

САМОРЕАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ ЯК СТРАТЕГІЧНИЙ ТРЕНД РОЗВИТКУ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У РЕАЛІЗАЦІЇ КРЕАТИВНИХ ПІДХОДІВ

©РИЖОВА, ІРИНА

Запорізький національний технічний університет (Запоріжжя, Україна)
E-mail 17design 2017@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9562-200X

©ДИКА, АНЖЕЛА

Запорізький національний технічний університет (Запоріжжя, Україна)
E-mail angeladikaya@gmail.com ORCID 0000-0002-1887-6671

Анотація. *Актуальність дослідження* полягає в тому, що самореалізація особистості в дизайнерській діяльності складає стрижневий компонент дизайнерської творчості, що проявляється в усіх сферах суспільного та індивідуального буття і має великий рівень динамізму. Сучасні реалії активізують проблему формування суб'єкта, готовності його до адаптації трансформаційних умов життєдіяльності, щоб виступити активною перетворюючою силою. Трансформація українського суспільства ХХІ століття є нездійсненою без оновлення самої людини, що можливе тільки через розвинуту здібність самої людини до усвідомленого саморозвитку та саморозгортання в дизайнерській творчості у проекції реалізації креативних підходів. **Аналіз останніх досліджень і публікацій.** На сьогодні більшість науковців розглядають людину як суб'єкта власної активності і власного перетворення, а процес розвитку переважно вважають саморозвитком (К. Абульханова-Славська, Л. Анциферова, Г. Балл, А. Брушлинський, Г. Костюк, С. Максименко, Т. Титаренко). Значний внесок у збагачення теорії самореалізації людини внесли сучасні вчені такі, як Р. Зобов, В. Келасьєв, М. Іванов, М. Яницький, В. Лозовий, Л. Сідак, О. Колісник тощо. Проблема самореалізації людини в дизайнерській діяльності та творчості була розглянута І. Рижовою, С. Захаровою тощо. Проблемам вивчення ігрової діяльності та ігрових технологій займалися такі дослідники як А. Дубнякова, Т. Михайленко, В. Пономарьов, Н. Шуть тощо. **Методи дослідження.** У теорії і практиці дослідження широко використовуються методи структурно-системного, структурно-функціонального аналізу, соціаксіологічного, що дозволили глибоко проникнути в феномен самореалізації особистості як стратегічного тренда реалізації дизайнерської діяльності у проекції реалізації креативних підходів. **Результат дослідження** полягає в тому, що з трансформацією соціуму людина виходить на новий рівень досконалості, потрапляє в нову площину існування, яка починає домінувати над світом природи, використовувати в повній мірі її енергетичні джерела та сировинну базу. Людина, завжди творячи за вимірами власної чуттєвості, сприяє формуванню такої дизайнерської форми, яка є процесом кодування пізнаних сутностей оточуючого світу у проекції розвитку креативних підходів. Творення дизайнерської форми у цьому процесі є матеріальним виявом перетворення природного світу на культурний світ, що потребує застосування креативних підходів. Стосунки людини з оточуючим світом діалектичні: людина формує дизайнерський простір, а він, у свою чергу, змінює і перебудовує людину за законами творчості і креативності. **Висновки** Самореалізація людини в дизайнерській творчій діяльності відбувається шляхом знаходження індивідом власної унікальності в своїй творчо-духовній сутності. Доведено, що самореалізація особистості в дизайнерській діяльності сприяє формуванню людини-дизайнера як «осередка вічності» і «нескінченності» людського

буття. **Практичне значення теми полягає в тому, що досліджуються процеси самореалізації особистості в дизайнерській діяльності методами креативних підходів.**

Ключові слова: самореалізація особистості, дизайнерська діяльність, дизайнерська творчість, проектування, образ, свобода, гра, міра в дизайні, креативний підхід.

Вступ

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями

Актуальність дослідження. Самореалізація особистості в дизайнерській діяльності складає стрижневий компонент дизайнерської творчості, що проявляється в усіх сферах суспільного та індивідуального буття і має великий рівень динамізму. Сучасні реалії активізують проблему формування суб'єкта, готовності його до адаптації трансформаційних умов життєдіяльності, щоб виступити активною перетворюючою силою. Трансформація українського суспільства ХХІ століття є нездійсненою без оновлення самої людини, що можливе тільки через розвинуту здібність самої людини до усвідомленого саморозвитку та саморозгортання в дизайнерській творчості. Проблема самореалізації особистості особливо гостро постає в контексті сучасної дизайнерської діяльності, що ефективно визначається її людиновимірним характером, в контексті якої людина поглинається як об'єкт своєї діяльності. Саме тому самовизначення особистості в дизайнерській діяльності – це результат вибору особистістю свого життєвого шляху, долі, позиції, цілей і засобів самореалізації у життєвих обставинах; це основний механізм набуття і прояву людиною своєї свободи, збереження самості при змінених формах існування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми, на яку спираються автори

На сьогодні більшість науковців розглядають людину як суб'єкта власної активності і власного перетворення, а процес розвитку переважно вважають

саморозвитком (К. Абульханова-Славська, Л. Анциферова, Г. Балл, А. Брушлинський, Г. Костюк, С. Максименко, Т. Титаренко). Значний внесок у збагачення самореалізації людини внесли такі вчені, як Р. Зобов, В. Келасьєв [1], М. Іванов, М. Яницький [2], В. Лозовий, Л. Сідак [3], О. Колісник [4;5] тощо. Проблема самореалізації людини в дизайнерській діяльності та творчості була розглянуто І. Рижовою [6;7], С. Захаровою [10] тощо. Проблемам вивчення ігрової діяльності та ігрових технологій займалися такі дослідники, як А. Дубнякова [12], Т. Михайленко [13], В. Пономарьов [14], Н. Шуть [15] тощо.

Мета наукового дослідження - сформулювати концепцію самореалізації особистості як стратегічного тренда розвитку дизайнерської діяльності у проекції реалізації креативних підходів.

Реалізація цієї мети потребує розв'язання таких завдань, як:

- розробити концепцію самореалізації особистості як стратегічного тренда розвитку дизайнерської діяльності у проекції реалізації креативних підходів;

- визначити основні шляхи і напрями самореалізації особистості як стратегічного тренда розвитку дизайнерської діяльності у проекції реалізації креативних підходів.

