

Гуманітарний вісник. Додаток 1 до Вип. 27. Т. 6. Тематичний випуск «Вища освіта в Україні в контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – Гнозис, 2012. – С. 475–482.

9. SWOT-аналіз – основа формування маркетингових стратегій: навч. посібник / за ред. Л. В. Балабанової. – 2-ге вид., випр. і доп. – К.: Знання, 2005. – 301 с.
10. Quennerstedt M., Larsson H. Learning movement cultures in physical education practice / M. Quennerstedt, H. Larsson // Sport, Education and Society. – Published online: 21 Jan 2015. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13573322.2014.994490#>.

REFERENCES

1. Vitvycjka S. S. Pidghotovka maghistriv osvity do innovacijnoji dijajlnosti: akmeologhichnyj pidkhid [Preparation of education masters to innovation activity: acmeological approach]. / Problemy osvity: zbirnyk naukovykh pracj. – Vyp. 84. – Zhytomyr – Kyjiv, 2015. S. 77-81.
2. Ghladkova V. M. Osnovy akmeologhiji [Acmeology basises]: Pidruchnyk / V. M. Ghladkova, S. D. Pozharskyj. – Ljviv: Novyj Svit-2000, 2011. – 320 s.
3. Dereka T. Gh. Formuvannja akmeologhichnoji kompetentnosti fakhivciv fizychnogho vykhovannja v procesi neperervnoji profesijnoji osvity [The physical education specialists' acmeological competence formation in the process of continuous professional education] / Naukovyj Visnyk Donbasu, 2015. – # 4 – S. 54-62.
4. Dyba T. Gh. Suchasni aspekty formuvannja zmistu neperervnoji profesijnoji pidghotovky fakhivciv fizychnogho vykhovannja [The modern aspects of contents of lifelong physical education specialists' training development] / Pedagoghichnyj proces: teorija i praktyka, 2015. – #5–6 – S. 16–21.
5. Kuz'mina N. V. Fundamental'naja akmeologija kak vazhnejshij resurs processa povyshenija produktivnosti obrazovanija [The fundamental acmeology as a crucial resource of education process productivity increasing] / Problemi osvity: zbirnyk naukovykh prac'. – Vip. 84. – Zhitomir – Kiïv, 2015. S. – 14–20.
6. Martynenko S. M. Pedagoghichna vzajemodija sub'ektiv osvitnjogho prostoru v akmeseredovyshhi vyshhogho navchaljnogho zakladu [The pedagogical interaction of educational environment subjects in higher education institution acmeo-surroundings] / Problemy osvity: zbirnyk naukovykh pracj. – Vyp. 84. – Zhytomyr – Kyjiv, 2015. S. 214–218.
7. Oghnev'juk V. O. Rozvytok v universytetskij osviti akme-kompetentnisnogho potencialu majbutnjogho fakhivcja [Development of future professional acme-competence potential in university education] / Akmeologhija – nauka KhKhI stolittja. Materialy III Mizhnarodnoji naukovo-praktyčnoji konferenciji, 17-18 ljutogho 2011 roku. – Kyjiv, 2011. – S. 6–9.
8. Jaroshynsjka O. O. Osoblyvosti sprymannja studentamy osvitnjogho seredovyshha profesijnoji pidghotovky v umovakh integraciji do jevropskogo osvitnjogho prostoru [The features of students' perception of professional training educational environment in terms of integration into the European educational space] // Ghumanitarnyj visnyk. – Dodatok 1 do Vyp. 27. T.6. Tematychnyj vypusk «Vyshha osvita v Ukraini v konteksti integraciji do jevropskogo prostoru» – Ghnozys, 2012. – S. 475–482.
9. SWOT-analiz – osnova formuvannja marketyngovykh strategij: Navchaljnyj posibnyk [SWOT-analysis as basis of marketing strategies] / Za red. L. V. Balabanovoji. – 2-ghe vyd., vyp. i dop. – K.: Znannja, 2005. – 301 s.
10. Quennerstedt M., Larsson H. Learning movement cultures in physical education practice [Електронний ресурс] / M. Quennerstedt, H. Larsson // Sport, Education and Society. – Published online: 21 Jan 2015. – DOI: 10.1080/13573322.2014.994490. – Режим доступу: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13573322.2014.994490#>

