

Історичні, філософські, правові й кадрові проблеми фізичної культури та спорту

УДК 796 (091)

Володимир Наумчук
[v i n 69@mail.ru](mailto:vin69@mail.ru)

Розиток феномену гри у філософсько-педагогічних ідеях XVIII–XIX ст.

Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка (м. Тернопіль)

Анотація:

Актуальність. Необхідність подальшого дослідження ігрового феномену в часовому просторі й фіксування властивих для кожного з етапів розвитку людства характеристик гри обґрунтовано потребою формування особистості людини з урахуванням як надбань попередніх поколінь, так і реалій сьогодення, що зумовлюють швидкі й кардинальні зміни в Україні та світі. Завдання дослідження – проаналізувати основні філософські, психолого-педагогічні та культурологічні погляди мислителів, котрі визначали розвиток феномену гри у XVIII–XIX ст. Методи роботи – аналіз, синтез та узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження, навчально-методичної літератури й Інтернет-джерел. Результати. Обґрунтовано необхідність ретроспективного вивчення ігрового феномену. Розкрито основні погляди мислителів указанного історичного періоду щодо феномену гри, у яких вона постає творчим досягненням дійсності, природним способом забезпечення цілісності людського життя. Установлено, що гра, володіючи значним культурологічним і педагогічним потенціалом, допомагає індивіду реалізувати основне своє призначення – відбутися як людині. Висновки. Гра – складне й багатогранне явище, що пізнається людиною через досвід й досягається на чуттєвому рівні. Її сутнісні характеристики пов'язуються з такими категоріями, як активність, свобода, задо-

Владимир Наумчук. Развитие феномена игры в философско-педагогических идеях XVIII–XIX в. Актуальность. Необходимость дальнейшего исследования игрового феномена во временном пространстве и фиксирование свойственных для каждого из этапов развития человечества характеристик игры обосновывается необходимостью формирования личности человека с учетом как достижений предыдущих поколений, так и реалий, обуславливающих быстрые и кардинальные изменения в Украине и мире. Задача исследования – проанализировать основные философские, психолого-педагогические и культурологические взгляды мыслителей, которые определяли развитие феномена игры в XVIII–XIX в. Методы работы – анализ, синтез и обобщение научной информации по проблеме исследования, учебно-методической литературы и Интернет-источников. Результаты. Обоснована необходимость ретроспективного изучения игрового феномена. Раскрыты основные взгляды мыслителей указанного исторического периода относительно феномена игры, в которых она предстает творческим постижением действительности, естественным путем обеспечения целостности человеческой жизни. Установлено, что игра, обладая значительным культурологическим и педагогическим потенциалом, помогает индивиду реализовать основное свое предназначение – состояться как человеку. Выводы. Игра – сложное и многогранное явление, которое познается

Volodymyr Naumchuk. Evolution of a Game Phenomenon in the Philosophical and Pedagogical Ideas of the XVIII–XIX Centuries. Actuality. Future research needs of a game phenomenon in the time expansion and the fixation of peculiar game characteristics for each stage of human development are supported by the need of the formation of human personality taking into account both the achievements of previous generations, and the realities, that mark rapid and fundamental changes in Ukraine as well as in the world. Research objective is to analyze the main philosophical, psychological, pedagogical and cultural views of thinkers, who determined the evolution of a game phenomenon in the XVIII–XIX centuries. Research methods: analysis, synthesis and generalization of research findings in question on courseware as well as on the Internet sources. Research findings. The necessity of a retrospective study of a game phenomenon is substantiated. The main views of thinkers of the specified historic period on a game phenomenon, in which a game appears as a creative achievement of reality and as a natural way of maintaining integrity of human life, are discovered. It is found out that a game, possessing the major cultural and pedagogical potential, provides

волення, умовність, новизна, творення, універсальність й удосконалення.