Невирішені раніше частини загальної проблеми. Постановка завдання. Проблема дослідження полягає в тому, що з трансформацією соціуму людина виходить на новий рівень досконалості, потрапляє в нову площину існування, яка починає домінувати над світом природи, використовувати в повній мірі її енергетичні джерела та сировинну базу. Людина, завжди творячи за вимірами власної почуттєвості, сприяє формуванню такої дизайнерської форми, яка є

процесом кодування пізнаних суттєвостей оточуючого світу із виміру предметного буття. Творення дизайнерської форми у цьому процесі є матеріальним виявом перетворення природного світу на світ людини і культури. Стосунки людини з оточуючим світом діалектичні: людина формує дизайнерський простір, а він, у свою чергу, змінює і перебудовує людину. Стурбованість людини світом, небайдужість до нього виступає витокм власне людських взаємин з ним. Саме така постійна зацікавленість людини світом виступає одним із чинників дизайнерської предметної творчості, що завжди спрямована на встановлення відповідності, гармонії між постійно обновлюваним світом людської самості та предметністю, в якій вона реалізується як особистість. Дизайнерська творчість постає як внутрішній вектор одвічної людської інтенції дизайнерського формоутворення та чинний компонент дизайнерського облаштування у світі [7, с.219-235].

Обговорення проблеми

Самореалізація особистості в дизайнерській діяльності – це діяльний принцип становлення особистості в світі дизайну, що її оточує, перехід від переважно зовнішньоорієнтованого до переважно внутрішньодетермінованого у життєдіяльності індивіда, який цю життєдіяльність вибудовує в контексті цивілізаційного розвитку і надає цьому дизайнерському процесу статусу смисложиттєвої цілі. Як зазначає Захарова С.О. «Самореалізація людини в дизайнерській діяльності виявляється творчим процесом, який інтегрує науково-технічні і гуманітарні знання, сприяє освоєнню закономірностей проектної культури, естетики, функціональності, доцільності і гармонійності предметного і комунікативного середовища, для чого необхідно залучити особливості професійного мислення дизайнера – образність, системність, інноваційність» [10, с. 117]. Основними засадами самореалізації людини є творча

індивідуальність та її смисложиттєві орієнтири, що є субстанційним принципом дизайнерського творчого процесу, який являє собою смислостверджуючий сенс дизайнерської творчості. Самореалізація особистості здійснюється в процесі вирішення суперечностей гуманістичної діяльності, споживацької, чуттєвої, свідомої та соціально-психологічної сутності людини.

Однією з категорій самореалізації людини в дизайнерській творчості є усвідомлений саморозвиток особистості як одна із форм руху матерії, що реалізується в активності суб'єкта, яка націлена на розв'язання внутрішніх протиріч його існування в довколишньому світі (природному і соціальному середовищі). В умовах дизайнерської діяльності саморозвиток стає не тільки необхідним, а й незмінним суб'єктивним фактором її становлення та розвитку соціалізації й індивідуалізації. Саме тому саморозвиток особистості направлений на облаштування суцього, що являє собою гайдеггерівське «вміння бути у світі», вміння зберігати у суцьому відблиск трансцендентного та буттєвого. Опрацьоване дизайном суцце узгоджується з антропним принципом, утворюючи життєвий простір, в якому оформлюються та розташовуються речі. Дизайнерська творчість є кінцевим підсумком активності цілісної людської істоти, переробки енергії та інформації шляхом діяльнісно-есенціального досягнення предметних результатів і завдяки активізації духовних процесів звернення до зовнішніх шарів духовності (трансцендування), а також мобілізації внутрішніх духовних ресурсів суб'єкта (віртуалізація). Це і є ті духовні рівні прояву творчого потенціалу людини, які забезпечують виникнення нового в його інформаційно-ідеальній та діяльнісно-результативній дизайнерській формах. Різновидом творчого потенціалу є дизайнерський потенціал людини, що є основою її самореалізації як універсальна цілісна якість людини, визначеність і

разом з тим відкрито індивідуальна у бік гармонізації зі світом.

Дизайн – це механізм «спільної спадковості», який проявляється завдяки діалектиці опредмечення і розпредмечення, це універсальний чинник особистого становлення особистості – дизайнера. Це означає, що індивідуальність особистості, її самореалізація та пошуки нею сенсу життя, сприяють укоріненості в дизайнерському бутті. Становлення особистості-дизайнера – це вузловий елемент універсальності його розвитку, це діалектична взаємодія буття і нічого, коли ніщо переходить в буття дизайнерського продукту (виробу), або навпаки, буття переходить в ніщо. Самореалізація сама по собі не може бути однією процесом, вона є єдністю, моменти якої - буття і ніщо, на думку Гегеля, – дані як нероздільні, в той же час відмінною від них самих і, таким чином, є стосовно них чимось третім, яке в своїй найхарактернішій дизайнерській предметній формі є становленням як особистості, так і соціуму. З цього випливає, що будь-яке становлення пов'язане із зміною якості; нова якість в цьому процесі починає своє існування у реальній можливості перетворення в дійсність.

Об'єктивні витоки становлення особистості в дизайні мають велике значення для прояву його сутнісних сил та практично-життєвих наслідків для розвитку дизайнерської діяльності. З іншого боку, його глибинною причиною і смислом є сутнісна неповнота можливостей свого роду, яку одержує індивід априорі. Універсальним способом такого становлення виступає дизайнерська діяльність як самодостатня основа процесу становлення особистості, перетворення індивіда як соціального атома на творчу індивідуальність – активно-пошукову, цілісну особистість. В природі дизайнерської діяльності та творчості знаходиться те, що для процесу становлення та самореалізації особистості є визначальним, а саме її творча сутність, яку індивід «знімає»,

розпредмечує в своїй діяльності, створюючи для подальшого розвитку своїх особистісних сил свої власні виробу, перетворюючись на самодетерміновану, самодостатню особистість [6, с.156-169].