УДК 796 (091)

В. І. НАУМЧУК

v_i_n_69@mail.ru

кандидат педагогічних наук, доцент,

Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка

РОЗВИТОК ІГРОВОГО ФЕНОМЕНА В ЕПОХУ НОВОГО ЧАСУ І ПРОСВІТНИЦТВА ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

Обґрунтовано необхідність вивчення ігрового феномену в часовому просторі. Розкрито основні погляди мислителів щодо феномену гри в епоху Нового часу і Просвітництва. З'ясовано, що ігровий феномен відображає складне й багатогранне явище, яке пізнається людиною через

досвід, досягається на чуттєвому рівні і сприяє розвитку та самовдосконаленню особистості. Визначено властиві для цього періоду розвитку людства провідні характеристики гри, що обумовлені соціальними, економічними та політичними чинниками. Сутнісні характеристики гри пов'язуються з такими категоріями, як активність, свобода, естетика, насолода, суперечливість, трансформація й удосконалення. Вказано, що потенційні можливості гри доцільно використовувати не виокремлено (як форму, засіб чи метод педагогічного впливу), а комплексно, забезпечуючи одночасно різнобічний розвиток особистості, досягнення цілей фізичного виховання і спорту.

Ключові слова: гра, феномен, педагогічний вплив, мислитель, Новий час, Просвітництво.

В. І. НАУМЧУК

v_i_n_69@mail.ru

кандидат педагогических наук, доцент

Тернопольський національний педагогічний університета ім. В. Гнатюка

РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО ФЕНОМЕНА В ЭПОХУ НОВОГО ВРЕМЕНИ И ПРОСВЕЩЕНИЯ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

Обоснована необхідність изучения игрового феномена во временном пространстве. Раскрыты основные взгляды мыслителей относительно феномена игры в эпоху Нового времени и Просвещения. Выяснено, что игровой феномен отражает сложное и многогранное явление, которое познается человеком через опыт, постигается на чувственном уровне и способствует развитию и самосовершенствованию личности. Определены характерные для этого периода развития человечества ведущие характеристики игры, обусловленные социальными, экономическими и политическими факторами. Сущностные характеристики игры связываются с такими категориями, как активность, свобода, эстетика, наслаждение, противоречивость, трансформация и совершенствование. Подчеркнуто, что потенциальные возможности игры целесообразно использовать не разрозненно (как форму, средство или метод педагогического воздействия), а комплексно, обеспечивая одновременно с всесторонним развитием личности, достижение целей физического воспитания и спорта.

Ключевые слова: игра, феномен, педагогическое воздействие, мыслитель, Новое время, Просвещение.

V. NAUMCHUK

v_i_n_69@mail.ru

Candidate of Pedagogic Sciences (PhD), Associate Professor,

Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University

DEVELOPMENT OF GAMING PHENOMENON IN THE ERA OF NEW AGE AND ENLIGHTENMENT AS A PEDAGOGICAL PROBLEM

The necessity of studying the phenomenon of playing time in space was grounded. The basic views of scholars on the phenomenon of play in the era of the New Age and the Enlightenment were presented. It was found that gaming phenomenon constitutes a complex and multifaceted notion, which a person gains through experience and perceives with senses and which promotes self-identity. Key features of the game determined by social, economic and political factors characteristic of that period of human history were identified. The essential characteristics of the game associated with such categories as energy, freedom, aesthetics, pleasure, competition, transformation and improvement were distinguished. It was emphasized that the elements of the game should not be used separately (as a form, means or a method of pedagogical influence) but as a unity securing a comprehensive and balanced development of personality and achievement of educational goals.

Keywords: game phenomenon, pedagogical impact, scholars, New Era, the Enlightenment.

