на Майдані Незалежності стало потужним стимулом патріотичного єднання усього українського народу. Ще одним яскравий приклад арт–мобу відбувся 30 березня 2014 року в різних містах України: Києві, Львові, Одесі, Харкові, Донецьку та Дніпропетровську. Симфонічні оркестри цих міст одночасно виконали гімн Європи, демонструючи тим самим євро–інтеграційні прагнення української держави.

Отже, починаючи із середини XX ст., музичне виконавство виходить на новий рівень, на якому розширюються межі свободи творчості, інтерпретації та артистизму. У ньому все більше акумулюються ознаки перформансу, що дає змогу виконавцеві більше впливати на публіку через розширення меж та засобів творчості, а також стверджувати свої позиції на ринку мистецтв.

Список використаних джерел

1. Бобовникова И. А. Композитор – слушатель: технологизация взаимоотношений / И. А. Бобовникова // Культура народов Причерноморья. – 2007. – №106. – С.130–133.
2. Ласика Дж. Д. Даркнет: Война Голливуда против цифровой революции / Дж. Д. Ласика. – Екатеринбург: Ультра. Культура, 2006. – 407 с.
3. Мак–Люэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / М. Мак–Люэн. – К.: Ника–Центр, 2003. – 432 с.
4. Мартынов В. И. Зона opus posth, или Рождение новой реальности / В. И. Мартынов. – М.: «Классика–XXI», 2005. – 288 с.
5. Сохор А. Н. Социология и музыкальная культура / А. Н. Сохор. – М.: Издательство: Советский композитор, 1975. – 202 с.
6. Якубіна В. Л. Основні тенденції концептуалізації феномену мас в сучасній філософії: автореф. дис. ... канд. філос. наук. 09.00.03 / Якубіна В. Л. – Київ: Б.в., 2008. – 20 с.
7. Alexander J. C. Cultural pragmatics: social performance between ritual and strategy / J. C. Alexander // Sociological theory. – 2004. – Vol.22, №4. – P.527–573.
8. McCormick L. Music as Social Performance / L. Mccormick // Myth, Meaning, and Performance: Toward a New Cultural Sociology of the Arts / ed. By R. Eyerman and L. McCormick. – Boulder: Paradigm Publishers, 2006. – P.121–144.
9. Schuetz A. Making music together: a study in social relationship / A. Schuetz // Social Research. – 1951. – Vol.18, №1. – P.76–97
10. Wood J. The Darknet: A Digital Copyright Revolution [Електронний ресурс] / J. Wood // Richmond Journal of Law & Technology. – 2010. – №14. – Режим доступу: http://jolt.richmond.edu/v16i4/article14.pdf.

References

1. Bobovnikova I. A. Kompozitor – slushatel: tehnologizatsiya vzaimootnosheniy / I. A. Bobovnikova // Kultura narodov Prichernomorya. –2007. – №106. – S.130–133.
2. Lasika Dzh. D. Darknet: Voyna Hollyvuda protyv tsyfrovoy revolyutsyy / Dzh. D. Lasyka. – Ekaterynburh: Ultra. Kultura, 2006. – 407 s.
3. McLuhan M. Galaktika Gutenberga: Sotvorenie cheloveka pechatnoy kultury / M. Mak–Luhan. – K.: Nika–Tsentr, 2003. – 432 s.
4. Martynov V. I. Zona opus posth, ili Rozhdenie novoy realnosti / V. I. Martynov. – M.: «Klassika–XXI», 2005. – 288 s.
5. Sohor A. N. Sotsiologiya i muzykalnaya kultura / A. N. Sohor. – M.: Izdatelstvo: Sovetskiy kompozitor, 1975. – 202 s.
6. Yakubina V. L. Osnovni tendentsiyi kontseptualizatsiyi fenomenu mas v suchasniy filosofiyi: avtoref. dys. ... kand. filos. nauk. 09.00.03 / Yakubina V. L. – Kyyiv: B.v., 2008. – 20 s.
7. Alexander J. C. Cultural pragmatics: social performance between ritual and strategy / J. C. Alexander // Sociological theory. – 2004. – Vol.22, №4. – P.527–573.
8. McCormick L. Music as Social Performance / L. Mccormick // Myth, Meaning, and Performance: Toward a New Cultural Sociology of the Arts / ed. By R. Eyerman and L. McCormick. – Boulder: ParadigmPublishers, 2006. – P.121–144.
9. Schuetz A. Making music together: a study in social relationship / A. Schuetz // Social Research. – 1951. – Vol.18, №1. – P.76–97
10. Wood J. The Darknet: A Digital Copyright Revolution [Elektronnyy resurs] / J. Wood // Richmond Journal of Law & Technology. – 2010. – №14. – Rezhym dostupu: http://jolt.richmond.edu/v16i4/article14.pdf.