Дизайнерська предметна творчість – це універсальний шлях становлення особистості завдяки творчості, завдяки якій в структурі соціальних сил особистості відбуваються глибокі зміни, пов'язані з внутрішніми тенденціями її розвитку. Осмислення дизайнерської творчої діяльності включає вибір процедури дизайнерського проектування, процедури впровадження, моделі практичного втілення ідеалу, формулювання дизайнерського завдання, втілення проектного образу, моделі проектного об'єкту та практично ідеального об'єкта. *Проектування* є творчою діяльністю зі створення моделей таких об'єктів. Упровадження яких в структурі неідеальних об'єктів переводить їх зі стану практично неідеального в стан практично ідеальний. Від неоптимального дизайнерського проектування творче проектування відрізняється тим, що із більшості можливих проектних рішень вибираються ті, які організують елементи в єдине ціле відповідно до критерію оптимальності і здійснюють вибір оптимальної моделі чи проекту. В загальному випадку якості критерію оптимальності може слугувати ідеал, хоча вживаються й спеціальні конструктивні критерії. Оптимальне дизайнерське проектування, що передбачає актуальне виробництво здійснених проектів і вибір серед них, називається багатоваріантним. Творче проектування вирішує практичні завдання, доповнюючи неідеальну ситуацію новим об'єктом творчої діяльності. Дизайнерська творчість включає наступні етапи: а) розробка технічного завдання, в контексті якого виявляються висхідні дані; б) розробка технічної пропозиції, в контексті якої дається аналіз – інформаційний, функціональний, естетичний,

Самореалізація особистості як стратегічний тренд розвитку дизайнерської діяльності у реалізації креативних підходів

ергономічний, соціально-економічний; в) ескізний проект – уточнюються художньо-конструкторські, ергономічні, кольорово-фактурні та інші рішення; г) розробка технічного проекту – фіксуються кінцеві результати розробки. Дизайнерська творча розробка – це проектна модель промислового або іншого виробу, комплексу виробів предметного середовища із застосуванням методів і засобів дизайну в процесі проектування конкретних функціонально-технічних і естетичних сторін об'єкта [7, с.219-235].

Категорія творчого дизайнерського проектування відображає багатозначність життєвого світу індивіда, що корелюється в контексті предметної цілісності. *Образ речі в дизайні* відображає складний структурний взаємозв'язок її функціональних аспектів, що може стати моделлю дизайнерської культури. Через образ речі у процесі сприйняття і освоєння дійсності відбувається усвідомлення культурної цінності предмета, виникає комунікативний зв'язок дизайнера і споживача. Проектний образ – це ідеальне уявлення дизайнера, що виражає його ставлення до дійсності.

Проблема дизайнерської творчості тісно пов'язана зі *свободою*. Свобода – це модальна характеристика екзистенції творчого суб'єкта, що виявляє креативність, сприяє виявленню сутнісних сил і звільненню особистості. Сутність свободи зводиться до того, що індивід постійно щось вирішує творити, здійснює вибір свого «Я» і свого витвору через творче натхнення. *Свобода в дизайні* – це досягнення цілей, тому вона має безпосереднє відношення до процесів цілепокладання і діяльнісного ставлення до світу; тільки в позитивній, творчій дизайнерської активності дизайнер реалізує своє особисте «Я», свій діяльнісний підхід до світу, розкриває зміст свого духу, підтверджує чи заперечує свою незалежність, демонтує міру усвідомлення своєї свободи. Свобода дизайнерської діяльності пов'язана із *грою*, яка є матрицею

активності – діяльності суб'єктів, що продукуються в поліпроцесах – полімодусах творчого існування, визначення соціально-духовних вимірів світоглядної свідомості [8, с.64-81].

Гра як засіб спілкування, навчання і накопичення досвіду є складними соціокультурним феноменом. Картина світу суб'єкта представляє собою систему образів, уявлень про світ і про місце суб'єкта в ньому, зв'язків між ними і породжуваними життєвими позиціями людей з їх ціннісними орієнтаціями, принципами різних сфер діяльності. Гра визначає своєрідність сприйняття та інтерпретації будь-яких подій та явищ. У картині світу відсутньою є об'єктивність у повному смислі цього слова. Кожна людина неминуче сприймає і пізнає світ завдяки власним органам відчуття, мислення і, головне, завдяки системі значень. Людина залишається мірилом будь-якої продукованої нею системи координат і в цьому смислі «мірилом всіх речей». З цього можна зробити висновок, що у картині світу відображається суб'єктивне відношення до світу. Суб'єкт є активним началом, що пізнає світ, і мірилом, що сприймає цей світ завдяки своєму фокусу активності. У суб'єктивному світі сам суб'єкт є деякою точкою відрахунку, тобто центром світу.

З самого початку гри, крок за кроком, суб'єкт гри спочатку пізнає, а потім і «добудовує» свою гру. Міра занурення в ігровий простір такий, що людина немов би входить в ігрове поле, будучи не стороннім спостерігачем, а активним діячем, головним учасником ігрового процесу; вона не тільки носій знань і способів дії, але й суб'єкт певного відношення до даного ігрового світу.

Пошуки міри в дизайні є пошуками засобів досягнення результату гармонії предметного середовища; міра людини є критерієм діяльності дизайнера, пов'язаної з пошуками краси та естетичного характеру цієї діяльності. Уявлення про красиве, прекрасне, естетично значуще має своїми засадами духовно-психологічний стан людини при чуттєво-естетичному сприйнятті форм

предметного світу. Міра в дизайні – це поняття з конкретно-історичним змістом культурного субстрату, який формує людину і систему цінностей дизайнера. Поняття «міра в дизайні» в сучасній філософії дизайну передбачає зростаючу увагу до індивідуальності, оскільки саме міра людини визначає світоглядні основи діяльності дизайнера, що детермінуються естетичним сприйняттям форми; духовне переживання людини призводить до універсальної гармонізації і її самоутвердження.

Особливості естетичного проектування речі пов'язані з тим, що естетична форма являє собою самодостатню цінність, що потребує зміни людиною предметів і самої себе, сприяючи упорядкуванню цього світу. Завдяки створенню нових упорядкованих структур і організації, естетична діяльність дизайнера набуває для творця самоцінний характер. Етика професії дизайнера пов'язана з негоцією волонтаризму в цій діяльності, що суб'єктивно розуміється як вільна і незаангажована, дизайнер повинен реалізувати деякі загальнозначущі формотворчі принципи, які роблять дизайн цивілізованим. Орієнтиром дизайнерського проекту виступає естетична цінність як вимога співвіднесення будь-якої деталі, щоб виражати ці цілі в будь-якій деталі і в будь-якому елементі (Ф.Т. Мартинов). Уточнюючи зміст цілого, з яким співвідноситься мислення дизайнера початку ХХІ ст., слід відзначити, що поряд із тенденцією універсалізації в останні десятиріччя інтенсивно зростає тенденція до індивідуалізації.

Графічне зображення семантичного простору представляє собою своєрідну карту, що відображає суб'єктивну картину світу, і те, як у ній «розташовані» різні об'єкти. Дитяча гра все частіше сприймається її авторами і користувачами як жанр художньої творчості. Дитяча гра як явище художньої культури, або відповідає всім головним вимогам художнього твору (образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність,

експресивність, символічність, наявність обра автора).