Вивчення природи, суспільства і людини неможливе без теоретичного осмислення й узагальнення ігрового феномена. Гра є глобальним й універсальним явищем, невід'ємною

складовою життя і будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником.

Необхідність дослідження ігрового феномена обґрунтовується потребою формування особистості людини з урахуванням як надбань попередніх поколінь, насамперед в освіті та культурі, так і реалій сьогодення, що визначають швидкі й кардинальні зміни в Україні та світі. Це стосується й процесу професійної підготовки майбутнього вчителя фізичної культури, діяльність якого апріорі нерозривно пов'язана з грою.

Ігрова діяльність є важливим й органічним способом буття людини. У різноманітних її проявах відбувається виявлення та розуміння людської сутності. Гра акумулює досвід й надбання суспільства, в якому людина пізнає свій внутрішній світ і взаємодіє з навколишньою дійсністю. Ігровий феномен поєднує і структурує різноманітні процеси та явища, розкриває особливості й уподобання певного періоду, моделює та апробує будь-які аспекти життєдіяльності.

Гра завжди цікавила людство і нині є складною та актуальною проблемою для наукової думки. Сучасні дослідження ґрунтуються на історично усталених підходах до теорії гри, кожний з яких характеризується власними поглядами на її сутність. Науковий пошук спрямований на вивчення психолого-педагогічної сутності гри, з'ясування її філософських та культурологічних засад, властивостей та якостей, визначення місця та ролі ігрового чинника у навчально-виховному процесі, соціальній і терапевтичній практиці, використання можливостей ігрового феномена в багатьох сферах життєдіяльності.

Культурологічні засади гри вивчали М. Зубрицька, І. Куриленко, Б. Мандель, В. Пономарьов та ін. Психолого-педагогічні аспекти ігрової діяльності представлені у працях Л. Артемової, С. Довбні, Л. Разаєвої, С. Шмакова та ін. У галузі фізичного виховання і спорту гра є предметом вивчення у дослідженнях Ю. Железняка, В. Костюкевича, Т. Лопатік, Ю. Портнова, А. Цюся та інших науковців.

Мета статті – проаналізувати основні філософські, психолого-педагогічні та культурологічні погляди мислителів, що визначали розвиток ігрового феномена в епоху Нового часу і Просвітництва.

На ранній стадії розвитку суспільства гра не екстрагувалася із загальної життєдіяльності людини. Вона була органічною складовою її буття і розглядалася природним процесом, ступінь причетності до якого визначалася соціальними, економічними, політичними, біологічними та іншими чинниками. За умови значної питомої ваги ігрового компонента в житті людини власне ігрова діяльність як певне творіння не була предметом рефлексії. Адже теоретичні знання щодо ігрового феномена є результатом історичного розвитку цивілізації і культури, а первинні їх взірці у доіндустріальний період представлені лише філософськими знаннями, які тоді були єдиною формою теоретичних надбань [6].

В епоху Нового часу і Просвітництва характерне для Відродження поєднання філософії та релігії замінив союз філософії і науки, що обумовив перехід під управління останньої вчення про природу. Провідною у філософії висувалася проблема осягнення людиною закономірностей природи і можливості раціонального панування над нею. Центром мисленневих конструкцій поставав пізнавальний суб'єкт, що значно розширювало межі ігрових проявів у фізичній та духовній сфері. Ф. Бекон, Т. Гоббс, Я. А. Коменський, Р. Декарт, Б. Спіноза, Д. Локк, Г. В. Лейбніц, Вольтер, Ж.-Ж. Руссо, Д. Дідро, Г. С. Сковорода та інші філософи-просвітители розглядали гру як багатоаспектне явище, здатне проявлятися в різних сферах буття.

Вивчення фундаментальних проблем існування людини передбачало врахування ігрового характеру життя, що, відповідно, вимагало виокремлення феномена гри та безпосереднього його дослідження. Наукова й філософська думка вдавалася до осягнення гри як однієї із форм буття людини, де критерієм бездоганності припущень та міркувань було життя.

