



JŪRATĖ GRIGAITIENĖ

Klaipėdos universitetas

ŽAIDIMAS IR TEATRAS: SĄSAJOS IR SKIRTUMAI

Game and Theatre: Links and Differences

SUMMARY

The article analyses the specificity, qualities, links, and differences in cultural expression of the phenomena of game and theatre. By means of reviewing different philosophical, cultural scientific, and aesthetical theories (J. Huizinga, F. Schiller, H. Spengler, E. Fink, Aristotle, L. Vygotsky, etc.) of game and theatre, the author seeks to discuss, compare, and highlight the principal qualities of game and theatre and to identify their intersections and essential differences.

The review of different game and theatre theories results in the identification of essential similarities between game and theatre: specific time and space, singularity, tension or catharsis, a fight or a conflict, valid rules or stage laws, seeking to show and to show oneself, as well as the participant community. The principal difference is the issue of communication. One can, in certain cases, play a game alone, without any direct contact with people; at the theatre, however, communication is a must. Whenever the interrelation of actor and audience is absent, the instance of acting is considered not having taken place.

SANTRAUKA

Straipsnyje nagrinėjami žaidimo ir teatro fenomenų kultūroje raiškos ypatumai, savybės, sąsajos ir skirtumai. Apžvelgiant įvairias filosofines, kultūrologines, estetines žaidimo ir teatro teorijas (J. Huizinga, F. Schilleris, H. Spengleris, E. Finkas, Aristotelis, L. Vygotskis ir kt.) siekiama aptarti, palyginti ir išryškinti pagrindines žaidimo ir teatro savybes, atskleisti jų sąlyčio taškus ir esminius skirtumus. Pastebimi akivaizdūs žaidimo ir teatro panašumai. Straipsnyje išryškinamos pagrindinės žaidimo ir teatro sąsajos: ypatingas laikas ir erdvė, nepaprastumas, įtampa arba katarsis, kova arba konfliktas, galiojančios taisyklės arba sceniniai dėsniai, siekimas rodyti ir pasirodyti bei dalyvių bendruomenė. Pagrindinis skirtumas glūdi komunikacijos problemoje. Jei žaisti išskirtiniais atvejais galima vienam, neturint tiesioginio kontakto su žmonėmis, tai teatre būtina komunikacija. Jei nėra aktoriaus ir žiūrovo sąveikos – vaidybos aktas laikomas neįvykusiu.

RAKTAŽODŽIAI: žaidimas, teatras, sąsajos, skirtumai.

KEY WORDS: game, theatre, links, differences.

Dar vienas svarbus žaidimo bruožas – tai *kova* už kažką arba to kažko parodymas³¹. Vaidyboje kova suprantama kaip dviejų žmonių ar grupių susidūrimas arba sceninis konfliktas, be kurio tiesiog neišivaizduojamas bet kuris sceninis veiksmas. Miltinis teigė, kad „žmogus, pajutęs su savim konfliktą buvo pirmasis aktorius <...> Jo Didenybė Žaidimas mokė prilygti gamtos reiškiniams, spręsti savo konfliktą“³². Taigi, žaidimas yra savanoriška žmonių veikla, kuri nėra tikroviška ir nesusijusi su įprastu gyvenimu, bet kartu geba pilnai įtraukti į veiklą visus žaidimo dalyvius; ji nesiekia jokių materialinių interesų ar akivaizdžios naudos; ji atliekama ypatingoje vietoje ir laike pagal tam tikras griežtai nustatytas taisykles ir yra apgauta paslaptimumo, paryškina nepaprastu kostiumu, kauke ar kitu įvaizdžiu³³. Žodį „žaidimas“ pakeitus žodžiu „teatras“ nebūtų per daug nutolta nuo tiesos. Teatro menas, panašiai kaip žaidimas, turi šiuos skiriamuosius bruožus: apribotą laiką (sceninis laikas) ir uždara erdvę (scena, arena, kita vaidybos aikštelė), taisykles arba galiojančius scenos dėsnius, uždaramą, paslaptimumą arba „kitoniškumą“, emocinę įtampą arba katarsį. Aristotelis teigia, kad „tragedija yra toks meno kūrinys, kuris imituoja užbaigtą ir svarbų tam tikros apimties veiksma, aprašytą dailia kalba, skirtingą kiekvienoje kūrinio dalyje; tai kūrinys, kurį veikėjai vaidina, o ne pasakoja ir kuris, sužadindamas gailestį ir baimę, apvalo šiuos jausmus“³⁴. Galbūt dėl šių akivaizdžių žaidimo ir vaidybos panašumų daugelyje kalbų šie du žodžiai yra sinonimai.