При цьому дитяча гра володіє своєю специфічністю, і як форма художнього мислення і як спосіб художнього впливу на дитину. У зв'язку з цим виникає необхідність дослідження дитячої гри як жанру сучасної художньої культури [12, с.178-179].

У теперішній час вивчення дитячих ігор виступає предметом дослідження таких сфер знання, як історія, етнографія, мистецтвознавство, психологія, педагогіка, теорія і методика фізичного виховання, до яких останнім часом наблизилися такі дисципліни, як математична статистика, теорія ігор, теорія ймовірностей, економіка, культурологія, культурна антропологія, графічний дизайн та інші. Ця наявність аспектів аналізу сутності гри підкреслює її важливість та значення у людському суспільстві [14, с. 69-74].

Розглянемо вплив настільних ігор на розвиток інтелектуальних здібностей і формування особистості дитини. На розвиток особистісних якостей в цих іграх впливає самостійний вибір гри та ініціативність у запрошенні партнера (чи можлива гра за партнера самої дитини), усвідомлене підпорядкування правилам, що, у свою чергу, приводить до розвитку довільності та корекції імпульсивної поведінки на протязі вирішення ігрової задачі.

В настільних іграх розвиваються навички взаємодії з іншими дітьми та дорослими, вміння терпляче чекати своєї ролі, співпереживати партнерам гри. Проблема ігор та їх роль у психічному розвитку дітей завжди займала одне з центральних місць у психологічній літературі у силу її значущості, постільки гра розглядається як особлива передачі досвіду, створювана суспільством для управління розвитком гри дітей. Незважаючи на широкий спектр обговорюваних питань, що входять в цю проблему, багато з них продовжують залишатися дискусійними чи зовсім навіть не обговорюваними. До одного з таких питань відноситься і психологічний

аналіз настільних ігор, їх роль у психологічному розвитку дітей, зв'язок з іншими видами ігор і навчальною діяльністю.

Настільні ігри у великій мірі розвивають увагу, стимулюють творчу активність, вчать взаємодії у команді. Живе спілкування, що відбувається під час гри за одним столом, майже заміняє віртуальне спілкування ігри комп'ютерної. Настільні ігри слід використовувати як для різного роду заходів: незважаючи на швидкі темпи комп'ютеризації, знайдеться небагато шкіл чи інших освітніх закладів, які зможуть забезпечити персональним комп'ютером абсолютно всіх учасників освітянського процесу.

Настільні ігри мають свої унікальні особливості: більшість настільних ігор розраховані на двох або більше учасників; гра, таким чином, є гарним засобом спілкування і сумісного переживання яскравих емоцій; настільні ігри – це одна з небагатьох форм дозвілля, здатних за одним столом зібрати і дітей, і дорослих, і представників самого старшого покоління; настільні ігри є універсальними з точки зору місця і часу гри (можна грати вдома після вечері, у поїзді і т.п.); до того ж для цих ігор немає обмежень для учасників за станом здоров'я; більшість ігор у значній мірі включає зміст механіки, що розвивають ті чи інші навички (логічне чи абстрактне мислення, комунікативні навички, концентрацію уваги тощо) [15].

Аналогічні заходи можуть одночасно вирішувати декілька педагогічних задач. Загальними для всіх ігор при цьому є такі задачі, як розвиток дозвілля та корекції імпульсивної поведінки, зумовлених дотриманням певних правил, розвиток навичок взаємодії з іншими людьми. Крім того, настільні ігри дозволяють дитині без особливих зусиль і в ігровій формі засвоювати знання, набувати практичні навички, розвивати наглядно-образне і логічне мислення, удосконалювати мову, розвивати творчі здібності і пам'ять, розширяти кругозір. В структуру гри як

діяльності входить цілепокладання, планування, реалізація цілей, а також аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. *Мотивація ігрової діяльності* забезпечує її добровільністю, можливостями вибору та елементами змагальності, задоволення потреби в самоствердженні та самореалізації. Як зазначає Рижова І.С. «Мотивація – це один із соціокультурних механізмів становлення життєактивних суб'єктів, діяльність яких здійснюється в межах соціокультурного дизайнерського досвіду, інтегруючи при цьому мультипроцеси комунікації людей, задовольняючи потреби і інтереси цілісної особистості, регулюючи соціальні і культурні інтереси» [9, с.81-98]

Ігрова діяльність впливає на формування продуктивності психічних процесів. В грі розпочинає розвиватися довільна увага і довільна пам'ять. В умовах гри діти зосереджуються і запам'ятовують більше, соціальна тема виділяється для дитини раніше і легше всього в грі. Самі умови гри вимагають від дитини зосередження на предметах, включених в ігрову ситуацію, на зміст дій і сюжету, що розігрується. Отже, гра – це самий природний і мотивований для дітей вид діяльності та заснована на ньому функція гри – саме навчання. На відміну від виконання формальних завдань, гра сприймається як важлива і повна смислу діяльність. Тому слід відмітити, що гра – це метод пізнання дійсності. При вивченні розвитку дітей у грі ефективніше, чим в інших вадах діяльності розвиваються всі психічні процеси [13, с.140-146]. Культурологічний аналіз відображення гри в образотворчому мистецтві дозволив зробити висновок про те, що ігрова діяльність сприяє засвоєнню культурно-історичних цінностей, сприяє соціалізації індивіда та здійснює вплив на розвиток людини і суспільства.

В процесі самореалізації особистості в структурі сутнісних сил закладаються і поступово стають домінуючими саме такі елементи цієї структури, які