Вагомі зрушення у розвитку ігрового феномена пов'язані з формуванням наукового способу мислення. Висунута Ф. Беконом теза «Знання – це сила» відображала усвідомлення пріоритету наукового пізнання та прагнення оволодіти потужністю природи. Ідея експериментальної науки передбачала засвоєння знань з метою їх безпосереднього емпіричного застосування. Пошук оптимального методу, що відкриває людині найкоротший шлях до істини та спрямовує її пізнавальну і практичну діяльність, визначив зосередженість думки на продуктивності людської активності, з точки зору якої гра, на переконання Ф. Бекона, є пустопорожньою формою проведення дозвілля або майстерним вивертом у політичних справах.

Розглядаючи різні проблеми чи питання, Р. Декарт намагався оперувати математичними доказами, зрозумілість та виразність яких він пов'язував з можливостями ґрунтового аналізу. Розробка проблеми достовірності знань привела французького мислителя до створення загального наукового методу, який, на його думку, дозволяв перетворювати пізнання на організовану діяльність і налаштовував не на окремі відкриття, а на поєднання зусиль усіх наук. Моральна філософія Р. Декарта розглядає життя як об'єкт насолоди. Вищим благом для людини мислитель визначав свободу волі, яку він розумів як здатність жити своїм розумом [1]. У свободі дій чи волі проявляється досконалисть людини, що неможлива без етичної складової. Це означало ототожнення філософом розумності зі свободою та моральністю, через які актуалізувався ігровий феномен.

Гра у філософії Р. Декарта є реальною й активною складовою буття людини, що відображає його невизначеність і припускає взаємовиключні результати. Завдяки проявам пристрастей, які забезпечують єдність тілесного і духовного, в ігровій діяльності відбувається самотворення та саморуйнування особистості, адже гра містить у собі не тільки бажану насолоду, а й розчарування, розкриває як позитивні, так і негативні потенції. Достеменно проникливість «Я так думаю» раціоналізму Р. Декарта унеможлиблює сприйняття гри як пустопорожнього проведення часу чи забави. Філософ приходив до висновку про необхідність «відділяти задоволення від пороків і для уникнення нудьги при цілковитому дозвіллі любитися у всіх пристойних розвагах», що дозволить «досягти більшого успіху у пізнанні істини, ніж займатися винятково читанням книжок та спілкуванням з освіченими особами» [1, с. 14].

Я. А. Коменський розглядав людину найдосконалішим творінням Всевишнього, яка є органічною частиною природи і підпорядкована її загальним законам. Невпинне прагнення великого педагога зібрати всі знання людства у єдину систему було відтворено в його ідеї пансофії – всезагальній мудрості. Пансофія пов'язувалася з універсалізмом, що передбачав синтез й узагальнення знань, інтеграцію свідомості та поведінки людини, зв'язок її внутрішнього світу із зовнішньою оточуючою дійсністю. Це обумовлювало формування багатомірного бачення світу, взаємне доповнення різних аспектів світосприйняття людини.

На концептуальних засадах пансофії будувалася й педагогічна система Я. А. Коменського, яка, стверджуючи єдність навчання, виховання та розвитку, спрямовувалася на подальший прогрес людства. На думку основоположника наукової педагогіки, кожна школа може стати універсальною грою [4]. У різноманітних своїх проявах ігровий чинник тісно співвідноситься з педагогічними положеннями Я. А. Коменського, які певним чином актуалізували гру та розширювали сфери її застосування. Реалізація принципу природовідповідності – врахування вроджених природних сил та вікових особливостей дитини пов'язувалась й з її ігровою діяльністю, оскільки розвиток особистості дитини має бути забезпечений грою як невід'ємною складовою її життєдіяльності у цей віковий період. Гра є важливою формою колективної діяльності учнів і органічно вписується у класно-урочну систему організації навчання. Для стимуляції зусиль учнів і перетворення навчання у приємну цілеспрямовану діяльність великий педагог пропонував переймати від гри радісний настрій, натхнення та концентрацію сил. Будучи природним механізмом і моделюючи різні сторони життя, гра спонукає молоду людину до активних дій та вимагає певного напруження, що уможлиблює підготовку до майбутньої діяльності. Ігровий чинник оживляє у дитини дух, вносить успіх у вивчення наук, стимулює до рухової активності. З одного боку, гра є розвагою і відпочинком, а з іншого – демонстрацією власних знань та вправлінням, визначаючи тим самим свою мультикорисність.