Lihus M. V., *Master of Philosophy Faculty of Kiev National University Shevchenko (Ukraine, Kyiv), maria–ligus@yandex.ru*

The performative turn in music (philosophic analysis)

The article deals with the investigation of music performance from the perspective of cultural pragmatics of Jeffrey C. Alexander. The premises of music performance origination in the Renaissance and its transformation in XX century are revealed through the prism of history. Much attention is paid to the analysis of the relationships between the components inside of the communication triad «composer–performer–audience», the change of social roles of these actors in modern music life. Through the examination of the historical changes of the elements of music performance as social performance the certain image of music as social performance in different historical periods is formed. The author refers to the analysis of modern European and especially Ukrainian experience of musical performance, flash mobs and art mobs. The author draws the conclusion about qualitatively new musical performance starting with XX century.

Keywords: *cultural pragmatics, performance, music, opus–music, music opus–posth, actor, mis–en–scene, audience, the means of symbolic production, social power, collective representations, prosumer, flash mob.*

Лигус М. В., *магистр философского факультета, Киевский Национальный университет им. Тараса Шевченко (Украина, Киев), maria–ligus@yandex.ru*

Перформативный поворот в музыке (философский анализ)

Музыкальное исполнительство рассматривается с позиций концепции культурной прагматики Джеффри Александера. Сквозь призму истории выявляются предпосылки возникновения исполнительства в эпоху Возрождения и его трансформации в XX веке. Значительное внимание уделяется анализу взаимоотношений компонентов коммуникативной триады «композитор–исполнитель–публика», изменению социальных ролей этих акторов в современной музыкальной жизни. Автор определяет особенности современного музыкального перформанса, а также специфику его составляющих элементов. С помощью анализа исторических изменений компонентов музыкального исполнительства как социального перформанса формируется соответствующий образ музыки как социального перформанса в разные исторические эпохи. Автор обращается к анализу современного европейского, в частности, украинского опыта музыкального исполнительства, флешмобов и артмобов. Автор делает вывод про возникновение качественно нового музыкального перформанса, начиная с XX века.

Ключевые слова: *культурная прагматика, перформанс, музыка, opus–музыка, музыка opus–posth, актор, мизансцена, аудитория, средства символического производства, социальная власть, коллективные представления, просьюмер, флешмоб.*

* * *

УДК 141.132(116.6+124.2):141.33

Мельничук Ю. І.,
кандидат філософських наук, доцент
кафедри спеціальних юридичних дисциплін,
Науково–навчальний інститут права
Національного університету водного
господарства та природокористування
(Україна, Рівне), melnichukJ@ukr.net

ФЕНОМЕН ГРИ ЯК ДЖЕРЕЛО ТВОРЧОСТІ

Сфокусована увага на феномені гри як джерелі творчості. Актуальність теми досліджена спричинена тим фактом, що ігрова діяльність посідає вагоме місце в житті людини. Ціллю здійснення аналізу є з'ясування підвалин гри як основи творчої діяльності особистості. З метою розгляду джерел досліджуваного явища була звернена увага на ретроспективу лудологічної парадигми. У результаті були розглянуті базові ідеї гри як філософського явища, встановлені специфічні ознаки феномену гри (творчість, пізнавальна діяльність, спілкування) та акцентовано увагу на тому, що ігрова діяльність спонукає людину до творчості. У роботі зазначається, що саме варіативність, подекуди спонтанність, надає грі творчий, вільний характер, без якого вона не була б грою. Справжня гра завжди пов'язана з натхненням й обов'язково має цілі. Гра є винятковою можливістю людини.