репрезентують активно творчий, постійно-пошуковий характер системи соціальних сил особистості в цілому [11, С.74-80]. Процес самореалізації особистості в дизайнерській творчості шляхом зміни структури її сутнісних сил, як і діяльним способом в кінцевому підсумку, характеризується переходом від зовнішньодетермінованого до внутрішньодетермінованого, що сприяє появі потреби в розвитку своєї самості, індивідуальності, особистої цілісності в контексті соціокультурного виміру життя людини як системи, що само організується. Самореалізація особистості відбувається через об'єктивацію суб'єктивності, індивідуальності, духовності в дизайнерській творчості. Саме тому об'єктивація – це основний зміст дизайнерської творчості, який розкриває структуру внутрішнього духовного світу людини як суб'єкта дизайнерської реальності. Об'єктивація творчості пов'язана з розвитком людської індивідуальності, свідомості та самосвідомості, свободи і відповідальності, смислу життя і цінностей людини. Через ці категорії розкривається як зміст, так і механізми процесу об'єктивації продуктів матеріального і духовного світу людини. Самореалізація особистості в творчій дизайнерській діяльності через дизайн в контексті самореалізації людини є одним із шляхів освоєння внутрішнього духовного світу людини, об'єктивного у його суб'єктивності та індивідуальності. Дизайнерські вироби, створені людиною, включаючись в загальну логіку внутрішніх сил суспільного розвитку, виступають в якості об'єктивації, яка репрезентує духовний світ особистості дизайнера, без якого вона не може існувати. Взаємовідносини духовного світу людини і дизайнерського світу уречевлення відтворюються в діалектиці природного і штучного, біосфери та історії і не зводяться тільки до одностороннього урегулювання. Дихотомія «бути чи мати?», яку поставив Е.Фромм, зорієнтована в сторону бути людиною з

багатим внутрішнім світом, розвиненою свідомістю і самосвідомістю. Процес об'єктивації (урегулювання, екстеріоризація) включає: 1) свідомість є властивістю людини як високоорганізованої істоти; 2) об'єктивація продуктів духовного світу здійснюється тільки в процесі матеріально-предметної діяльності; 3) саме ця діяльність проходить в рамках об'єктивної реальності. Носіями об'єктивації дизайнерської діяльності є людина як суб'єкт – носій реальної специфіки, що пов'язано з реальним зростанням ролі суб'єктивного фактора як в історичному процесі, так і в дизайнерській діяльності.

Проблема реалізації людської суб'єктивності в дизайнерській творчості – це проблеми духовної реалізації тих підвалин дизайнерської життєдіяльності, що залежить від соціокультурних умов дійсного суспільства, виступає як спосіб самостановлення людини, як вибір її власного способу життя. Дизайн постає як буття, що націлене духом, *а дух* – це стан активності, який зумовлює семантичне поле культури індивіда, саме духовний потенціал дизайнерського буття індивіда надає смисл індивідуальному буттю, тому духовність буття і є елементом самого дизайнерського процесу та чинником самовизначення особистості. Адже саме життєвий світ складає безпосередньо буттєвість людини, а вершиною буттєвості є духовність особистості, зокрема, і соціуму взагалі, тому самовизначення індивіда в одному із своїх вимірів постає органічною єдністю можливого і дійсного в дизайнерському бутті людської особистості, що веде та спричиняє як себе, так і власну духовність, яка є основою її самовизначеності.

Самореалізація особистості в дизайнерській предметній творчості сприяє формуванню особистості дизайнера як осередку вічності і нескінченності людського буття, що наділяє його універсальністю, тобто можливістю репрезентації у собі

Самореалізація особистості як стратегічний тренд розвитку дизайнерської діяльності у реалізації креативних підходів

універсуму. Крім того, в особистісній суті формуються такі характеристики, як вічність, нескінченність, трансцендентність, космічність, здатність до виходу у вищий духовний вимір і можливість досягнення абсолюту. В сучасних умовах відбувається розширення смислового поля самореалізації людини в дизайні, що призводить до розуміння особистості як духовно-трансцендентної екзистенційної нескінченності людського буття, що дозволяє їй як кінцевому люду існувати у цілісній нескінченності універсуму, який розгортається в дизайнерському світі. При цьому особистість дизайнера втілює в собі діалектику індивідуального і універсального: універсальна вона за своєю суттю, оскільки соціально і духовно співвіднесена із загальним, а індивідуальна (одинична) вона за способом свого існування. Завдяки аналізу взаємовіднесеності таких понять як «особистість», «індивідуальність», «замість», «образ-Я» виокремлюється особливість індивідуальності та її неповторність, самотність із внутрішнім світом, із самістю (суб'єктивністю людини). Самість є ядром індивідуальності і одночасно духовним центром особистості, а поняття «Я» і «образ-Я» являють собою соціально-психічний феномен рефлексивної природи, яка, будучи однією з центральних настанов особистості, сприяє становленню ідентичності і суб'єктивності особистості і є регулятором її поведінки, самоусвідомлюючим смисловим центром, гарантом її цілісності. Шляхом експлікації впливу духовних основ особистості в дизайнерській творчості слід відокремити такі складові, які необхідні для реалізації архетипу творця: інтелектуальні складові (рефлексивність, сенсожиттєве спрямування, широкий пізнавальний інтерес, гнучкість, недогматичність мислення, розвинена уява); діяльнісно-вольові якості (самодисципліна, цілеспрямованість, наполегливість, працьовитість); властивість надситуативної активності;

моральні якості особистості (сумлінність, доброзичливість, безкорисливість, милосердя, дбайливість, благоговіння перед життям).

В процесі еволюції природи, соціуму і людини та її ставлення до дизайну сформувалися деякі вихідні, універсальні за своїм змістом, базисні «скріпи» буття, які набули загальнолюдського, абсолютного характеру виявлення і визначення людством як аксіоми (принципи) родової сутності людини. Аналіз призвів до висновків, що дизайн (у найбільш широкому значенні терміна) є нічим іншим, як такою системою організації людського буття, що відтворює певні постійні, константні ситуації життєдіяльності людини та її спільнот, які в кожен історичну епоху набувають різноманітних елементів, що їх диктує не лише природа людини, але і конкретно-історична дійсність, в якій ця природа розкривається. Універсалії – це, говорячи мовою Гегеля, «вузлові лінії міри», ціннісно-смислової сфери буття. Другим рівнем виявлення дизайну в контексті самореалізації особистості є система конкретно-історичних цінностей дизайну, які набувають вигляду особистісних систем як деяких стійких аксіологічних функцій людини стосовно буття.

Ступінь автономності людини досягає такого рівня, що вона не менш активно впливає на буття, в якому є укоріненою, а й формує світ, наповнюючи його різноманітними смислами. Сутнісні перетворення зовнішнього середовища відбуваються в результаті використання певних дизайнерських інноваційних технологій, що стають частиною соціального середовища. Адже джерело дизайнерського існування – це не лише природний процес, а такий процес, у який включено людину як об'єкт і суб'єкт дизайнерської діяльності, з різним ступенем інтенсивності та якості. Історичну відмінність цього процесу слід відокремити у вигляді зміни домінуючих джерел існування дизайнерської культури: природо-використовуючого;

природо-організуючого; природо-творчого.