человеком через опыт и постигается на чувственном уровне. Ее сущностные характеристики связываются с такими категориями, как активность, свобода, удовольствие, условность, новизна, создание, универсальность и совершенствование.

an individual with the realization of his or her main destiny, namely establishing herself or himself as a human. *Conclusions.* A game is a complicated and many-sided phenomenon known through the human experience and perceived on the sensuous level. Its essential characteristics are associated with such categories like activity, freedom, pleasure, convention, novelty, creativity, versatility, transformation and improvement.

Ключові слова:

гра, феномен, людина, буття, игра, феномен, человек, бытие, game, phenomenon, human, сутність, пізнання. сущность, познание. existence, essence, cognition.

Вступ. Гра – важливе джерелом та природний прояв буття людини. У різноманітних її формах і видах відбувається виявлення та розуміння людської сутності. На кожному історичному етапі гра, акумулюючи попередні надбання та досвід, виступає специфічним показником стану суспільства й відображає його провідні ціннісні орієнтації та свідомість.

Феномен гри завжди цікавив людство та на сьогодні виступає складною й актуальною проблемою для наукової думки. Сучасні наукові дослідження ґрунтуються на історично усталених підходах до теорії гри, кожний із яких характеризується власними поглядами на її сутність. Необхідність подальшого дослідження ігрового феномену в часовому просторі та фіксування властивих для кожного з етапів розвитку людства характеристик гри обґрунтована потребою формування особистості людини з урахуванням надбань попередніх поколінь, насамперед у культурі та освіті, і реалій сьогодення, що визначають швидкі й кардинальні зміни в Україні та світі. У тому числі це стосується й процесу професійної підготовки майбутнього вчителя фізичної культури, діяльність якого апріорі нерозривно пов'язана з феноменом гри.

Незважаючи на значний інтерес дослідників до цієї проблеми, одночасне існування різних методологічних і теоретичних підходів, будь-яка окрема концепція гри не спроможна повністю охопити це складне й багатогранне явище, дати цілісне та безумовне визначення вихідного розуміння цього наукового феномену. Водночас визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою частиною життя означає, що будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. Тому невинний розвиток людства й надалі стимулюватиме потребу суспільства та окремої особистості в належному регулюванні цих процесів і, відповідно, актуалізуватиме подальші дослідження гри.

Вивчення у філософському просторі усталених способів буття людини, конкретно-історичної детермінації форм її активності зумовило розуміння ігрового феномену як духовної діяльності, що реалізується у творчому інтелектуальному або художньому зусиллі. І якщо зусилля – це дії, то, як указують В. Скачок, О. Дем'яненко, Е. Дем'яненко, А. Котлярович, в ігровій діяльності вони набувають провідного значення, оскільки важливий не стільки результат гри, скільки сам її процес [4].

Розглядаючи гру як історично-педагогічний феномен, С. Довбня визначає її конкретним проявом індивідуальної та колективної ігрової діяльності, що має різновидовий, креативний й багатофункціональний характер і відповідає певному періоду розвитку суспільства [3]. За висновками В. Торгонського, виникнення й формування основних функцій гри значною мірою пов'язано з її культурологічними засадами [12]. При цьому виховні та розвивальні функції гри – ефективний засіб формування моральних якостей і етичних переконань особистості, важливий спосіб її соціального, інтелектуального й творчого саморозвитку.

На думку Т. Надолінської, широке коло філософських, культурологічних та педагогічних концепцій гри, що виникли в різні періоди розвитку цивілізації, свідчать про те, що для освітнього процесу ігровий феномен може слугувати своєрідним творчим кореспондентом, надійним способом залучення до знань, практичного досвіду, праці та розумової діяльності [9].

Ретроспективний аналіз становлення й розвитку ігрового феномену потрібний для виявлення та розкриття внутрішньої єдності різноманітних поглядів на гру, стрижнем якої є філософсько-педагогічна ідея перетворення світу через духовно-моральне зростання й фізичне вдосконалення особистості, формування в неї гуманістичних і ціннісних орієнтирів.

Мета дослідження – проаналізувати основні філософські, психолого-педагогічні та культурологічні погляди мислителів, котрі визначали розвиток феномену гри у XVIII–XIX ст.