Ключові слова: *феномен гри, ігрова ідентифікація, спілкування, джерела лудології, ігрова діяльність, творчість.*

Гра як універсальний соціокультурний феномен привертає увагу багатьох вчених з найдавніших часів. Розмаїтість думок щодо феномену гри є наслідком того, що немає такої людської діяльності, яку б не можна було розглядати з позиції гри. Наразі гра є однією з унікальних,

і в той же час універсальних моделей вираження творчого процесу, тому цілком природним є бажання зрозуміти та визначити роль гри як філософського явища.

Актуальність теми дослідження визначається положеннями, щодо місця та ролі феномена гри у житті людини, а саме: по–перше, процес становлення людини проходить в ігрових ідентифікаціях; по–друге, ігровій стихії підпорядковується спілкування; по–третє, розширюючи кордони поняття гри як джерела творчої діяльності особистості шляхом розгляду нових його значень й аналізу сучасних проявів, ми збільшуємо коло проблематики й уможливлюємо його використання не лише на філософському рівні, але й у рамках соціології, культурології, психології та педагогіки. Адже, онтологічна суть феномена гри полягає в тому, що він здатен проявлятися у будь–якій сфері життєдіяльності людини завдяки своїй укоріненості в культуру.

Розглядаючи теоретичні основи феномену гри та його форм і проявів варто виокремити ідеї Ф. Шеллера (гра як визначальна сутність людини), Г. Гегеля (гносеологічний аспект гри), І. Канта (гра як реалізація здібностей і можливостей людини), Л. Віггенштайна (світ мовних ігор), Й. Хейзінга (ігровий концепт культури), Е. Фінка (роль гри у самоідентифікації людини).

Початок розробки перших лудологічних парадигм сягає часів Античності та нерозривно пов'язаний з філософськими та теологічними пошуками тогочасних мислителів. Так, Платон осмислює дуалістичну природу гри, зазначаючи, що: «Треба жити, граючи… адже люди в більшості своїй частині ляльки і тільки небагато з них причетні до істини» [4, с. 967]. Протилежні погляди, щодо семантики гри, висловлює Аристотель, обстоюючи неможливість розчинити життя в грі. У цей період побутують ідеї про розмежування «серйозного» та «ігрового» (Цицерон), про усвідомлення гри тільки як особливого прийому навчання (Квінтіліан) та ін. Поступово до лудологічної концепції (в період Середньовіччя та Ренесансу) залучається мотив щодо провідної ролі гри в реалізації людини, гра постає як визначальна характеристика творчої суб'єктивності особистості. Згодом, наголос здійснюється на прикладному, інструментальному характері гри. Так, І. Кант зазначав, що гра – це розкриття сутнісних сил людини, реалізація її здібностей та можливостей, а от Ф. Шиллер наголошував, що гра визначає сутність самої людини: «Людина грає тільки тоді, коли вона у повному розумінні слова людина, і вона буває власне людиною лише тоді, коли грає» [5, с. 301]. Гносеологічні аспекти вивчення феномена гри знайшли відображення в працях І. Канта та Г. Гегеля в контексті визначення зв'язків між грою та мистецтвом. А в XIX ст. у дослідженні проблеми гри було введено суто позитивістську точку зору, яка поєднала ідеї фізіології та психології (Г. Аллен, Г. Спенсер).

Грою з минулим розгортається перед нами постмодернізм, що проголошує «ігрове» ставлення до світу. Постмодерністські тексти репрезентують безкінечний простір для гри смислами, а мовні ігри перетворились на вияв творчого потенціалу особистості. Гра в контексті постмодерну постає способом порушення класичних логічних структур, введення в текст новаційних елементів (котрі є результатом творчого пошуку), перетворюючись на метапринцип, який об'єднує фрагментаризований простір у відносну цілісність.