Отже, формуються основні історичні форми або способи взаємодії людини і суспільства: привласнюючий; виробляючий; творчий засіб екзистенціальної взаємодії, коли людина починає формувати екзистенціальні параметри та конструкції свого дизайнерського буття. Людина створює не тільки засоби свого існування (створюючи штучно-природні процеси – дизайн), але і природні умови, тим самим покладаючи на себе більш високий ступінь відповідальності за таку дизайнерську діяльність. Становлення автономного суспільства безпосередньо пов'язано із утвердженням творчого способу екзистенціальної взаємодії людини з оточуючим середовищем, що сприяє більш повному і всебічному розкриттю творчого потенціалу особистості, яке реалізується в процесі її дизайнерської творчості.

Дизайн, особливо в епоху постмодерну, впливає на трансформацію свідомості особистості, формує зовсім іншу систему цінностей, завдяки якій людина може відчувати сенс буття у теперішньому, повсякденному, що присутнє в кожній миті теперішнього й знаходиться в самій людині. Ціннісно-адаптаційний потенціал людини сприяє формуванню гнучкої та творчої особистості, що не лякається новизни невідомого, а сприяє гармонізації відносин людини і суспільства, подоланні маргінального стану буття, розвитку емоційної сфери індивіда, його значення для самореалізації особистості. Дизайн є ефективним фактором адаптації, оскільки пронизує повсякденне життя людини, культивує цивілізований спосіб життя, руйнуючи межі колись віднайдених та освоєних дизайнерських форм, розвиває емоційну сферу, дає відчуття безмежності оточуючого світу, розуміння важливості безмежного удосконалення себе - і тим самим формує тип людини, яка живе у гармонії з ним, адекватна за розвитком своєму часові й тому адаптивна. Так людина стає володарем цінності

переживання, до неї повертаються кольори світу, людина вчиться будувати не абстрактні конструкції, а сприймати світ таким, який даний їй в почуттях. Світ постійно рухається у нескінченній кількості варіантів, які неможливо описати, тому що перебування у художньо-організованому дизайнерському просторі формує розуміння естетичних основ буття, міфопоетичну картину світу, сприяє саморефлексії, формує суб'єктивність людини, створює простір, в якому вона могла б по-іншому осягнути свої зв'язки зі світом, саму себе. Саме дизайн здатний створити такий предметний світ, який побудований за естетичними законами, головною властивістю якого є співзвучність людини і природи.

Дизайнеру, який спеціалізується в будь-якій своїй професії, має бути властиве: образне мислення; системне мислення; інноваційне мислення. Ці види мислення необхідні в будь-якій формі самореалізації особистості, чи то архітектура, графіка, живопис, скульптура, монументальне чи прикладне мистецтво. Дизайн – проектна практика, що вимагає професійного мислення, органічного суміщення образного і системного начал і вносить в цю реальність нові соціокультурні смисли в процесі самореалізації особистості. Самореалізація особистості в дизайнерській творчості – це принципово нова сфера предметної творчості. Дизайн від самого початку свого існування ставить перед собою задачу – зв'язати в єдине ціле красу і доцільність, технічне і естетичне начало, створення нових видів і типів виробів, організацію цілісного предметного світу, що відповідає рівню розвитку матеріальної і духовної культури сучасного інформаційного суспільства. Як зазначає В. Г. Воронкова «Людство на протязі всього часу накопичувало знання у вигляді інформаційних ресурсів. Постійне удосконалення продуктивних сил і виробничих відносин в індустріальному суспільстві визначило різко зростаючу потребу в отриманні різноманітної

Самореалізація особистості як стратегічний тренд розвитку дизайнерської діяльності у реалізації креативних підходів

інформації. Все зростаючі світові інформаційні ресурси викликали необхідність різкого розвитку інформаційних технологій та їх автоматизації. У результаті таке суспільство, у якому більшість працівників займається виробництвом, збереженням, переробкою і реалізацією інформації. Отримало назву «інформаційного суспільства» [16, с.54-55].

Дизайнеру необхідно володіти сучасним розвиненим художнім мисленням, властивим представникам сфери мистецтва, і раціональним проектним мисленням, вивчивши закономірності предметного формоутворення, сфери інженерної і конструктивної діяльності, тому діяльність дизайнера слід співставити з роботою інженерів і конструкторів, які винаходять нові матеріали і конструкції та значно впливають на сферу предметного світу. Вихідними у творчості дизайнера є специфіка матеріалів і закономірностей формоутворення, які підпорядковуються суворим законам природи (законам механіки, оптики, кольорознавству). Кожна суспільна система детермінується відповідними особливостями. Українське суспільство, що перебуває у процесі трансформації, дедалі більше набирає рис соціально-ринкового, що з необхідністю вимагає автономної суверенної, незалежної, соціально активної, здатної до постійного саморозвитку особистості. Світовий досвід свідчить, що вихід на високі рубежі цивілізаційного розвитку пов'язаний зі створенням умов для самореалізації людини у дизайнерській творчості, реалізації інтелектуального потенціалу та творчих здібностей людини. Дизайн-активність та дизайн-творчість постають як внутрішній виток одвічної людської інтенції дизайнерського формоутворення цивілізаційних компонентів облаштування світу. Предметність виступає однією з форм буття речей, в якій вони являються «для-нас» через

пізнавально-практичну дизайнерську діяльність.

Феномен самореалізації особистості надзвичайно різновекторний, багатозаровий, мозаїчний, полівалентний. Звідси виходить, що самореалізація особистості практично можлива в будь-якій сфері людської життєдіяльності, яка здатна стати засадничою основою перетворення індивіда на творчу, активну особистість як результат діяльного подолання особистістю індивіда суперечностей власного розвитку. Саме ця природа самореалізації особистості в дизайнерській творчості дає можливість їй виступати іманентним способом становлення особистості дизайнера, перетворюючи особистісне становлення на постійний процес удосконалення себе як особистості і облаштування свого буття в його укоріненості в дизайнерському самовиявленні предметів. Кожна людина має усвідомити тілесність свого буття і своєї духовної цінності, щоб існування і діяльність набули смислу, який складається з цінностей індивідуального буття [4, с. 62-77]. Проблеми людської суб'єктивності і духовності – це проблеми духовної реалізації тих засад дизайнерської творчості, які виявляються результатом історичної практики людей, адже реалізація людини в дизайні це не просто суб'єктивне ставлення людини до світу, а перш за все, духовно-практичне освоєння людиною цього світу.

Висновки.

