як в українознавстві, так в полоністиці. Така ситуація потребує, на наше переконання, фахового філософського дослідження щодо походження цього поняття.

Метою дослідження є аналіз умов появи та особливостей еволюції поняття культуротворчості в філософії культури.

Виклад основного матеріалу. Ідея культуротворчості належить до групи провідних понять в сучасній філософії культури. Філософською основою сучасного осмислення процесів культуротворчості слід вважати важливі ідеї Іммануїла Канта про роль гри в якості

основи сприйняття та розбудови мистецтва, а також як медіатора між світами необхідності і свободи (об'єктивного і суб'єктивного).

Видатний німецький філософ зробив предметом філософського аналізу не мистецтво як соціальний інститут, а мистецтво як феномен свідомості людини. У такому випадку провідною ним сприймалася художньо-образна сторона мистецтва, яка була показана основою естетичного сприйняття людини, згідно загальних принципів його філософської системи.

Розгортання філософської системи відбувалось у Канта у трьох його знаменитих роботах: «Критика чистого розуму», «Критика практичного розуму» і «Критика здатності судження». Саме в останній з них (в сучасному українському перекладі: Критика сили судження) Кант найкращим чином осмислює місце і роль гри [8, § 13; § 22]. Послідовно досліджуючи різноманітні чинники свідомості, які, на його думку, укладають собою норми пізнання природи (закони) і волі (хотіння), Кант виводить міркування щодо особливого світу – естетичного, основою якого постає судження.

Здатність до судження, на думку Іммануїла Канта, перебуває між розумом та розсудком, між необхідністю та свободою, пізнанням та бажанням, органічно поєднуючи їх. Однак, слід зауважити, що єдиною та необхідною умовою існування таким чином зображеного світу, на переконання видатного німецького філософа, може бути тільки гра. Таке розуміння природи та сутності ігрового феномену у славетного мислителя було зумовлене, на наш погляд, насамперед особливостями його власної епістемологічної концепції, задекларованої в його наступному вислові: «...тобто не можемо пізнати природу, а можемо лише помислити її» [8, § 27]. Отже, на думку Іммануїла Канта, не понятійний апарат розуму і не «чуттєве споглядання індивіда», а лише «...стан вільної гри пізнавальних можливостей» – може розглядатись як субстанціональна основа процесів пізнання [8, § 29].

Важливим і цікавим висновком кантівської філософії є сприйняття і осмислення ігрового феномену переважно у якості єдиної можливої основи існування його системи трансцендентальної естетики. Саме ігровий феномен в філософській системі Іммануїла Канта постає необхідною основою сприйняття суб'єктом прекрасного [8, § 67] та величного в природі. Крім того, гра також виконує в кантівській філософській розбудові ще й низку досить важливих епістемологічних функцій. Так, саме гра, наприклад, зумовлює побудову обрисної схеми та композицію предмета, що поданий у чуттєвому сприйнятті суб'єкта, який активно задіяний у процесі пізнання. Також через гру сприймається Кантом об'єктивна цілеспрямованість природи як об'єкту філософського пізнання. Зазначені властивості гри, на його переконання, роблять взагалі можливим існування всього пізнавального процесу.

Постаючи корелятом суб'єктивності, гра пояснюється Кантом також як своєрідний медіатор, що закономірно й органічно поєднує світ суб'єктивного з об'єктивним, зовнішнього з внутрішнім. Тому зовсім не випадковою постає також і знаменита кантівська антиномічна дефініція гри як «закономірності без закону та цілеспрямованості без цілі» [8, § 22].

Саме під впливом таких ідей кантівської філософії Фрідріх Шіллер обґрунтовував свою концепцію «естетичної діяльності», яка очолює всю ієрархію різновидів діяльності людини, постає ігровою за своєю сутністю та завжди лежить в основі процесів культуротворення.

Аналізуючи сам феномен гри, Фрідріх Шіллер свідомо залишав за межами свого аналізу найнижчі форми гри. Такий аналіз найбільш детально був проведений в його творі «Листи про естетичне виховання людини» [14]. Найнижчі форми гри, на переконання Ф. Шіллера, за своєю сутністю та походженням завжди були мало пов'язаними зі сферою культури. Адже цей видатний мислитель, на відміну від Іммануїла Канта, був переконаний у тому, що гра завжди має певну структурованість, тому з'являється можливість говорити про різні форми її існування. Власне цим в найбільшій мірі відрізняються його лудологічні уявлення від поглядів його старшого сучасника. Навіть фантазія, яка, на думку Іммануїла Канта, завжди постає «грою уяви» і тому властива власне тільки людині, на відміну від найнижчих форм ігор, постає у Фрідріха Шіллера набагато нижчою за рівень так званої «естетичної» гри. Тому

саме естетична гра розглядається в його концепції саме у якості культурного феномену і є основним предметом його філософсько-культурологічного дослідження [14, XXVІІ].