Матеріал і методи дослідження. Для досягнення поставленої мети використано комплекс взаємопов'язаних методів, а саме: аналіз, синтез та узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження, навчально-методичної літератури й Інтернет-джерел.

Результати дослідження. Дискусія. Представники німецької класичної філософії розглядали гру як феномен пізнання, що відображає природу людини та уможливує досягнення дійсності. У філософії І. Канта пізнання є не спогляданням, а конструюванням предмета й виступає діяльністю, яка виконується за власними законами. Відповідно, грати означає діяти, відкривати для себе та світу самого себе. Особливість ігрової діяльності полягає в тому, що вона завжди є вільною й реалізовується не під впливом доцільності, а на основі внутрішньої потреби до активності. Оскільки доцільність представляється в сприйнятті людини суб'єктивно, вона, на думку філософа, не є властивістю самого предмета та передуює його пізнанню [5, с. 36]. Ігровій діяльності притаманна чиста форма доцільності, яка досягається тільки через рефлексію.

Для розв'язання проблеми розумності життя І. Кант обґрунтував самоцінність людини, розкрив взаємозв'язок чуттєвого й раціонального. У пізнавальному процесі, на переконання мислителя, відчуття без понять виявляються сліпими, а поняття без почуттів стають беззмстовними. Виокремивши ігрову діяльність із низки інших видів, І. Кант пов'язував її зі сферою уявного й у контексті класичної філософської ідеї протиставлення розуму та чуттєвості розглядав гру як антипод праці. Адже, на відміну від праці, у якій діяльність, що складає її зміст, приносить задоволення через мету або результат роботи, ігрові дії й зусилля приємні самі по собі, без наданої іззовні мети [6, с. 56].

І. Кант звернув увагу на естетичний аспект ігрового феномену. Стрижнем естетичної свідомості та діяльності є мистецтво, що визначалося мислителем як творення через свободу, в основу якого покладено розум. Ця складова частина духовного досвіду є породженням вільної гри розуму й уяви, здатності людини логічно мислити та сфери її вищих емоцій. Філософ указував, що на мистецтво «дивляться так, як коли воно могло вийти (удатися) доцільним лише як гра, тобто як заняття, що є приємним само по собі» [5, с. 139]. Приємною діяльністю робить задоволення, яке ґрунтується на почутті свободи в грі пізнавальних здібностей. Гра, синтезуючи реальне та ідеальне, виступає як задоволення видимістю, а отже, є проявом естетичної насолоди. І якщо насолода мистецтвом є співучастю в грі свідомості людини, то задоволення від ігрової діяльності подібне до естетичних почуттів. Зближуючи таким чином мистецтво та гру, засновник німецької класичної філософії вважав останню незацікавленим задоволенням.

За твердженням Г. Гегеля, мистецтво не варте того, щоб «бути предметом наукового розгляду, оскільки воно залишається приємною грою й, навіть переслідуючи більш серйозні цілі, усе ж таки суперечить їх природі» [2, с. 5]. Ця форма діяльності завжди «служить двом панам»: з одного боку, вона підпорядковує себе високим цілям, а з іншого – допомагає неробству та фривольності. Водночас, ототожнюючи гру з мистецтвом, філософ указував, що, окрім усього багатства образів природи, вона має у своєму розпорядженні ще й творчу уяву, яка, володіючи невичерпними можливостями щодо розширення меж та форм, додає до вже існуючих у природі творінь свої власні.

У філософській системі Г. Гегеля предмети природи «перебувають в істотному співвідношенні один з одним, і одне існує лише остільки, оскільки воно виключає із себе інше й саме через це співвідноситься з ним» [1, с. 318]. Поняття та категорії перебувають у внутрішньому необхідному зв'язку та взаємно переходять одна в одну. Саме за допомогою поняття «зв'язок» Г. Гегель розкрив відношення художника й матеріалу, які за багатьма ознаками відповідають сутності гри [2]. Основними такими ознаками є наявність вільної діяльності, що виконується за бажанням; створення певної нової реальності; прагнення розкрити та проявити себе через інше; активізація уяви й концентрування почуттів; комунікація тощо. Діючи за принципами рефлексії та творчості, зв'язки й відношення відіграють важливу роль у діалектиці, яка, на думку мислителя, виступає рушійною силою істинного пізнання. Оскільки сам об'єкт пізнання не є абсолютною емпіричною очевидністю, то реальність, яку створює гра, не менша ніж реальність будь-якого емпіричного явища. Отже, усе,

що є в наявності й складає буття, обов'язково існує в грі, визначаючи тим самим її глобальне онтологічне та гносеологічне значення.