Здійснюючи дефініцію поняття феномена гри звертаємось до «Енциклопедії освіти», у якій гра розглядається як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [2, с. 139–140]. А от, «Великий енциклопедичний словник» пояснює гру як: «... вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі. В історії людського суспільства гра переплітається з магією, культовим поведінкою. Має важливе значення у вихованні, навчанні, розвитку дітей як засіб психологічної підготовки до майбутніх життєвих ситуацій ... » [1, с. 434]. Отже, маємо два твердження: в одному здійснюються акцент на креативній діяльності, в іншому зазначається непродуктивність такої діяльності, а отримання насолоди від самого процесу гри. Що ж до визначення творчості, то у філософському енциклопедичному словнику зазначено, що – це продуктивна діяльність, коли зовнішня детермінація людської активності змінюється внутрішньою самовизначеністю [7, с. 742]. Водночас Є. Коротаєва [3] зауважує, що творчість – продовження дитячої гри, спосіб пізнання навколишньої дійсності та самопізнання. На наш погляд, все ж варто, в ігровій діяльності, робити акцент на творчих джерелах феномена гри, які спричиняють та активізують інтелектуальний потенціал людини та продукують інноваційну діяльність.

Одним із смислоутворюючих базисів гри як форми реальності виступає єдність раціонального та ірраціонального. Розглядаючи раціональність як сукупність самодостатніх механізмів – норм, еталонів, принципів тощо, виокремлюються правила гри як орієнтир раціональності ігрової дії. Межі між раціональністю правил й ірраціональним полем імпровізації як відносної свободи, що розкриває нові горизонти гри, є досить хиткими та відносними. Ірраціональність виявляється у вигляді безладу, хаосу, що межує з рухом проти течії, заперечує правила та вимоги, проте, відкриває шлях для творчості.

Різноманітність ідей феномена гри є свідченням еволюції трактування досліджуваного явища й у певному сенсі відображає об'єктивні тенденції суспільного життя та місце в ньому ігрової практики як джерела творчої діяльності, роль якої у сучасному світі значно збільшилося.

Як зазначає Е. Фінк [6], гра характеризує тільки буття людини (навіть у позаігрових ситуаціях). У цьому сенсі вона подібна до феномена смерті: хоча смерть як кінець буття наздоганяє індивіда тільки один раз (і ми ніколи не можемо мати зі своєї власної смерті), однак вона явно або неявно накладає відбиток на все життя людини як смертної істоти. Наведені судження різняться визначенням границь, у яких може існувати явище гри: у всій природі чи в людей і тварин, або тільки в людей. Однак вони сходяться в тому, що гра пронизує всю людську культуру й займає важливе місце в її становленні й існуванні.

Характеристика гри як ілюзорного миру не виключає того, що гравці можуть бути настроєні з найбільшою серйозністю. Гра, котра може підніматися до вершин священного, й серйозність міняються місцями. Справжня гра пов'язана з натхненням, а не з істеричною збудженістю. Наявність структури забезпечує грі повторимість й одночасно варіативність, мінливість дій у певних границях.

Повторність гри проявляється у двох аспектах. По–перше, майже у всіх розвинених формах гри (особливо в художніх творах, винахідницькій діяльності) зустрічаються елементи повтору, рефрену; по–друге, наявність стійкої структури дозволяє повторювати всю гру цілком (мелодія, вірші й т.д.). Можливість відтворити гру робить її культурною цінністю, що передається як традиція.

Варіативність заснована на структурі, надає грі творчий, вільний характер, без якого вона не була б грою, а перетворилася б у рутинну, непродуктивну роботу. Місце для варіативності є у всякій справжній грі: навіть коли декламатор виконує певний твір, він здатний у певних рамках відхилятися від механічної, жорстко заданої репродукції, викликаючи в слухачів почуття несподіванки, співпереживання й захоплення живими, емоційними елементами виконання. У такій делікатній, доречній, не грубій варіативності проявляється талант декламатора.

Безпосередніми цілями гри є боротьба за щось та подання чогось. Відповідно до цих цілей типи гри діляться на змагання й подання. Гра як подання має два види: репрезентація (наприклад, спектакль) й уява (себе самого ким–небудь).