В епоху формування самостійних наукових дисциплін, диференціації та спеціалізації наук Я. А. Коменський одним із перших здійснив спробу розглянути сутність гри. І хоча педагог вказував, що ігри супроводжують людську природу все життя, даруючи «насолоду від жартів і тому подібних розрядок розуму», сутність ігрового феномена він намагався розкрити насамперед через природу дитини, її вікові та психологічні особливості. Основними сутнісними характеристиками гри Я. А. Коменський вважав добровільність, яка ототожнювалася зі свободою, змагальність, що передбачала спільну діяльність та порівняння результатів дій, передчуття та пошук чогось нового, радість, пов'язану з приємністю та піднесенням [3, с. 589].

На переконання Б. Спінози, квінтесенцією будь-якої філософії є проблема людини і її щастя. Філософ вважав, що у матеріальному і духовному світі все підпорядковується

причинно-наслідковим зв'язкам. У його поглядах людина є породженням потреб і обумовленої ними життєвої активності, а мислення – форма і продовження практичної предметної діяльності індивіда. Провідна етична ідея філософії Б. Спінози полягає у тому, що вищим проявом сутності людини, її блаженством є адекватне пізнання та розуміння природи, яка визначається як «причина самої себе» [10].

У контексті співвідношення природи і людини мислитель розглядає й ігровий феномен, сутність якого, на його думку, полягає в єдності загального і особливого. Загальне визначається тим, що людина є частиною та знаряддям всієї нескінченної природи і не може бути її завершальною метою. Особливе пов'язується з виокремленням людини, її обмеженими характеристиками та можливостями. Гра сприймається як вихід за сенс існування окремої людини і разом з тим, відображаючи щось більше, ніж тільки одиничне, вона не означає й безмежно загальне.

Потреба у достовірному знанні сутності речей, природних та суспільних явищ спонукала Дж. Локка до ретельного аналізу і систематизації пізнавальних здібностей людини. У філософських поглядах мислителя всі знання та ідеї виникають у людини внаслідок дії предметів зовнішнього світу на органи її відчуттів. Процес пізнання людини може сягати так далеко, наскільки це допускає її досвід. З'ясування можливостей людського розуму, визначення тих сфер людського пізнання, які завдяки його структурі є природними межами, спрямовує зусилля людини на практичне вирішення реальних проблем. Таким чином, досліджуючи закономірності людського розуміння, Дж. Локк прагнув створити спільний базис для науки, не втручаючись в окремі її галузі.

Дж. Локк пропонував довершений тип людини з практичним складом характеру, яка володіє бездоганними манерами і вміє майстерно управляти своїми емоціями та пристрастями. Просування до вказаного ідеалу передбачало обов'язкове оволодіння різними соціальними та ігровими ролями, що визначалися суспільною природою індивідуального буття людини, а вправність їх виконання відповідала мірі наближення до високої мети. За короткий час кількість ролей, їх статус, зміст та складність може змінюватися і навіть в одній ситуації людина відіграє чимало ролей. Свою позицію філософ обґрунтовує тим, що «одна людина може одночасно перебувати у чисельних відношеннях», а останні «є способом порівняння або розгляду двох речей разом і привласнення на підставі цього порівняння назви одній чи обом, іноді навіть самому відношенню» [5, с. 325].