Висунуті німецькою класичною філософією ідеї пізнавальної активності суб'єкта, усезагальності розвитку через становлення й розв'язання суперечностей, усеосязної природи духу та свідомості наповнили значення ігрового феномену новим змістом. І. Кант, Й. Фіхте, Ф. Шеллінг, Г. Гегель, Л. Фейєрбах убачали в грі активну конструктивну силу в становленні різних форм духовності людини. Гра виступає творчим осягненням дійсності, природним способом забезпечення цілісності людського життя. Володіючи могутнім культурологічним і педагогічним потенціалом, вона допомагає індивіду реалізувати основне своє призначення – відбутися як людині.

За висловом Ф. Шиллера, «людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина, і вона буває цілком людиною лише тоді, коли грає» [14, с. 302]. Гра – специфічна діяльність, що ґрунтується на самовизначенні людини. Сутність ігрової діяльності полягає в уможливленні одночасного перебування в дійсній та умовній сферах. При цьому зміст ігрового процесу створює «естетичну видимість» – щось ідеальніше за життя і дещо реальне, порівняно з продуктом чистої уяви. Видимість дає змогу увійти в царину ідей, не залишаючи чуттєвого світу, а це означає, що гра, синтезуючи ество й розум, розкриває цілісність людської природи.

У поглядах філософа ґру розглянуто як вільну реалізацію всіх творчих сил і здібностей людини, через яку зводиться «вся споруда естетичного мистецтва і ще більш складного мистецтва жити» [14, с. 302]. На переконання Ф. Шиллера, перетворення чуттєвої людини в розумну можливе лише одним способом – через естетичну людину. Відповідно зробити особистість досконалою можна тільки за допомогою краси, яка виражає тотожність людини із собою та стійке співвідношення всіх її сил. Краса спонукає до гри. Остання в цьому процесі, виконуючи завдання естетичного виховання, чинить на людину всебічний вплив і стимулює до творчості. Ігрова діяльність виступає механізмом конструювання особливої «естетичної реальності», яка погоджує закони розуму з інтересами почуттів. Людина ж у ній, відчуваючи себе вилученою з потоку часу, стає виразником цілісності й гармонії та створює себе як особистість.

На думку Г. Спенсера, «основна істина філософії» полягає у визнанні існування сили, яка, залишаючись кількісно сталою, завжди змінює свої прояви. Цей постулат виступав у вченні англійського філософа необхідною умовою для пояснення будь-якого предмета чи явища, у тому числі й гри. Відповідно до закону еволюції, «при кожному покращанні організації утворюється певна економія і таким чином додається надлишок сили. Цей надлишок витрачається сам по собі на діяльність, яку ми називаємо грою» [10, с. 207]. Остання прямо пов'язується з активною руховою діяльністю, оскільки «єдиний критерій надлишку сили – створюваний цим надлишком рух» [11, с. 209]. Гра відтворює переважно ті дії, які є надзвичайно важливими для збереження життя індивіда, сприяючи тим самим досягненню мети всіх перетворень органічної матерії – установленню рівноваги між дією середовища та протидією організму. Реалізація надлишково накопиченої енергії супроводжується задоволенням, викликаним надмірним збудженням відчуттів і насолоди від м'язової роботи.