Хоча гра, як уже зазначалося, містить свої цілі в собі самій, проте, вся вона в цілому (зі своїми внутрішніми цілями) може використовуватися як засіб для досягнення якихось позаігрових цілей.

Зовнішніми цілями гри можуть бути: 1) виховання, 2) престиж, пошана, 3) навчання, 4) проведення дозвілля, 5) самоствердження. Коли в грі хтось із суперників досягає переваги, у переможців можемо простежити ілюзорну тенденцію щодо своєї переваги взагалі, при цьому значення перемоги виходить за рамки гри. Виграшем виявляється продукт творчої діяльності, котрий у результаті може викликати славу, пошану. Останнє ж легко переноситься з окремої людини на ту групу, що представляє переможець. Таким чином, з успіху як внутрішньої мети гри випливають як зовнішня мета поваги, почесті, престиж.

Гру можна грати із глибокою, майже неусвідомлюваною творчою активністю, а можна з легкістю. Ігрове середовище захоплює не лише тих хто безпосередньо бере участь у грі, але й тих хто опосередковано стає учасником творчої гри.

Отже, гра, на думку Е. Фінка [6], пронизує інші основні феномени людського існування. Вина виявляється як виняткова можливість людського буття, оскілки творчо грати може тільки людина. Ні тварина, ні Бог грати не можуть. Лише суще, кінцевим образом віднесене до всеосяжного універсуму й при цьому перебуваючи в проміжку між дійсністю й можливістю, існує в грі.

Кожний осмислює гру спираючись на власне життя, має уявлення про гру, знає ігрове поводження ближніх, незліченні форми гри, розважальні ігри й трохи більш напружені, менш легкі й привабливі, ніж дитячі ігри; кожний знає про ігрові елементи в сфері праці й навчання, у спілкуванні один з одним, таким чином ігрові елементи проявляються майже у всіх сферах життєдіяльності людини.

Трактуючи гру як основний феномен людського буття, Е. Фінк [6] виділяє її основні риси. Так, гра в його трактуванні – це імпульсивне, що спонтанно протікає звершення, окрилене діянням, подібне до руху людського буття в собі самому. Чим менше ми сплітаємо гру з іншими життєвими устремліннями, тим раніше ми знаходимо в ній мале, але повне в собі щастя. На думку Е. Фінка, діонісійський дифірамб Ф. Ніцше «Серед дочок пустелі», найчастіше недооцінюваний та неправильно розтлумачений, оспівує саме чари й оазисне щастя гри в пустелі й безглуздості сучасного буття.

Проте, на наш погляд, феномен гри є фундаментальною особливістю людського існування, котра виявляється як джерело творчості особистості, тому він не може залишити без уваги. Як стверджує Е. Фінк [6], варто було б, все ж таки зібрати й зрівняти ігрові звичаї всіх часів і народів, зареєструвати й класифікувати величезну спадщину об'єктивованої фантазії, відбиту в людських іграх – це історія «винаходів» як результатів інтелектуальної творчої діяльності створений в процесі гри.

Із грою у Е. Фінка пов'язане походження культури, тому що без гри людське буття поринуло б у рослинне існування. Людина – природне створіння, що невпинно проводить границі, відокремлює самого себе від природи. Оскільки для людини гра об'ємне явище, вона й піднімає його над природним царством, тут ми можемо говорити про виникнення феномену культури.

Зауважуємо, що феномен гри досліджувався насамперед у царині філософії, психології, педагогіки та ін. При цьому сутність та роль гри у житті людини пояснювалися досить різноманітно: або як виплеск надміру життєвої енергії, або як реалізація вродженого інстинкту наслідування, або як тренування у завданнях, які ставить (чи буде ставити) життя, або як потребу у відпочинку, у поновленні енергії, або як уявне здійснення бажань та відпочинок від одноманітної повсякденності тощо. У всіх таких наукових підходах гра розглядається як окрема сфера культурної життєдіяльності людини, котра переплітається з іншими проявами буття особистості. Можна підсумувати, що феномен гри пояснюється через людське життя і культуру, але не навпаки. Культурологічні ж теорії гри відрізняються від подібних досліджень гри саме тим, що в них, як правило, не гра пояснюється через форми людської життєдіяльності, а навпаки, людське життя та культура розглядаються крізь призму гри.