Розроблена Дж. Локком філософсько-психологічна теорія «чистої дошки», що заперечувала існування в свідомості людини вроджених ідей та уявлень, детермінувала вирішальну роль виховання у її становленні і розвитку. Основним вихідним положенням пропонованої просвітелем системи виховання, в якій значна увага приділялася фізичним можливостям дітей та підлітків, був принцип корисності. Саме з позиції останнього визначався вибір інструментів педагогічного впливу на молоду людину, серед яких проявлявся й ігровий чинник. За допомогою ігор та розваг пропонувалося реалізовувати корисні для дітей заняття, підвищуючи цим їх привабливість, емоційну забарвленість та унеможливаючи перетворення навчання в нудну обов'язкову роботу.

Переосмислення в добу Просвітництва надбань і досвіду попередніх часів обумовило підвищення інтересу мислителів не тільки до людини як суб'єкту пізнання, а й до всього, що її оточує та створено нею. Змінилося також розуміння людини, що трансформувалося з умоглядного індивіда в особистість, котра володіє розумом, духовною і фізичною силою. Висунута просвітниками ідея формування особистості передбачала активізацію суб'єкта пізнавальної діяльності, відзначаючи тим самим його визначальну роль на шляху до гармонії.

Обґрунтована Ж.-Ж. Руссо система формування особистості включала вікову періодизацію розвитку дитини з визначенням змісту і спрямованості педагогічного впливу на кожному із них. Важливою складовою представленого мислителем вільного виховання, що забезпечувало належний розвиток особистості, була гра, яка «становить справжню картину дитячого віку, чарівну і милу, що викликає захоплення» [7, с. 184]. Автор вказував, що в іграх, розвагах і забавах проявляється мислення та інтелект дитини, її інтереси й уподобання щодо навколишньої дійсності. Гра є певним середовищем, в якому дитина відчуває самостійність і свободу, реалізовує вроджені здібності та прагнення, набуває особистого досвіду і знання. Завдяки ігровому досвіду дитина може досягти значно більше успіхів у навчанні, вихованні та розвитку. Підкреслюючи провідну роль учителя в педагогічному процесі, Ж.-Ж. Руссо звертав

увагу на якість організації і проведення ігор, необхідність урахування статевих особливостей дітей та використання відповідних їм іграшок й ігрових атрибутів [7]. Адже у дітей різні ігрові пріоритети – хлопчики потребують більше руху та шуму, а дівчатка люблять більше те, що милує очі і пов'язано з красою, доглядом й увагою.

Ж.-Ж. Руссо розглядав гру як природну основу занять дитини. Проте вважав, що вже у юнацькому віці надмірне захоплення грою може спокушати молоду людину, згубно впливати і стати причиною пороків та невгамовних пристрастей. Тому, на його думку, із дорослішанням людини ігри повинні відходити на другий план. Виступаючи проти штучності та награності людського життя, мислитель чітко означив прагнення людини здаватися іншою, ніж вона є насправді. Він сформулював одну із фундаментальних проблем людини – «бути чи здаватися».

Вирішальну роль середовища для формування особистості відзначав Д. Дідро, у вченні якого свідоме перетворення оточуючого світу є головною умовою вдосконалення людини і суспільства. Для кращого розуміння й тлумачення протиріч навколишньої дійсності, у т. ч. гри, він застосував форми парадокса. Філософ звернув увагу на притаманні для гри властивості парадокса, що відкривають неосяжне розумом містичне прояснення дуалізму предметів та відношень.

У контексті філософсько-просвітницької думки, яка вбачала переважну опозиційність життя і гри, Д. Дідро виявив протиставлення й диференціальність у середині самого ігрового феномена. Він пов'язав гру з мистецтвом зазначивши, що останнє «лише наслідує природу, яка є вищим за нього, оскільки копія нездатна повністю відтворити оригінал» [9, с. 50]. Разом з тим природа в мистецтві «подібна рабу, який навчився вільно рухатися в кайданах і так звик до них, що не помічає ні тяжкості, ні примусу» [2, с. 580]. Зразок людини, створеної природою протистоїть образу, створеному актором, що проявляється у наслідуванні гри життя, і навпаки, життя – гри. І якщо в діяльності людини простежується парадокс наслідування, імітації чи удавання, то створюється ілюзія справжнього життя. При цьому гра в уособленні мистецтва лише тоді стає дієвим важелем виховання, коли вона відповідає високим ідеалам і звертається до життя народу.