Skirtingai nei Huizinga, kiti šiame straipsnyje minimi filosofai tik labai fragmentiškai aptaria žaidimo fenomeną kultūroje. Friedrichui Schilleriui žaidimas – tikrojo, harmoningo žmogaus buvimo vieta. „Žmogus būna tikru žmogumi tik tada, kai žaidžia“³⁵. Žaisdamas arba laisvai kurdamas „gyvą formą“, žmogus, pasak Schillerio, harmonizuoja savyje gyvuliškus instinktus ir formalų protą, neleidamas vienam iš jų užgožti kito, sujungdamas vaizduotę ir protą. Skirtingai nei Schilleris, Herbertas Spenceris žaidimą suvokia ne kaip fiziologinę žmogaus būtinybę, bet kaip perteklinę, tam tikrą prabangos reiškinį. Jau Huizinga savo darbe minėjo, kad žaidimas nėra biologinė žmogaus būtinybė, todėl jį galima atidėti arba net visai nežaisti. Poreikis žaisti atsiranda lygiagrečiai jo teikiamam malonumui, o kartą įgyta džiaugsminga patirtis yra branginama ir siekiama ją pakartoti. Spenceris teigia, kad aukštesnės gyvūnų rūšys ir žmonės susikaupusią perteklinę savo energiją siekia išlieti nenaudinga veikla, t.y. žaisdami. Taigi, susidaro paradoksali situacija: „nebūtina“ veikla tampa „būtina“, nes organizmas reikalauja pašalinti susikaupusią papildomą energiją ją išliejant arba sublimuojant. Žaidimas, remiantis Sigmundu Freudu ir Spenceriu, atsiduria „nebūtinai būtinoje“ srityje. Vaidyba, kaip ir žaidimas, nėra fiziologinė žmogaus būtinybė, greičiau perteklinė veikla. Vaidinimą galima atidėti neribotam laikui arba visai nevaidinti. Jau Aristotelis pastebėjo, kad žmogaus prigimtyje slypi siekimas mėgdžioti arba imituoti. Tarpukario Lietuvos peda-

gogas J. Geniušas nagrinėjo įgimtą vaiko dramini instinktą, kuris stipriausiai išreiškiamas vaikystėje, tačiau specialiai neugdomas ilgainiui blėsta ir dažniausiai suaugusių žmonių gyvenime išnyksta. Miltinis siūlė aktorius į teatrą priimti nuo 13 metų, kol dar nėra išnykęs jų žaismės jausmas ir kol to gražaus jausmo neužgožė praktiškumas³⁶. Aktorių vaidyba, kaip ir žaidimas, balansuoja ant „nebūtinai būtinos“ srities ribos, nes yra perteklinė veikla ir galėtų būti įvardijama kaip tam tikra pozityvios agresijos³⁷ rūšis. Aktorius, išikūnydamas į vaidinamą personažą, sublimuoja savo perteklinę gyvybinę (negatyvią, seksualinę, fizinę, psichinę, emocinę) energiją į pozityvią-kuriančiąją. Kaip ir žaidžiant, vaidinant dažniausiai sužadunami teigiami jausmai, patiriama tam tikra įtampa, po kurios seka atsipalaidavimas, atsivėrimas ar apsilvalymas, kuri nesąmoningai siekiama pakartoti dar kartą. Vaidinant prieš žiūrovus aktorius, ypač jaunas žmogus, pajunta reikšmingumą, gali pozityviai eikovoti savo fizinę ir dvasinę energiją. Teatras atlieka ir tam tikrą terapinį vaidmenį, nes per teatrą galima įgyvendinti savo nerealizuotas svajones, pvz., negražus tampa gražiu, nemylimas – mylimu, negabus – talentingu, nedrąsus – drąsiu ir panašiai. Išgalvotas teatro pasaulis, į kuri panyra aktorius drauge su jį stebinčiu žiūrovu, nors ir neatstoja tikrovės, tačiau tampa gana suggestyviu būdu patikrinti savo vertybes, galbūt net jas perkainoti, vyksta tam tikra vertybinės orientacijos treniruotė. Deja, to negalima išmokti teoriškai ir labai sunku patirti tik stebint reiškinį iš šalies.