Таким чином, самореалізація людини в дизайнерській творчості відбувається шляхом знаходження індивідом власної унікальності в духовній сутності. Самовизначення (саморозвиток, самотворення) людини є доміантною сутністю смисложиттєвого підходу до дизайнерської реальності. В світі ціннісного буття (дизайні) людська духовність включає об'єктивно детермінований смисл, що перетворюється в суб'єктивно значимі інгредієнти. Освоєння «осмисленої матерії» дизайну, яким людина оточує

себе, сприяє тому, що людина має співучасливе ставлення до свого буття, в якому вона виступає об'єктом і суб'єктом свого буття. Поєднаність творчо-духовного з чуттєвим (ірраціонально-душевним) переживанням долає односторонність, наповнює буття багатством тих форм дизайнерського світу, який сприяє високій результативній діяльності для рівноцінного спілкування і національно-духовного самозбагачення. Багатомірність духовного світу людини визначає багатомірність дизайнерської

творчості. Разом з тим дизайнерська творчість має природну основу; джерелом творчої активності людини є інформаційно-енергетичний обмін, що здійснюється за рахунок тілесного, психологічного, інтелектуального потенціалів людини. Дизайнерська творчість розглядається як пульсація енергій різних рівнів, завдяки чому відбувається перехід від небуття до буття, здійснюється приріст змістовності в дизайнерському бутті і в самому суб'єкті дизайнерської творчості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Зобов, Р.А. Самореализация человека: введение в человекознание: учеб. пособие // В. Н. Келасьев. СПб.: Изд-во СПбГУ. 2001. 280 с.
2. Иванов, М. С. К проблеме оценки потенциала самореализации личности в процессе обучения / М. С. Яницкий // *Философия образования*, 2004. № 3 (11). С. 233-241.
3. Лозовой, В. О. Саморозвиток особистості у філософській рефлексії та соціальній практиці: монографія / Л. М. Сідак. Х.: Право, 2006. 256 с.
4. Колісник, О. Духовний саморозвиток особистості // *Соціальна психологія*. 2006. № 1. С. 62–77.
5. Колісник, О. П. Саморозвиток духовності особистості // *Практична психологія та соціальна робота*. 2006. № 2. С. 12–18.
6. Рижова, І. С. Дизайнерська діяльність: сутність, структура, механізм, спрямованість // *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Запоріжжя. 2005. Вип. 22. С.156-169
7. Рижова, І. С. Концепція розвитку дизайнерської творчості як специфічний спосіб самореалізації особистості і вільного освоєння світу // *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Запоріжжя. 2013. Вип.55. С. 219-235.
8. Рижова, І. С. Свобода як онтологічна умова дизайнерської діяльності // *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Запоріжжя. 2005. Вип. 21. С. 64-81.
9. Рижова, І. С. Мотивація дизайнерської діяльності як один із механізмів становлення творчої особистості – дизайнера // *Науковий часопис національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія*. Київ, 2006. Вип.9 (22). С.81-98.
10. Захарова, С. О. Самореалізація людини в дизайнерській діяльності як вираження творчого духу у нелінійному суспільстві // *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. Запоріжжя. 2011. Вип. 46. С. 109-126.
11. Любарт, Т. Творческий процесс / К. Муширу // *Психология. Журнал ВШЭ*. М.: ВШЭ, 2005. № 4. С. 74-80.
12. Дубнякова, А. И. К проблеме игровой деятельности современных дошкольников // *Вестник Псковского государственного университета. Сер. Социально-гуманитарные и психолого-педагогические науки*. Псков: ПГУ, 2009. Вып. № 7. С. 178-179.
13. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических техно-логий // *Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, окт. 2011 г.)*. Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. 1. С. 140-146.

Самореалізація особистості як стратегічний тренд розвитку дизайнерської діяльності у реалізації креативних підходів

14. Пономарев, В. Д. Аксиология игровой культуры // *Вестник МГУКИ*. М.: МГИК, 2004. №2. С. 69-74.
15. Шуть, Н. Н. Мастерство организации и проведения игры. Харьков: Монограф, 2013. 106 с.
16. Воронкова, В. Г. Становлення інформаційного суспільства як цивілізаційної парадигми розвитку сучасної України за доби глобалізації: теоретико-методологічні та праксеологічні виміри: монографія /В.Г. Воронкова; Запоріжжя:ЗДІА, 2017. 270 с.

REFERENCES

1. Zobov, R. A. (2001). Self-realization of man: an introduction to human-cognition: Stud. Manual//V. N. Kelasev. Spb.: Spbsu. 280 s. [in Russian].
2. Ivanov, M. S. (2004). The problem of assessing the capacity of self-fulfilment in learning // M. S. Yanitsky // *Philosophy of education*. Issue. 3 (11). P. 233-241 [in Russian].
3. Lozova, V. O. (2006). Samorozvitok osobistosti u filosofskij refleksii Ta socialnij praktici monografija//L. M. Sidak. H.: Right. 256 s. [in Ukrainian].
4. Kolisnyk, O. (2006). The spiritual needs of the individual//*Social psychology*. Issue 1. P. 62–77 [in Ukrainian].
5. Kolisnyk, O. P. (2006). Self development spirituality the personality//*Practical psychology and social work*. Issue 2. P. 12–18 [in Ukrainian].
6. Ryzhova, I. S. (2005). Design activities: the essence, structure, mechanism, focus//*Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhya State Engineering Academy*. Zaporizhzhya. Issue. 22. P. 156-169 [in Ukrainian].
7. Ryzhova, I. S. (2013). Concept development and design creativity as a specific way of self-realization of personality and free exploration of the world//*Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhya State Engineering Academy*. Zaporizhzhya. Issue 55. P. 219-235 [in Ukrainian].
8. Ryzhova, I. S. (2005). Freedom as the condition of design activity//*Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhya State Engineering Academy*. Zaporizhzhya. Issue 21. P. 64-81 [in Ukrainian].
9. Ryzhova, I. S. (2006). Motivation design activities as one of the mechanisms of the formation of a creative personality – designer//*Scientific journal of the National Pedagogical University named after M. Dragomanov National Pedagogical University. Series 7. Religion. Culture studies. Philosophy*. Kiev. Issue 9 (22). P. 81-98 [in Ukrainian].
10. Zakharova, S. O. (2011). Self-realization of the person in a restaurant's activity as an expression of creative spirit in nonlinear society//*Humanitarian Bulletin of Zaporizhzhya State Engineering Academy*. Zaporizhzhya. Issue. 46. P. 109-126 [in Ukrainian].
11. Lubart, T. (2005). Tvorčeskij process/ K. Muširu//*Psychology*. Magazine VŠÈ. M.: VŠÈ, 2005. Issue 4. P. 74-80 [in Russian].
12. Dubnjakova, A. (2009). To the problem of the gaming activities of modern preschoolers//*Herald of the Pskov State University. CEP. Social and psychological-pedagogical science*. Pskov: Psu. Issue 7. P. 178-179 [in Russian].
13. Mikhailenko, T. M. (2011). Gaming technology as a kind of teaching technologies//*Pedagogy: tradition and innovation: proceedings Internat. researcher. conf. (Chelyabinsk, Oct 2011)*. Chelyabinsk: two Komsomolets. T. 1. P. 140-146 [in Russian].
14. Ponomarev V. D. (2004). Axiology game culture//*Herald of MGUKI*. M.: IPCC. No. 2. P. 69-74 [in Russian].
15. Shoot, N. N. Skill of organizing and conducting the game. Kharkiv: Monograf, 2013. 106 s. [in Russian].
16. Voronkova, V. G. (2017). The establishment of the information society as the civilizacijnoï paradigm of the development of modern Ukraine on the day of globalization: theoretical-methodological and prakseologični dimensions: monograph/ V. G. Voronkova; Zaporozhye: ZDIA. 270 s. [in Ukrainian].