Натомість стороннього споглядання, напускних й невиразних прагнень народу, справжнє його життя і відображення реальних проблем та жадань складають творчість Г. С. Сковороди. У роздумах українського філософа буття постає як безперервне творення людиною самої себе. Життя людини єдине, безцінне і неповторне, мірою якого може бути лише щастя. Для перебудови життя на розумних засадах необхідне перетворення людини, її духовне переродження. Такий перехід від зовнішнього, недійсного до внутрішнього – істинного ества людини можливий через її самопізнання та самовдосконалення. Адже всі питання й таємниці світу зосереджені у людині і той, хто пізнає себе, зможе зрозуміти навколишню дійсність.

Розглядаючи джерелом життя «веселіє серця», яке породжує відповідні думки і почування, Г. Сковорода прагнув формувати життєвий простір людини за допомогою передусім повсякденних складових буття, що для неї мають важливе значення і є незамінними. Запорукою здоров'я душі мислителем визначалися радість та кураж, а єдиною підставою приведення людини до діяльності стверджувався ігровий зачин: «Коли помислити, то з усіх людських затій, скільки їх там тисяч не буває, є один кінець – радість серця» [8, с. 325].

Концепція «веселіє сродного деланія человеческого» розкриває спільні та відмінні ознаки гри і праці, яка, на переконання провідника вітчизняної філософської школи, має відповідати природним нахилам, здібностям й уподобанням людини. Усунення відчуженості праці перетворює її у життєво важливу потребу, найвищу насолоду, тим самим зближуючи з грою. Г. Сковорода розрізняв процес праці і його результат – прибуток, який, виступаючи продуктом споживання, не є справжньою насолодою людини. Істинне ж задоволення, за аналогією з ігровою діяльністю, забезпечується процесом «сродного деланія»: «Прибуток не є вдоволенням, а заспокоєнням тілесної потреби, а якщо і є вдоволенням, то не внутрішнім. Справжнє сердешне вдоволення родиться із вродженої діяльності. Чим більш вона вроджена, тим більш вона солодша» [8, с. 432]. Сутність праці за покликанням полягає не лише у її потребності чи почутті виконаного обов'язку, а насамперед у можливості людини дізнатися своє призначення й оновитися духовно. Щодо такої праці філософ вживав поняття «забава» та «свято», оскільки вони надають розраду духові і допомагають людині відчути себе щасливою. Трудитися в «сродному ділі» означає бути вправним і незалежним від корисливості своєї справи та її мети. Ця незалежність співвідноситься зі свободою в ігровій діяльності, адже грати під примусом чи за наказом неможливо.

Г. С. Сковорода надзвичайно цінував досягнення свободи духу, можливість залишатися самим собою, бути вільним й незалежним. Всі його життєві ідеали тісно пов'язані з грою, про що завжди нагадуватиме загальновідомий вислів на його могилі: «Світ ловив мене, та не спіймав».

Гра є важливою і незамінною складовою буття людини. У поглядах мислителів Нового часу і Просвітництва ігровий феномен відображає складне й багатогранне явище, що пізнається людиною через досвід і досягається на чуттєвому рівні. Сутнісні характеристики гри пов'язуються з такими категоріями, як активність, свобода, естетика, насолода, суперечливість, трансформація й удосконалення. Органічно поєднуючи минуле і майбутнє, дійсне та уявне, зрозуміле й незбагненне, ігровий феномен увиразнює неповторність й унікальність людини. Через гру людина відкриває у собі витоки, що дозволяють їй піднятися над собою.