Обґрунтування Г. Спенсером сутності гри через еволюційно-біологічний контекст значною мірою розкриває універсальний характер ігрового феномену. Зокрема, відтворення доцільних для успішної життєдіяльності дій є особливим видом управління, а з такої позиції гра виступає вже як інструмент педагогічного впливу. У своїх працях Г. Спенсер звертається до цієї думки, підкреслюючи багатогранність, корисність та привабливість ігор, які «привносять різнобічність розумовим здібностям, чого не можна дати іншими засобами. При спонуканні суперництва збільшується здатність швидкого спостереження, правильного розуміння й висновку; на додаток до безпосереднього задоволення, здобувається ще й сила діяти належним чином у багатьох випадках життя» [10, с. 212].

Прагнення визначити призначення людини, способи її вдосконалення у взаємодії з навколишнім світом є джерелом творчості К. Ушинського, який співвідносив специфічну реальність педагогіки з ученням про буття, представляючи при цьому розвиток і модифікацію знань як рух та зміну матерії. Видатний вітчизняний мислитель-педагог уважав, що в людині матерія й душа відображають єдність її сутнісних характеристик – фізичного та психічного, які взаємодоповнюють один одного. Духовні витоки створюють особистість і дозволяють їй наяву пізнати себе частиною вічного та живим елементом розвитку людства. При цьому важливе значення для розвитку психічних функцій, що забезпечується синтезом прагнення, відчуття й уявлення, надається безпосередньо грі.

У розумінні К. Ушинського гра – це дійсність, у якій реалізується потреба людської природи. Для дитячого та юнацького віку вона «набагато цікавіша, ніж навколишня дійсність. Цікавіша вона для дитини саме тому, що зрозуміліша; а зрозуміліша вона їй тому, що почасти є її власним творенням» [13, с. 439]. Ігри вагомніше й продуктивніше позначаються на дитині, порівняно з впливом реального життя, оскільки дають їй змогу набутти самостійності, випробувувати свої сили та вільно розпоряджатися породженнями власної діяльності. В іграх розкривається пряма залежність рухливості дитини від розумової діяльності її душі. Забезпечуючи насолодою й задоволенням, вони не тільки характеризують дитину, а й відкривають для неї можливості самоствердитися та певною мірою передбачають її майбутнє.

Гра виступала одним із провідних чинників реалізації педагогічних ідей П. Лесгафта – навчити розуміти істину, жити й діяти відповідно до праведності. Фундатор фізкультурної освіти вважав гру діяльністю, у якій думки та дії молодої людини повністю узгоджені й відповідні, що забезпечує цілісність її проявів. За його визначенням, «гра є вправою, за допомогою якої дитина готується до життя» [7, с. 120]. Вона розглядалася як природний спосіб пізнання, де дитина самостійно набуває «відоме вміння розпоряджатися своїми силами, міркувати над своїми діями і за допомогою отриманого таким чином досвіду долати ті перепони, із якими вона зіткнеться у житті» [7, с. 121].

Усебічне вдосконалення, поєднання та взаємосприяння інтелектуального й фізичного розвитку особистості вимагає від неї активної та ініціативної позиції. У грі активність дитини супроводжується зацікавленістю, відчуттям приємного й задоволення та ґрунтується на них. За таких умов, на думку П. Лесгафта, можна ефективно навчати дітей підпорядковувати власні дії свідомості й володіти собою: «ми зобов'язані скористатись іграми, щоб навчити їх володіти собою, при цьому ми повинні скористатися тим задоволенням, яке ігри дають дітям і, створюючи поступово все більші перепони, повинні навчити їх стримувати свої розбурхані відчуття та привчати, таким чином, підпорядковувати свої дії свідомості» [8, с. 270]. Визначаючи функціональне задоволення найістотнішою ознакою гри, П. Лесгафт підкреслив можливість поєднання в ній приємного з корисним.

Висновки та перспективи подальших досліджень. У поглядах мислителів попередніх часів гра постає необхідною основою всього суцього, фундаментальним феноменом буття, у якому відбувається виявлення та розуміння сутності людини. Духовна й фізична потенції гри є тією силою, що живить людське існування, а її характеристики, час і простір уможливають перехід до інших вимірів реальності. Видозмінюючись із кожним етапом розвитку суспільства, гра завжди зберігає прояви феномену й притаманний лише для неї перелік властивостей та якостей.