Teatre jaunas žmogus gali įgyti patirties išgalvotame, bet įtaigame pasaulyje, ypač kai tikrovėje tai daryti būna per daug pavojinga, o kartais ir per visą gyvenimą gali nepasitaikyti tinkamos progos. Miltinis šią situaciją suvokia kaip „apsauginę reakciją“, kaip norą „<...> patirti nugalėtojo jausmą išivaizduojamomis aplinkybėmis. Malonu jausti baimę, kai ją pagimdžiusių priežasčių nėra. Patirdamas baimę, negali ja gėrėtis, jeigu tu iš tikrųjų esi išgąsdintas... Žaisdamas žmogus kuria teatrą“, „<...> teatras – tai skiepai nuo baimės ligos“³⁸.

Žaidimo fenomeną kultūroje tyrinėjęs Hansas-Georgas Gadameris teigia, kad „žaidimas – tokia elementari žmogaus gyvenimo funkcija, kad be jos apskritai neišivaizduojama žmogiškoji kultūra“³⁹. Gadameris, kalbėdamas apie žaidimą, turi omenyje ne laisvę nuo bet kokio tikslingumo, bet laisvą impulsą arba judėjimą, nuolat besikartojantį judesį „šen ir ten“, panašų į natūralius gamtos reiškinius – „šviesos žaismą“ arba „bangų žaismą“. Tai filosofas įvardija kaip savaimingą judėjimą, kuris yra pagrindinis viso kas gyva bruožas. Tad ir žaidimas, pasak Gadamerio, yra savaimingas judėjimas, nesiekiant jokių tikslų, tiesiog judėjimas – kaip pertekliaus fenomenas, kaip gyvybės saviraiška, kaip noras būti išreikštam. Teatro menas yra dinamiškas reiškinys, nuolatinis judėjimas, gyvas aktorių saviraiškos procesas, vykstantis „čia ir dabar“. Miltinis pastebi, kad „<...>vaidyba yra nuolatinis judėjimas, kūrybinis procesas, kur nėra galutinių atradimų o aktorius yra „nuolatiniam „siurbimo“ ir kristalizavimosi procese“⁴⁰.

Gadameris teigia, kad žmogiškojo žaidimo ypatybė yra sugebėjimas įtraukti intelektą, kuris padeda numatyti tikslus ir jų siekti bei sugeba užtikrinti žaidimo discipliną. Panašiai mąsto ir Miltinis teigdamas, kad „naivus gamtos pamėgdžiojimas, primenantis gyvūnų elgseną, yra tik nesąmoninga kūryba, primityvus teatro savybė: „aktorius kelias – nuo histrijono iki rafinuoto intelektualo“⁴¹. Dar vienas svarbus momentas, kad žaidimas visuomet reikalauja žaisti kartu, todėl įgyja *komunikatyvios* veiklos statusą. Į šią komunikatyvios veiklos sferą įtraukiami ne tik žaidimo dalyviai, bet ir stebėtojai. „Žiūrovas – daugiau nei paprastas stebėtojas, matantis, kas vyksta; dalyvaudamas žaidime, jis yra žaidimo dalis“⁴². Svarbiausias modernaus meno siekis yra įveikti atstumą tarp kūrinio ir žiūrovo, todėl neretai siekiama santūrų stebėtoją paversti apstulbusiu dalyviu. Iš tikrųjų patirti meno kūrinių gali tik tas, kuris „žaidžia kartu“, t.y. deda aktyvią savo pastangą“⁴³. Pasak Gadamerio, kūrinio tapatumą sudaro tai, kas jame „suprastina“, kūrinyje nori būti suprstas kaip tai, ką jis turi omenyje“ arba „sako“. Susidūrus su meno kūriniu, reikalinga dvasinė pastanga, tam tikra sąveika, būtinybė jį atkurti refleksijos žaismu. Ne tik žiūrėti, bet ir pamatyti kažką meno kūrinyje pasitelkus mąstymą – filosofas tai įvardija kaip laisvą žaidimą. Savo prigimtimi teatras – vienas iš socialiausių menų, neišivaizduojamas be tiesioginio bendravimo. Jei dailininkas, kompozitorius, rašytojas dažniausiai kuria vienuoje, o jų kūryba galiausiai virsta statiška ir nekintama forma, tai teatre tokia si-