Гра як поєднальна ланка між світом суб'єктивного та об'єктивного, найвища ступінь пізнавальних здібностей людини та найповніший прояв її особистої свободи – насамперед саме ці ідеї щодо медіативних та епістемологічних функцій гри були творчо сприйняті Ф. Шіллером з філософії І. Канта та послуговували необхідною основою його власних філософських розбудов. Але найвища форма ігрового феномену позначається Ф. Шіллером як «естетичне» та розглядається невід'ємним від поняття прекрасного.

Естетична гра в онтологічному плані постає необхідною основою буття всієї культури, яку, на переконання Ф. Шіллера, потрібно розглядати лише в якості певної форми синтезу між раціональним та чуттєвим. Гра постає органічно пов'язаною з поняттям екзистенції (буттям людини у часі) та творчим началом у людині [14, ХІІІ]. Варто також зауважити, що шіллерівське відродження у філософії поняття екзистенції та подальше його використання там як спеціальної філософської категорії започатковує традицію новітнього ренесансу цього середньовічного за своїм походженням філософсько-теологічного поняття.

Весь процес сприйняття прекрасного вимагає наявності естетичної гри. Адже прекрасне, за висновками Ф. Шіллера, не може бути «просто життям», феномен його існування для людини не зумовлений будь-якими життєвими потребами. Динамічний стан прекрасного для людини завжди постає позачасовим. Людину, на його переконання, взагалі не можна примусити до сприйняття прекрасного, як і до процесів пізнання в цілому. Прекрасне, на переконання Шіллера потрібно сприймати як необхідну умову розуміння сутності людства [14, X].

Для людини як особистості прекрасне може існувати тільки у формі гри. Така особлива форма існування (тобто екзистенції) людини оцінюється Фрідріхом Шіллером як найвищий (онтологічний) прояв сутності людини. Адже саме завдяки грі для людини поєднуються реальність і форма, необхідність і випадковість, пасивність і свобода, а сутність людини досягає свого логічного завершення. Оскільки ні розум, ні досвід не можуть, за думкою німецького мислителя, показати можливість об'єктивного існування прекрасного, воно в такій же мірі, як і власна сутність людини (особистості), пізнається тільки в грі та через гру.

Прекрасне не пізнається у спогляданні, але воно також не пізнається і через форми чуттєвого досвіду. Єдиною формою пізнання естетичного може бути названа тільки гра, тому що прекрасне перебуває поміж сферами чуттєвого та раціонального. Гра не потребує ні зовнішнього, ні внутрішнього примусу, оскільки перебуває поза сферами дії соціальних та етичних норм, а також будь-яких з усіх можливих потреб людини.

Цілком закономірним виглядає наступний висновок Фрідріха Шіллера. На його переконання, саме гра фактично постає тим фактором, що створив і продовжує створювати людину (особистість) як соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її, а також суспільство в цілому, над світом природи. Тобто буття ігрового феномену робить людину людиною, як засвідчує Ф. Шіллер у своїй відомій сентенції: «Людина грає тільки тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова, і постає сповна людиною лише тоді, коли грає» [8, ХУ]. Таким чином саме ігровий феномен зображується в філософії Фрідріха Шіллера тим важливим фактором, що сприяє піднесенню людини (особистості) від рівня чисто фізичного життя до його найвищої форми – життя культурного, тобто естетичного. Останнє розуміється в цій концепції також як найвища з всіх можливих форм існування духовності, тільки на рівні якої можливе існування справжньої високої моральності. Не випадково, таке розуміння лудологічного, у якому співпадає етичне й естетичне, лежить в основі всієї філософії Фрідріха Шіллера.

Слід підкреслити й роздуми Фрідріха Шіллера про епістемологічні параметри лудологічного. Оскільки естетичне сприймається ним як найвище в людині (особистості), гра постає доцільним епістемологічним інструментом, що й дозволяє людині взагалі сприйняти істину. Остання постає фактично як зконструйована в процесі гри. Зауважимо, що успадкувавши від Іммануїла Канта ідею про ігровий феномен як важливу основу

епістемології, Ф. Шіллер суттєво її розвинув. Адже, на його переконання, практично всі пізнавальні процеси можуть бути проінтерпретовані як такі, що побудовані на лудологічній основі.