Гра – складне й багатогранне явище, що пізнається людиною через досвід та досягається на чуттєвому рівні. Її сутнісні характеристики пов'язуються з такими категоріями, як активність, свобода, задоволення, умовність, новизна, творення, універсальність, трансформація й удосконалення. Гра поєднує та структурує різноманітні процеси і явища, розкриває особливості й уподобання людини, моделює та апробує будь-які аспекти її життєдіяльності. За допомогою цього феномену людина пізнає свій внутрішній світ і взаємодіє з навколишньою дійсністю. Органічно поєднуючи минуле й майбутнє, дійсне та уявне, зрозуміле й незбагненне, гра увиразнює неповторність та унікальність людини, забезпечує необхідні умови для її самореалізації.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням філософських і наукових підходів, концепцій та теорій, що визначили розвиток ігрового феномену в Новітній час.

Джерела та література

1. Антология мировой философии : в 4-х т. / [ред. кол. : Н. С. Нарский и др.]. – М. : Мысль, 1971. – Т. 3 : Буржуазная философия конца XVIII в. – первых двух третей XIX в. – 1971. – 760 с.
2. Гегель Г. Сочинения : в 14 т. / Г. Гегель. – М. : Гос. соц.-эконом. изд-во, 1938. – Т. 12 : Лекции по эстетике ; пер. В. Г. Столпнера. – 1938. – 472 с.
3. Довбня С. О. Гра як історико-педагогічний феномен / С. О. Довбня // Педагогічна освіта: теорія і практика. – 2011. – Вип. 9. – С. 245–249.
4. Игра как философский феномен человеческой деятельности / В. Е. Скачок, А. М. Демьяненко,

References

1. *Antolohiia mirovoi filosofii.* (1971). V 4-kh tomakh [Anthology of world philosophy]. Mysl, t. 3, Moskva, Burzhuaznaia filosofiia kontsa XVIII v. – pervykh dvukh tretei XIX v., 760.
2. Gegel, G. (1938). *Sochineniia v 14 tomakh, T. 12* [Works in 14 volumes, Vol. 12]. Gos. sots.-ekonom. izd-vo, Moskva.
3. Dovbnia, S. O. (2011). Hra yak istoryko-pedahohichnyi fenomen [The game as a historical and pedagogical phenomenon]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka*, vyp. 9, 245–24
4. Skachok, V. E., Demianenko, A. M., Demianenko E. A. & Kotliarovich, A. A. (2015). *Ihra kak filosofskii fenomen*