Основні висвітлені положення дозволяють зазначити, що ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії людини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння наукового, культурно–історичного досвіду та формування особистості. Специфіка ігрової діяльності полягає в тому, що її продуктивність визначається активним функціонуванням міжособистісного спілкування. Аналізуючи досліджуваний матеріал можна виділити такі моделі гри: по–перше, модель гри у Й. Хейзінги, є культурно–історичною; по–друге, гра розглядається як найважливіший феномен людського буття в числі чотирьох інших – смерті, праці, панування та любові (Е. Фінк). Ігрові основи пронизують все людське життя та визначають спосіб розуміння буття. На відміну від Й. Хейзінги німецький філософ Е. Фінк вважає гру найважливішим способом реалізації людської діяльності (а відповідно й творчого потенціалу), невластивої тваринного світу. Грі властиві такі ознаки: творчий характер, вільна розвиваюча діяльність, наявність правил, що відображають логічну її структуру.

Варіативність підходів щодо потрактовування феномену гри засвідчують еволюцію поглядів щодо місця та ролі ігрової діяльності як джерела творчості в житті людини. Дефініційовані на початку XX століття Й. Хейзінгом базові предикати гри: свобода, творчий характер, наявність правил, законів, панування порядку у межах гри, ірреальність, лишаються сталими та актуальними у сьогоденні. Характеристики контексту феномена гри зазнають метаморфоз, котрі провокують створення нових ігрових просторів, реалізації ігрових сценаріїв, продукування актуальних суспільних ролей. Феномен гри полягає в тому, що будучи розвагою, відпочинком він перетворюється на творчість, пізнавальну діяльність, модель типу людських відносин. У грі людина вдосконалює свої здібності.

Список використаних джерел

1. Большой энциклопедический словарь. – М.: Научное издательство «Большая Российская энциклопедия». – Санкт–Петербург: «Норинт», 2001.
2. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний редактор В. Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008.
3. Коротаева Е. В. Педагогические взаимодействия и технологии Е. В. Коротаева. Уральский гос. пед. у–т. – М.: Academia. – 256 с.
4. Платон. Законы / Пер. с древнегреч. // Платон. Диалоги. Книга вторая. – М.: Эксмо, 2008. – С.767–1162.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
6. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии / [под общ. ред. Ю. Н. Попова]. – М., 1998. – 387 с.
7. Шумилин А. Т. Проблемы теории творчества / А. Т. Шуминин. – М.: Высш. школа, 1989. – 141 с.

References

1. Bol'shoj jenciklopedicheskij slovar'. – M.: Nauchnoe izdatel'stvo «Bol'shaja Rossijskaja jenciklopedija». – Sankt–Peterburg: «Norint», 2001.
2. Entsyklopediya osvity / Akad. ped. nauk Ukrayiny; holovnyy redaktor V. H. Kremen'. – K.: Yurinkom Inter, 2008.
3. Korotaeva E. V. Pedagogicheskie vzaimodejstvija i tehnologii E. V. Korotaeva. Ural'skij gos. ped. u–t. – M.: Academia. – 256 s.
4. Platon. Zakony / Per. s drevnegrech. // Platon. Dialogi. Kniga vtoraja. – M.: Jeksmo, 2008. – S.767–1162.
5. Hejzinga J. Homo Ludens: Stat'i po istorii kul'tury / Per., sost. i vstup. st. D. V. Sil'vestrova; Komment. D. Je. Haritonovicha. – M.: Progress – Tradicija, 1997. – 416 s.
6. Fink E. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija / E. Fink // Problema cheloveka v zapadnoj filosofii / [pod obshh. red. Ju. N. Popova]. – M., 1998. – 387 s.
7. Shumilin A. T. Problemy teorii tvorchestva / A. T. Shuminin. – M.: Vyssh. shkola, 1989. – 141 s.