Заслугує також на увагу і наступна теза Шіллера. На своєму найнижчому рівні (рівні фізичного стану), який розглядається першим в епістемологічній ієрархії видатного німецького мислителя і дослідника, пізнання може відбуватися тільки у формі пасивного чуттєвого сприйняття, але на найвищому рівні пізнання – естетичному, особистість із необхідністю виходить за свої межі, сприймаючи світ саме через гру, яка знімає в собі протилежність між раціональним і чуттєвим, і тим самим гармонізує пізнання.

Поняття гри в філософських розбудовах Фрідріха Шіллера органічно поєднує в собі змістовне та формальне, раціональне та чуттєве. Саме гра інтерпретується ним як маніфестація справжньої сутності людини. Саме в грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свій світ суб'єктивного, продукуючи реальність найвищого рівня («естетичну видимість»), організує цивілізоване суспільство («естетичне суспільство»). Гра постає також у якості компенсаційного засобу, оскільки вона є одним з провідних засобів набуття втраченої цілісності особистістю, яка на думку дослідника, порушена в сучасному йому суспільстві.

Також важливими слід визнати ідеї кордоцентризму у філософських розбудовах Гьоте, які, у свою чергу, виникли в результаті появи і осмислення відповідних ідей Шіллера та Фіхте.

Зауважимо, що постать Й.-В. Гьоте є багато в чому унікальною в історії європейської філософської думки. Ця людина не створила власної філософської системи, не залишила помітних філософських робіт. Однак Гьоте був знайомий і багато спілкувався зі своїми видатними сучасниками – Кантом, Фіхте, Шеллінгом, Гегелем, чудово орієнтувався в філософії своїх сучасників. Він свідомо відмовився від написання класичних філософських творів, його ідеї знайшли втілення в менш традиційних для його часу формах філософування: листах, бесідах, публічних лекціях, художніх творах.

Філософський спадок Гьоте не часто привертав увагу дослідників. Тут першочергово слід згадати у цьому контексті дослідження Кассірера, Гадамера, Ортеги-і-Гасета. Гьоте визнавав вплив філософії Канта на формування власних філософських ідей. Особливо високо він оцінював його роботу «Критика здатності судження», яка, за висновком Кассірера, сприяла систематизації його власного світогляду [11]. Ще одним важливим джерелом впливу на світогляд Гьоте була філософія Шіллера.

Поєднання ідей гьотевського кордоцентризму з шіллерівським спадком багато в чому зумовила формування поняття культуротворчості. Важливою і цікавою є й та обставина, що в українській соціокультурній спільноті традиційно існувала ідея кордоцентризму (наприклад, у філософії Григорія Сковороди). Тому програмові засади романтизму досить легко сприймалися та поширювалися українськими землями. Провідні художні образи у Тараса Шевченка органічно пов'язувалися з кордоцентризмом «сковородинівського» зразка. Оцінюючи місце і роль цього видатного представника українського народу, ми маємо визнати культуротворчу спрямованість його мистецької діяльності. Аналіз провідних художніх образів у Адама Міцкевича, їх співставлення з творчими здобутками Тараса Шевченка дозволяє говорити про певну структурну подібність і паралельний розвиток в наступні десятиліття. У кожного з них власна мистецька творчість виходить за свої межі, впливає на формування національного характеру і тому кваліфікується як культуротворча.

Висновки. Поняття культуротворчості має власну історію. Воно пов'язане з гносеологічними дослідженнями Іммануїла Канта та його висновками щодо «естетичної діяльності» і показане лудологічним за своєю природою. Філософською основою сучасного осмислення процесів культуротворчості слід вважати важливі ідеї Іммануїла Канта про роль гри як в якості основи сприйняття та розбудови мистецтва, а також як медіатора між світами необхідності і свободи, тобто об'єктивного і суб'єктивного, зовнішнього і внутрішнього для людини.

У Фрідріха Шіллера така «естетична діяльність» ототожнена з певними характеристиками

культури, кваліфікується як вища форма соціальної гри та постає необхідною основою культуротворення. Естетична гра в онтологічному плані постає необхідною основою буття всієї культури, яку, на переконання Фрідріха Шіллера, потрібно розглядати лише в якості певної форми синтезу між раціональним та чуттєвим. Також гра постає органічно пов'язаною з поняттям екзистенції (буттям людини у часі) та творчим началом у людині. Людину, на його переконання, взагалі не можна примусити до сприйняття прекрасного, як і до процесів пізнання в цілому. Прекрасне, на переконання Шіллера, потрібно сприймати як необхідну умову розуміння сутності людства.

