

Кугай Александр Иванович

д-р филос. наук, профессор, профессор

Северо-Западный институт управления ФГБОУ ВО «Российская академия
народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ»

г. Санкт-Петербург

ПЛАТОН О МЕТОДЕ СОКРАТА В ОБУЧЕНИИ ФИЛОСОФИИ

***Аннотация:** автор обращается к сократовскому методу обучения философии, представленному в работах Платона. Метод Сократа, получивший название «сократическая майевтика», майевтика (от греч. μαίευτική – «повивальное искусство») – намек на профессию матери Сократа. Только в отличие от услуг акушерки при родах ребенка, «метод майевтики» нацелен на оказание помощи в поиске истины и нового знания в процессе игры. Амбивалентность игры против серьезности преследует диалоги Сократа, инструментами которой являются диалог, намек, ловушка, извивая хитрость.*

***Ключевые слова:** Сократ, Платон, философия, учитель, ученик, обучение философии.*

При обучении философии Сократ использовал «разумную игру» [4, с. 91–92] «ответственную игру», чтобы противостоять незаконной, неограниченной игре, и таким образом создал новый метод обучения философии. Чтобы дисциплинировать незаконную игру, Сократ использовал определенные виды «разумной» игры, которые очень напоминали два основных типа незаконной игры. Игра-ложная-игра и игра-ложная-серьезная Сократа были гомеопатическими, специально разработанными для того, чтобы представлять или отражать и, таким образом, исправлять ошибки незаконной игры и подводить учеников к действительно серьёзным и важным вещам.

Во многих случаях Платон изображал Сократа, притворяющегося серьезным со своими противниками. Это был обычный метод Сократа в обращении с многочисленными эристиками, этими «борцами со словами», вокруг него. Он притворялся, что его подхватила их ложная игра, что он их ученик или что его

побеждает их «мудрость». На самом деле он не воспринимал их всерьез, как они предполагали, но также играл – в другую игру [10, с. 516–519]. Когда он раскрыл свои игры и игры своих противников, указав на простую истину: «это игра», он разоблачил их ложную игру с помощью своей собственной игривой хитрости, и игра была окончена. Раскрыв их игру с одним из своих, он разрушил их ложную игру и, таким образом, показал основу их поддельных аргументов [5–6]. Когда современные авторы обсуждают сократовскую иронию, они чаще всего ссылаются на этот вид острой игры, призванной уязвить претенциозность других [10, с. 511; 11, с.10]. Сократ, используя слово ирония (*eironeia*), имел в виду этот вид игры-состязания. Для Сократа ирония была агонистической (состязательной) игрой (слово, которое он использовал десятки раз) и, таким образом, просто одной из различных форм, которые могла принимать «ответственная игра», и одной из наименее важных [7, с. 194–195].

Одним из самых нервирующих аспектов диалогов, столь же запутанным для современных читателей, как и для тех, кто разговаривал с Сократом, является постоянное размывание серьезного и игривого [4]. Собеседники Сократа часто спрашивали: «Вы серьезно или играете?» Амбивалентность игры против серьезности преследует диалоги Сократа. На первый взгляд Сократ, казалось, разыгрывал трюк иронической ложной игры со своими друзьями. Но в отличие от Мелета, Евтидема и софистов, он не играл, чтобы обмануть оппонентов и таким образом победить или унижить их; скорее, он намеревался заманить своих собеседников в подлинный дискурс, используя видимость серьезности или состязания в качестве приманки [7]. Сократ использовал более дружелюбную форму иронической игры (лучше назвать игрой-заманиванием), чтобы исправить ложную серьезность, к которой были склонны его друзья. Сократ только делал вид, что разделяет популярный взгляд на философию как на состязание (*agon*), чтобы убедить других участвовать в честном и превосходном обсуждении Добра и Истины. Чтобы научить своих друзей, Платон также обсуждал популярные, серьезные темы, чтобы привлечь их к подлинной диалектике. Чтобы заманить своих оппонентов, реальных или мнимых, он даже был готов сам стать объектом насмешек.

Каждый из этих трюков-заманивания соответствовал общему сократовскому метод обучения: «обратить взор души» к Добру и т. д [5]. Платон записывал диалоги, чтобы его читатели могли «переиграть» их, подобно тому, как шахматист переигрывает партии чемпионата, чтобы освоить мастерство и методы. В этом он подражал своему учителю, который часто использовал разговоры, повторяемые по памяти, чтобы переиграть диалоги и научить диалектическим навыкам.