Melnichuk Yu. I., *Ph.D., assistant professor of special legal disciplines, Research and Training Institute of Law, National University of Water Resources and Environmental Sciences (Ukraine, Rovno), melnichukJ@ukr.net*

The phenomenon of games as a source of creativity

The article focuses on the phenomenon of the game as the source of creativity. The relevance of the topic investigated is due to the fact that the play activity takes an important place in human life. The purpose of the analysis is to find out the basics of the game as the basis of creative activity of personality. To review sources of the studied phenomena, attention was drawn to the retrospective logologo paradigm. As a result, were considered basic ideas to the game as a philosophical phenomenon, set specific features of the phenomenon of the game (creativity, cognitive activity, communication) and focused on the fact that the play activity encourages people to be creative. It is noted that it is variability, something where the spontaneity that makes the game creative, free nature, without which it would not be a game. The real game is always linked with inspiration and definitely has a purpose. The game is an exclusive ability of man.

Keywords: *the phenomenon of game, game identification, communication, ontological essence of the game, sources ludology, game activity.*

Мельничук Ю. И., *кандидат философских наук, доцент кафедры специальных юридических дисциплин, Научно–учебный институт права Национального университета водного хозяйства и природопользования (Украина, Ровно), melnichukJ@ukr.net*

Феномен игры как источник творчества

Сфокусировано внимание на феномене игры как источнике творчества. Актуальность темы исследованная вызвана тем фактом, что игровая деятельность занимает важное место в жизни человека. Целью анализа является выяснение основ игры как основы творческой деятельности личности. С целью рассмотрения источников исследуемого явления было обращено внимание на ретроспективу лудологической парадигмы. В результате были рассмотрены базовые идеи игры как философского явления, установленные специфические признаки феномена игры (творчество, познавательная деятельность, общение) и акцентировано внимание на том, что игровая деятельность побуждает человека к творчеству. В работе отмечается, что именно вариативность, кое–где спонтанность, придает игре творческий, свободный характер, без которого она не была бы игрой. Настоящая игра всегда связана с вдохновением и обязательно имеет цели. Игра является исключительной возможностью человека.

Ключевые слова: *феномен игры, игровая идентификация, общение, источники лудологии, игровая деятельность, творчество.*

* * *

УДК 141

Дорошенко В. С.,
доктор економіки, кандидат історичних наук,
Національний авіаційний університет
(Україна, Київ), marina-grinchuk@mail.ru

Питання екологічної безпеки, здоров'я людини в сучасних історичних умовах

Йдеться про актуальні проблеми збереження здоров'я громадян України, гарантування їм екологічної безпеки.

Ключові слова: *соціальний прогрес, чисте довкілля, сімейна медицина, охорона здоров'я, екологічна політика.*

Вище означена тема розглядається в роботах таких авторів як М. А. Павловський, Л. С. Тупчієнко, В. П. Меркотан, М. В. Галан, Ю. Н. Шайгородський та інших. Однак її актуальність і важливість обумовлені необхідністю дослідження проблеми збереження здоров'я людей як найважливішого завдання соціальної політики, особливо з урахуванням екологічного фактору сучасного суспільства.

Мета статті – довести актуальність і важливість проблеми забезпечення екологічного комфорту людини, збереження її здоров'я.

Постановка проблеми. Визначальна складова соціальної стратегії держави – збереження здоров'я кожної людини, попередження хвороб і боротьба з причинами захворювань, формування здорового генофонду. Подальший розвиток системи охорони здоров'я, вихід медичної галузі України з кризи вимагають, окрім використання бюджетних коштів, максимального залучення засобів добровільної страхової медицини. Остання здатна дати найвищу соціальну віддачу завдяки певним психологічним чинникам: сама людина в змозі і повинна боротися за збереження свого здоров'я, а страховий капітал на правах власності – надійна фінансова опора для цього [1, с. 17].

Виклад основного матеріалу. Конкретними кроками на цьому шляху мають бути:

– створення національної (всеукраїнською) медичної страхової компанії із структурами обласного, міського, районного і сільського рівнів;

– відновлення державної системи опіки здоров'я підростаючих поколінь;