- Е. А. Демьяненко, А. А. Котлярович // Молодой ученый. – 2015. – № 24. – С. 1193–1195.
5. Кант И. Эстетика / И. Кант ; пер. з нім. Б. Гавришкова. – Львів : Аверс, 2007. – 360 с.
6. Кант И. О педагогике / И. Кант ; пер. с нем. С. Любомудрова. – М. : Изд-во Н. Тихомирова, 1907. – 94 с.
7. Лесгафт П. Ф. Собрание педагогических сочинений / П. Ф. Лесгафт. – М. : Физкультура и спорт, 1952. – Т. 2 : Руководство по физическому образованию детей школьного возраста. – 384 с.
8. Лесгафт П. Ф. Собрание педагогических сочинений / П. Ф. Лесгафт. – М. : Физкультура и спорт, 1953. – Т. 4 : Основы естественной гимнастики. Отношение анатомии к физическому воспитанию. Приготовление учителей гимнастики. Статьи и выступления 1874–1890. – 372 с.
9. Надолинская Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская // Образование и наука. – 2013. – № 7 (106). – С. 138–152.
10. Спенсер Г. Научные основания нравственности: индукции этики. Этика индивидуальной жизни / Г. Спенсер ; пер. с англ. ; примеч. А. Федорова. – Изд. 2-е. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008. – 248 с.
11. Спенсер Г. Основные начала / Г. Спенсер ; пер. с англ. – СПб. : Изд. Л. Ф. Пантелеева, 1897. – 468 с.
12. Торгонский В. В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания / В. В. Торгонский // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2010. – № 2 (4). – С. 46–63.
13. Ушинский К. Д. Собрание сочинений / К. Д. Ушинский. – М. ; Л. : Изд-во академии пед. наук, 1950. – Т. 8 : Человек как предмет воспитания. – 776 с.
14. Шиллер Ф. Собрание сочинений в семи томах / Ф. Шиллер ; под. общ. ред. Н. Н. Вильмонта, Р. М. Самарина ; пер. Л. Е. Пинского. – М. : Гос. изд-во худ. лит., 1957. – Т. 6 : Статьи по эстетике. – 1957. – 792 с.
- chelovecheskoi deiatelnosti [The game as a philosophical phenomenon of human activity]. *Molodoi uchenyi*, no. 24, 1193–1195.
5. Kant, I. (2007). *Estetyka* [Aesthetics]. Lviv: Avers, 360 s.
6. Kant, I. (1907). *O pedahohike* [About pedagogy]. M.: Izd-vo N. Tikhomirova, 94.
7. Leshaft, P. F. (1952). *Sobranie pedahohicheskikh sochinenii* [Collection of pedagogical works]. M.: Fizkultura i sport, t. 2. *Rukovodstvo po fizicheskomu obrazovaniuu detei shkolnoho vozrasta*, 384 s.
8. Leshaft, P. F. (1953). *Sobranie pedahohicheskikh sochinenii* [Collection of pedagogical works]. M.: Fizkultura i sport, t. 4. *Osnovy estestvennoi himnastiki. Otnoshenie anatomii k fizicheskomu vospitaniuu. Prihotovlenie uchitelei himnastiki. Stati i vystupleniia 1874–1890*, 372.
9. Nadolinskaia, T. V. (2013). *Ihra v kontekste istorii filosofii, kultury i pedahohiki* [The game in the context of the history of philosophy, culture and pedagogy]. *Obrazovanie i nauka*, no. 7 (106), 138–152.
10. Spenser, H. (2008). *Nauchnye osnovaniia nrvstvvennosti: Induksii etiki. Etika individualnoi zhizni* [The scientific foundation of morality: Induction of ethics. The ethics of individual life]. *Izd. 2-e.*, M.: Izd-vo LKI, 248.
11. Spenser, G. (1897). *Osnovnye nachala* [Basic principles], *Izdanie L. F. Panteleeva, S.-Peterburg*.
12. Torgonskii, V. V. (2010). *Psikholoho-pedahohicheskie teorii vznikhoveniia i formirovaniia osnovnykh funktsii ihry kak fenomena kultury i ikh vzaimosvazi s printsipami nrvstvvennoho vospitaniia* [Psycho-pedagogical theory of the origin and formation of the basic features of the game as a phenomenon of culture and their relationship with the principles of moral education]. *Istoricheskaia i sotsialno-obrazovatelnaia mysl*, no. 2 (4), 46–63.
13. Ushinskii, K. D. (1950). *Sobranie sochinenii*, T. 8 [Collected works, Vol. 8]. *Izd-vo akadem. ped. nauk, Moskva-Leningrad*.
14. Shiller, F. (1957). *Sobranie sochinenii v semi tomakh*, T. 6 [Collected works in seven volumes, Vol. 6]. *Gos. izd-vo khud. lit-ry, Moskva*.

Інформація про авторів:

Володимир Наумчук; <http://orcid.org/0000-0002-2919-0720>; v_i_n_69@mail.ru; Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка; вул. Максима Кривоноса, 2, м. Тернопіль, 46027, Україна.

Information about the Authors:

Volodymyr Naumchuk; <http://orcid.org/0000-0002-2919-0720>; v_i_n_69@mail.ru; Volodymyr Hnatiuk Ternopil National Pedagogical University; 2 Maksyma Kryvonosa street, Ternopil, 46027, Ukraine.

Стаття надійшла до редакції 30.11.2016 р.