tuacija visiškai neįmanoma. Net jeigu scenoje aktorius vaidina monospektaklį, vis tiek vyksta pastovi aktorius ir žiūrovo sąveika, jų energijų kaita. Teatrologė Ramunė Marcinkevičiūtė, remdamasi naujausiais teatro mokslininkų A. Ubersfeld, Ch. Balme tyrimais savo straipsnyje *Teatras kaip komunikacijos sistema* išsamiai analizuoja aktorius ir žiūrovo sąveiką,⁴⁴ kuria teatrinės komunikacijos modelį išskirdama du lygius: vidinę ir išorinę komunikaciją. Vidinė komunikacija įvardijama kaip fiktyvių personažų bendravimas scenoje vaizduojamame fiktyviame pasaulyje, o išorinė komunikacijos sistema remiasi informacijos apsikeitimu tarp scenos ir žiūrovų⁴⁵. Straipsnyje pabrėžiamas žiūrovų vaidmuo komunikaciniuose procesuose. Skirtingai nei žaidime, teatre komunikacija vyksta nuolatos, nepertraukiamai ir yra būtina sąlyga. Nors dažniausiai siekiama kurti žaidimo bendruomenę ir žaisti kartu, neretai atsitinka, kad žaidžiama ir nebendraudant. Pvz., vaikas ilgai gali vienas žaisti smėlio dėžėje su lėle, mašinėle ar kitu žaislu, neturėdamas jokio kontakto su aplinkiniais. Vaidinančiam aktoriumi būtinas žiūrovas. Aktorius gali vaidinti be scenos, be dekoracijų, be muzikos, be iš anksto sukurto scenarijaus ar pjesės, bet jei nėra jį stebinčio ir vertinančio bent vieno žiūrovo, vaidybos aktas laikomas neįvykusi. Be sąveikos su žiūrovu aktorius tik žaidžia žmogų, atliekantį kažkokį vaidmenį, o ne realiai vaidina. Žiūrovas nėra pasyvus stebėtojas, jis aktyvus sceninio proceso dalyvis, neretai lemiantis sceninį veiksmą. Pvz., jei žiūrovas neįdėmiai seka veiksmą, ak-

torius priverstas sutelkti jėgas ir didinti tempą, keisti vaidybos manierą ir, atvirksčiai, jei žiūrovas labai išgilingęs, aktorius gali išnaudoti situaciją labiau ištesdamas, pabrėždamas vieną ar kitą vaidinamą sceną ir panašiai. Taigi, galime daryti prielaidą, kad esminis žaidimo ir teatro skirtumas glūdi komunikacijos problemoje.

Derėtų aptarti ir vokiečių filosofo Eugeno Finko teoriją, kurioje išskiriami ir išsamiai analizuojami penki esminiai žmogaus egzistavimo fenomenai: darbas, meilė, mirtis, viešpatavimas ir žaidimas. Pastarasis savaip apjungia likusius fenomenus⁴⁶. Finkas teigia, kad žmogus, siekdamas patenkinti įvairius poreikius, yra priverstas nuolat sunkiai dirbti ir kovoti. Tuo tarpu žaidimas įlieja daug prasminių motyvų į darbo veiklos sferą. Tūkstančius metų žmogus ieško vis naujų formulių, kad sukurtų nuotolį tarp savęs ir gyvūnų bei kitos gamtos kūrinijos ir įtvirtintų savo išskirtinumą⁴⁷. Žmogaus darbas yra nuolatinis rūpestis, o žaidimas, atvirksčiai, yra gilus nerūpestingumas, nenaudingumas, atitrūkimas nuo visų gyvenimiškų reikmių, suteikiantis stebuklingos galios laikinai padaryti žmogų laimingą. Žaidimo nerūpestingumas neturi negatyvaus atspalvio, priešingai – būtent nenaudingas žaidimas yra autentiškas ir nuoseklus. Finkas kritikuoja naujausias žaidimo teorijas, pagal kurias žaidimas būdingas ne tik žmogui, bet aptinkamas visur. Pvz., mėnulio šviesa, atsispindinti vandens paviršiuje, yra šviesos žaismas, žaidžia šešėliai, bangos, t.y. gamta žaidžia tikrąja to žodžio prasme natūraliai,