Так же, как ребенок учился фермерству, играя с игрушечными орудиями фермерства, начинающий философ мог научиться заниматься философией, играя с факсимиле диалектики, игрушками «черных чернил на бумаге», заплесневелыми старыми трофеями когда-то открытой Истины, привезенными из древних набегов, т. е. письменными диалогами Сократа. Но первостепенной целью Сократа и Платона, их «самым серьезным занятием» было подготовить студентов к диалектике, так же как оба намеревались преподавать свободные искусства в Академии, чтобы подготовить людей к свободным искусствам. Философский логос имеет дело с тем, что не проявляется непосредственно, с тем, чему, скорее, нужно позволить проявиться. Его материя не доступна немедленно таким образом, чтобы можно было просто и серьезно в нее вовлечься. Материю, скорее, нужно вызвать, призвать к явлению.

Как Сократ, так и Платон признавали, что вид обучения, основанный на записанных или запомненных диалогах вместо подлинных устных и спонтанных диалогов, могли вводить в заблуждение. Письменные диалоги были похожи на виноград Зевксиса; они тоже были иллюзией иллюзии. Никто никогда не мог «задавать никаких вопросов» об этих игрушечных диалогах, и было бы слишком легко спутать теневые слова, написанные «черной жидкостью», или речь по памяти со спонтанным разговором, который один содержал «дух» жизни и Истины [8, с. 239].

Несмотря на свое неприятие письменного слова как жалкой имитации устной диалектики, Платон считал свои диалоги лучше других видов подражательного, миметического искусства, даже лучше героической поэзии. Они были лучше, потому что утверждали, что их высшая цель не была серьезной. По словам Фридлендера, Платон считал, что письменное слово оправдано только как

игра... не может быть никаких сомнений в том, что письменный Логос содержит много игры и не является полностью серьезным... (Согласно Платону). Глупо думать, что можно оставить свои письменные знания позади как «доктрину» (технэ), которую нужно изучить... Письменное слово... противоречит основному сократо-платоническому принципу: философия возможна только как обмен между двумя людьми; это бесконечная беседа, постоянно возобновляющаяся из личного вопроса [9].

Метод обучения Сократа был совершенно последовательным: «обратить взор души» к Добру и т. д. Но в конце концов оба учителя, Платон и Сократ, ведя беседы, приведя своих учеников на все более высокие плато серьезности через игру, оказались на равных: будучи вовлеченными в дидактический процесс и становясь тем, кем они притворялись все это время, игроками, занимаясь философией.

Несмотря на то, что основной целью «это игра» было убедить других заниматься философией самостоятельно, тем не менее Платон предлагал эпистемологические и онтологические выводы, основанные на знании «это игра» и «мир есть иллюзия». Эти виды установленных истин кажутся противоречащими предписаниям Платона против создания корпусов истины и предостережениям против философии как типа знания, которое прогрессирует. Даже отвергая любую установленную доктрину или корпус знаний, он не мог удержаться от утверждения некоторых истин об иллюзии. Возможно, какой-нибудь деконструктивист найдет «бо-епопасы» в этих наблюдениях, или платоник найдет какую-то высшую, игровую цель. Но этот автор не будет пытаться объяснить или оправдать эти очевидные противоречия и только представит их настолько верно, насколько это возможно.

Метод Сократа нашел воплощение во многих сферах общественного бытия, включая управление учебным и свободным временем в процессе академического образования, организацию городского пространства [1–3].

Список литературы

1. Кугай А.И. Досуг и игра в учении и философии обучения Платона / А.И. Кугай // Психолого-педагогические вопросы современного образования: монография. – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 124–131. DOI 10.31483/r-126639. EDN YPOLLL
2. Кугай А.И. Со-воспитательная роль городского пространства в социализации детей: Фламандский опыт / А.И. Кугай // Современные вызовы образования и психология формирования личности: монография. – Чебоксары: Среда, 2023. – С. 203–213
3. Кугай А.И. Управление учебным и свободным временем в процессе академического образования / А.И. Кугай // Современные вопросы педагогики и психологии: теоретико-методологические подходы и практические результаты исследований: монография. – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 32–48. DOI 10.31483/r-109674. EDN JQPKQE
4. Платон. Апология Сократа. Сочинения в четырех томах. – Т. 1. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та: «Изд-во Олега Абышко», 2007. – С. 83–116.
5. Платон. Протагор. Сочинения в четырех томах. – Т. 1. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та: «Изд-во Олега Абышко», 2007. – С. 193–260.
6. Платон. Теэтет. Сочинения в четырех томах. – Т. 2. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та: «Изд-во Олега Абышко», 2007. – С. 229–328.
7. Платон. Федр. Сочинения в четырех томах. – Т. 2. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та: «Изд-во Олега Абышко», 2007. – С. 161.-228.
8. Ardley G. The role of play in the philosophy of Plato // Philosophy. – 1967. – P. 226–244.
9. Friedlander P. Plato: An introduction. New York: Harper, 1958.
10. Sallis J. Being and logos: The way of the platonic dialogue. Pittsburgh, PA: Duquesne University Press, 1975.
11. Teloh H. Socratic education in Plato's early dialogues. Notre Dame. IN: Notre Dame University Press, 1986.