Також важливими слід визнати ідеї кордоцентризму у філософських розбудовах Гьоте, які, у свою чергу, виникли в результаті синтезу відповідних ідей Канта, Шіллера та Фіхте. Сучасну інтерпретацію поняття культуротворчості отримує у Хьойзінги і Гадамера.

Список використаних джерел та літератури

1. Білик О. Міф і філософія. Харків: Тов. «Едена», 2010. 188 с.
2. Білик Я.М. Дослідження ігрового феномену в культурі. Харків: Константа, 1998. 144 с.
3. Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. Київ: Юніверс, 2001. 288с.
4. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Т.1: Герменевтика I: Основи філософської герменевтики. Київ: Юніверс, 2000. 464 с.
5. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Т.2: Герменевтика II: Доповнення. Київ: Юніверс, 2000. 478 с.
6. Камю А. Вибрані твори. Київ: Дніпро, 1991. 655 с.
7. Кант І. Критика практичного розуму. Київ: Юніверс, 2004. 240 с.
8. Кант І. Критика сили судження. Київ: Темпора, 2022. 702 с.
9. Ортега-і-Гассет Х. Роздуми про Дона Кіхота. Київ: Дух і Літера, 2012. 216 с.
10. Ортега-і-Гассет Х. Спортивне походження держави. *Філософська і соціологічна думка*. 1990. № 6. С. 38–47.
11. Cassirer E. Kant's Life and Thought. Yale University Press, 1983. 430 p.
12. Kant I. Krytyka czystego rozumu. Warszawa: Hachette Polska, 2022. 734 s.
13. Rickert H. Przedmiot poznania. Warszawa: PWN, 2022. 596 s.
14. Schiller F. Listy o estetycznym wychowaniu człowieka. Warszawa, 1972. 415s.
15. Ortega y Gasset J. Uber des Lebens sportlich-festischen Sinn // Jahrbuch des Sports (1955/56). Frankfurt am Mein, 1955. S.7–32.

References (translated&transliterated)

1. Bilyk, O. (2010). Mif i philosophy [Myth and philosophy]. Kharkiv: Edena [in Ukrainian].
2. Bilyk, Y. M. (1998). Doslidjennya igrovogo fenomena v kulturi [Research into the gaming phenomenon in culture]. Kharkiv: Konstanta [in Ukrainian].
3. Gadamer, H.-G. (2001). Hermenevtyka i poetyka [Hermeneutics and poetics]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
4. Gadamer, H.-G. (2000). Istyna i metod [Truth and Method. Vol. 1: Hermeneutics I: Fundamentals of Philosophical Hermeneutics]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
5. Gadamer, H.-G. (2000). Istyna i metod. Truth and Method. Vol. 2: Hermeneutics II: Supplement [Truth and Method. Vol. 2: Hermeneutics II: Addition]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
6. Camu, A. (1991). Vybrani tvory [Selected works]. Kyiv: Dnipro [in Ukrainian].
7. Kant, I. (2004). Krytyka praktychnogo rozumu [Criticism of practical reason]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
8. Kant, I. (2022). Krytyka syly sudjennya [Criticism of the power of judgment]. Kyiv: Tempora [in Ukrainian].
9. Ortega y Gasset, J. (2012). Rozdumy pro Don Kihota [Reflections on Don Quixote]. Kyiv: Duh i litera [in Ukrainian].
10. Ortega y Gasset, J. (1990). Sportyvne pohodjennya derjavy [The state's sporting origins]. *Filosofska i sociologichna dumka*. № 6. 38–47. [in Ukrainian].
11. Cassirer, E. (1983). Kant's Life and Thought. Yale University Press/ 430 p. [in USA].
12. Kant, I. (2022). Krytyka czystego rozumu. Warszawa [Critique of pure reason]: Hachette Polska [in Polish].
13. Rickert, H. (2022). Przedmiot poznania [The object of knowledge]. Warszawa: PWN. [in Polish].
14. Schiller, F. (1972). Listy o estetycznym wychowaniu człowieka [Letters on the aesthetic education of man]. Warszawa [in Polish].
15. Ortega y Gasset, J. (1955). Uber des Lebens sportlich-festischen Sinn. In. Jahrbuch des Sports (1955/56) [Uber the sporty-festive sense of life. In: Yearbook of Sport (1955/56)]. Frankfurt am Mein. 7–32. [in Deutsch].

Статтю отримано 18.09.2025 року.

Прийнято до друку 16.10.2025 року.