o žmogaus žaidimai yra išrasti, specialiai sukurti⁴⁸. Tokia žaidimo samprata aprėpia per daug platų prasmų lauką. Finkas, oponuodamas šiai teorijai teigia, kad ne pati gamta žaidžia, bet mes esame žaidimo dalyviai, išvelgiantys visur gamtoje esančius žaidybinius bruožus. Žaidimas, pasak Finko, yra žmogaus ontologinė struktūra ir žmogiškojo kelio ontologija, kurio pagrindiniai skiriamieji bruožai yra šie: patiriamas malonumas, galiojančios tam tikros taisyklės, komunikabilumas ir žaidėjų bendruomenė. Žaidėjo veikla nėra įprasta produkcija, ji yra matoma ir pasižymi užburiančia jėga. Žaidėjas yra žmogus, kuris žaidžia, bet kartu atlieka žaidimo „vaidmenį“, pasislėpdamas po juo. Realiame gyvenime „žaidimo pasaulis“ tarpsta ypatingoje žaidimo erdvėje ir laike. Žaidime sukuriame išsivaizduojamą žaidimo pasaulį, kuris persmelktas magiškų veiksmų ir fantazijos. Finko išsakytos mintys artimos teatro menui: ypatingas laikas ir erdvė, magiški veiksmai, išsivaizduojamas pasaulis, atliekamas žaidimo „vaidmuo“, komunikabilumas, žaidėjų bendruomenė, fantazija, neįprasta, matoma produkcija ir kt., tačiau šios mintys labai panašios ir net pakartoja Huizingos žaidimo teoriją. Kitas svarbus bruožas yra žaidimo nenaudingumas, kuris, matyt, turėtų tiesioginių sąsajų su Freudo ir Spencerio iškelta „nebūtino būtinumo“ samprata. Nenaudinga veikla dėl patiriamo malonumo virsta naudinga, reikšminga ir būtina veikla, suteikdama žmogui laimės ir pilnatvės pojūtį.

Apžvelgus filosofines, estetiškes Huizingos, Schillerio, Spencerio, Gadamerio,

Finko žaidimo teorijas reikėtų pažymėti, kad arčiausiai teatro meno (vaidybos) sampratos yra priartėjusi žymaus rusų psichologo Levo Vygotskio žaidimų teorija, kuri išskirtinai remiasi vaikų žaidimais. Žaidime vaikas sukuria išivaizduojamą situaciją, primenančią vaidybos aktą. Vygotskis ypatingą dėmesį skiria vaizduotei, padedančiai vaikui iliuziškai įgyvendinti įvairius savo troškimus ir norus⁴⁹. Vaikų žaidimas – savotiškas teatras, kuriame vaikas vienu metu atlieka keletą svarbių funkcijų arba vaidmenų. Jis yra 1) „aktorius“, atliekantis kokią nors sugalvotą rolę (pvz., mama, tėtis, daktaras, pardavėja ir kt.); 2) „režisierius“, organizuojantis bendramžių veiklą (pvz., aš būsiu tėtis – tu mano sūnus arba daktaras ir ligonis, pardavėja ir pirkėjas ir pan.); 3) dramaturgas, spontaniškai improvizuojantis siužetą bei verbalinį tekstą. Be to, vaikas yra ne tik žaidybinio veiksmo-proceso dalyvis, bet taip pat ir žiūrovas, akylai stebintis ir kontroliuojantis savo veiksmus. Net labai į savo vaidmenį įsijautęs vaikas nepraranda realybės pojūčio, be didelių problemų atskiria savąją tapatybę nuo sukurtojo vaidmens. Jau Huizinga pastebėjo, kad žaisdami vaikai išivaizduoja esantys kažkas kitas: daug