Аналіз становлення та розвитку ігрового феномена дозволяє виявити внутрішню єдність різноманітних поглядів на гру, яка завжди зберігає прояви феномену і притаманний лише для себе перелік властивостей та якостей. Минуле, виступаючи дзеркалом майбутнього, визначає всі події, явища й тенденції, що обумовлюють життя людини. При цьому не сторонні чинники роблять людину щасливою, не її єство чи доля, а належне вивчення себе, у т. ч. через гру, що відкриває шлях до щастя та гармонії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Декарт Р. Міркування про метод, щоб правильно спрямовувати свій розум і відшукувати істину в науках; пер. з фр. В. Андрушко, С. Гатальська / Р. Декарт. – К.: Тандем, 2001. – 102 с.
2. Дидро Д. Парадокс об актере; пер. Р. Линцер / Д. Дидро // Дени Дидро. Эстетика и литературная критика. – М.: Х. литература, 1980. – С. 538–591.
3. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения / Я. А. Коменский. – М.: Педагогика, 1982. – Т. 1. – 656 с.
4. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения / Я. А. Коменский. – М.: Педагогика, 1982. – Т. 2. – 576 с.
5. Локк Д. Избранные философские произведения / Дж. Локк. – М.: Соцэкгиз, 1960. – Т. 1. – 736 с.
6. Наумчук В. І. Становлення феномену гри з античних часів до епохи Відродження / В. І. Наумчук // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія № 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (Фізична культура і спорт): зб. наук. праць. – 2016. – Вип. 8(78К)16. – С. 66–71.
7. Руссо Ж.-Ж. Педагогические сочинения. В 2-х томах; под ред. Г. Н. Джибладзе; сост. А. Н. Джурицкий / Ж.-Ж. Руссо. – М.: Педагогика, 1981. – Т. 1. – 656 с.
8. Сковорода Г. Твори у 2-х томах / Г. Сковорода. – К.: Обереги, 2005. – Т. 1. – 528 с.
9. Социология искусства: хрестоматия / Сост. В. С. Жидков, Т. А. Клявина. – М.: Прогресс-Традиция, 2010. – 496 с.
10. Спиноза Б. Этика / Б. Спиноза [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vzms.org/spinoza.htm>

REFERENCES

1. Dekart, R. (2001), *Mirkuvannya pro metod, shchob pravyl'no spryamovuvaty sviy rozum i vidshukovuvaty istynu v naukakh* [Discourse on the Method of Rightly Conducting the Reason and Seeking the Truth in the Sciences], Tandem, Kyiv. (in Ukr.)
2. Dydro, D. (1980), "The Paradox of the actor", *Эстетика и lyteraturnaya krytyka*, available at: <http://philolog.petsu.ru/filolog/didropar.htm> (accessed 25 October 2016).
3. Komenskiy Ya. A. (1982), *Izbrannyye pedagogicheskie sochineniya*, T. 1 [Selected pedagogical works, Vol. 1], Pedagogika, Moskva. (in Russ.)
4. Komenskiy Ya. A. (1982), *Izbrannyye pedagogicheskie sochineniya*, T. 2 [Selected pedagogical works, Vol. 2], Pedagogika, Moskva. (in Russ.)
5. Lokk, D. (1960), *Izbrannyye filosofskie proizvedeniya*, T. 1 [Selected philosophical works, Vol. 1], Sotsekgiz, Moskva. (in Russ.)
6. Naumchuk, V. I. (2016), "Making of a game phenomenon from ancient times to the Renaissance era", *Naukovyy chasopys Natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Drahomanova*, Vol. 15. № 8(78K)16, pp. 66-71. (in Ukr.)
7. Russo, Zh.-Zh. (1981), *Pedagogicheskie sochineniya. V 2-kh tomakh* [Pedagogical writings. In 2 vols], Pedagogika, Moskva. (in Russ.)
8. Skovoroda, H. (2005), *Tvory u 2-kh tomakh* [Works in 2 volumes], Oberehy, Kyiv. (in Ukr.)
9. Zhidkov, V. S. & Klyavina, T. A. (2010), *Sotsiologiya iskusstva* [Sociology of art], Progress-Traditsiya, Moskva. (in Russ.)
11. Spinoza, B. (2015), "Ethics", available at: <http://vzms.org/spinoza.htm> (accessed 10 November 2016).