gražesnis ar labiau išaukštintas, arba labiau pavojingas nei įprasta. Jie patiria stiprų emocinį susijaudinimą, tačiau neužmiršta apie įprasto gyvenimo egzistavimą, o tai, ką jie rodo, tėra jų vaizduotės produktas⁵⁰. Įdomus pastebėjimas, kad vaikai savo žaidimuose naudoja konkrečius daiktus arba žaislus (lėlę, meškiuką, mašiną, kaladėlę, buities rakandus ir kt.), kurie tampa tam tikrais materialiais atramos taškais arba įrankiais, padedančiais įgyvendinti vaiko vidinius troškimus ir svajas. Tuo tarpu paaugliai nebežaidžia, bet keičia materialų žaidimą fantazavimu. Žaidimas iš daugiau išorinės, teatrui artimos veiklos virsta grynai vidine-dvasine pastanga. Fantazuojant koreguojama nepatenkinama tikrovė ir susikuriama trokštama. Vaikai žaisdami nori būti matomi, nori rodytis ir pasirodyti, tuo tarpu paaugliai, atvirkščiai, savo subjektyvias fantazijas ir emocijas slepia nuo pašalinių akių. Jaunuolių fantazijos tampriai susijusios su vidiniais troškimais ir jausmais. Vygotskio iškelta žaidimų teorija yra bene artimiausia teatro meno ir vaidybos sričiai, ypač kalbant apie spektaklius vaikams ir jaunimui. Sukuriama formulė – žaidimas, peraugantis į teatrą ir, atvirkščiai, teatras, virstantis žaidimu.

IŠVADOS

Apibendrinant galima daryti prielaidą apie glaudžius žaidimo ir teatro ryšius. Jų sąsajos pasireiškia šiomis savybėmis bei raiškos ypatumais: 1) ypatingas žaidimo laikas, vykstantis esamuju laiku – ypatingas sceninis spektaklio laikas,

vykstantis „čia ir dabar“, dažniausiai turintis aiškiai apibrėžtą struktūrinį modelį (ekspozicija, užuomazga, vystymasis, kulminacija ir atomazga). Identiškaip kartoti spektaklį ir žaidimą antrą kartą neįmanoma. Sceninio ir gyvenimiško lai-

ko neatitikimas; 2) ypatinga materialinė ar metafizinė žaidimo teritorija – uždara, paslaptinga scenos erdvė arba kita vaidybos aikštelė; 3) žaidimo įtampa, rizika – katarsis; 4) žaidimo kova – sceninis konfliktas; 5) savaimingas žaidimo judėjimas – sceninis veiksmas, procesas, dinamika; 6) griežtos žaidimo taisyklės – galiojantys scenos dėsniai; 7) patiriamas

malonumas, kurią siekiama pakartoti; 9) „kitoniškumas“, nepaprastumas, artėjantis prie sakralumo ribos. Žaidimo ir teatro esminis skirtumas pastebimas komunikacijos problemoje, t.y. žaisti išskirtiniais atvejais galima nebendraudant, tačiau teatre komunikacija tarp aktoriaus ir žiūrovo yra privaloma sąlyga, kitaip vaidybos aktas laikomas neįvykusiu.

Literatūra ir nuorodos

- ³¹ Й. Хейзинга. *Номо Ludens. В тени заветренной дня*, с. 32.
- ³² Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 120.
- ³³ Й. Хейзинга. *Номо Ludens. В тени заветренной дня*, с. 32.
- ³⁴ Aristotelis. *Rinktiniai raštai*, p. 283
- ³⁵ Ф. Шиллер. Письма об эстетическом воспитании человека. // *Собранные сочинения*, т. 6, с. 302.
- ³⁶ Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 158.
- ³⁷ „Pozityvi agresija“ suprantama kaip tam tikra žmogaus saviraiška, perteklinės energijos sublimacija kūryboje.
- ³⁸ Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 117.
- ³⁹ Hans-Georg Gadamer. *Grožio aktualumas: Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*. – Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 32.
- ⁴⁰ Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 123.

⁴¹ Ten pat, p. 121.

⁴² Hans-Georg Gadamer. *Grožio aktualumas*, p. 34.

⁴³ Ten pat, p. 36.

⁴⁴ Ramunė Marcinkevičiūtė. Teatras kaip komunikacijos sistema. // *Menotyra*, 2003, nr. 4 (33), p. 29–34.

⁴⁵ Ten pat, p. 30.

⁴⁶ Э. Финк. Проблема человека в общей философии. // *Основные феномены человеческого бытия*. – Москва: Прогрес, 1988, с. 373.

⁴⁷ Ten pat, с. 371.

⁴⁸ Э. Финк. Проблема человека в общей философии, с. 373.

⁴⁹ Л. С. Выготский. *Проблемы общей психологии*. – Москва: Педагогика, 1982, т. 2, с. 438–455.

⁵⁰ Й. Хейзинга. *Номо Ludens. В тени заветренной дня*, с. 33.