RYZHOVA, IRYNA - Doctor of Sciences Philosophy, Professor, Professor of the Department of Design of Zaporozh'ye National Technical University (Zaporizhzhya, Ukraine)
Ira_Rizhova@mail.ru, ORCID 0000-0002-9562-200X

DYKA, ANGELA - Department of Design Specialty «Graphic Design» Physicotechnical Institute, Faculty of Construction, Architecture and Design Zaporozh'ye National Technical University (Zaporizhzhia, Ukraine)
E-mail angeladikaya@gmail.com ORCID 0000-0002-1887-6671

PERSONALITY SELF-REALIZATION AS A STRATEGIC TREND FOR THE DEVELOPMENT OF DESIGNER ACTIVITY OF CREATIVE APPROACHES

Abstract. The relevance of the study is that self-realization of the personality in the design activity is the core component of design creativity, which manifests itself in all spheres of social and individual life and has a high level of dynamism. Modern realities activate the problem of forming a subject, its readiness to adapt the transformational conditions of life, to act as an active transforming force. The transformation of the Ukrainian society of the XXI century is unfulfilled without the renewal of the person itself, which is possible only through the developed ability of the person himself to a conscious self-development and self-deployment in design art in the projection of the implementation of creative approaches. **Analysis of recent research and publications.** Today, most scholars view a person as a subject of their own activity and their own transformation, and the development process is generally considered to be self-development (K. Abulkhanova-Slavskaya, L. Antsiferova, G. Ball, A. Brushlinsky, G. Kostyuk, S. Maksimenko, T. Titarenko). Modern scholars such as R. Zobov, V. Kelyasiev, M. Ivanov, M. Yanytsky, V. Lozovy, L. Sidak, O. Kolisnyk and others have made a significant contribution to the enrichment of human self-realization. The problem of human self-realization in designer activities and creativity was considered by I. Ryzhova, S. Zakharova and others. Researchers such as A. Dubnyakov, T. Mikhailenko, V. Ponomarev, N. Shut and others engaged in problems of studying gaming activities and gaming technologies. **Research methods.** In the theory and practice of research methods of structural-system, structural-functional analysis, sociokoliologic are widely used, which allowed to penetrate deeply the phenomenon of self-realization of the individual as a strategic trend of development in the projection of the implementation of creative approaches. The result of the study is that with the transformation of society, a person goes to a new level of perfection, falls into a new plane of existence, which begins to dominate the natural world, to fully use its energy sources and raw material base. Man, always making measurements of his own sensuality, contributes to the formation of such a design form, which is the process of encoding the familiar entities of the surrounding world in the projection of the development of creative approaches. Creating a designer's form in this process is a material expression of the transformation of the natural world into a cultural world that requires the use of creative approaches. Human relations with the surrounding world are dialectical: a person forms a design space, and it, in its turn, changes and rebuilds a person by the laws of creativity and creativity. **Conclusions.** The self-realization of a person in the design creative activity takes place by finding the individual of his own uniqueness in his creative and spiritual essence. It is proved that self-realization of the personality in the design activity contributes to the formation of the person-designer as "the center of eternity" and "infinity" of human being. The practical significance of the topic lies in the fact that the processes of self-realization of the personality in the design activity by methods of creative approaches are researched.

Key words: self-realization of a person, designer activity, designer creativity, design, image, freedom, game, measure in design, creative approach.

РЫЖОВА И. С. – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры дизайна Запорожского национального технического университета (Запорожье, Украина)

E-mail: Ira_Rizhova@mail.ru, ORCID 0000-0002-9562-200X

ДИКАЯ А. Н. – магистрант кафедры дизайна специальности «Графический дизайн» физико-технического института факультета строительства, архитектуры и дизайна Запорожского национального технического университета (Запорожье, Украина)

E-mail: angeladikaya@gmail.com, ORCID 0000-0002-1887-6671

САМОРЕАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ КАК СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ТРЕНД РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПРОЕКЦИИ РЕАЛИЗАЦИИ КРЕАТИВНЫХ ПОДХОДОВ

Аннотация. *Актуальность* исследования состоит в том, что самореализация личности в дизайнерской деятельности составляет ключевой компонент дизайнерского творчества, которое проявляется во всех сферах общественного и индивидуального бытия и имеет большой уровень динамизма. Современные реалии активизируют проблему формирования субъекта, его готовности к адаптации в трансформационных условиях жизнедеятельности, чтобы выступить активной преобразовательной силой. Трансформация украинского общества XXI столетия есть неосуществленной без обновления самого человека, что возможно только благодаря развитой личности к осознанному саморазвитию и саморазворачиванию в дизайнерском творчестве в проекции реализации креативных подходов. **Анализ последних исследований и публикаций.** Сегодня большинство исследователей рассматривают человека как субъекта собственной активности и собственного превращения, а процесс развития преимущественно считают саморазвитием (К. Абульханова-Славская, Л. Анциферова, Г. Балл, А. Брушлинский, Г. Костюк, С. Максименко, Т. Титаренко). Значительный вклад в обогащение теории самореализации личности внесли такие учёные, как Р. Зобов, В. Келасьев, М. Иванов, М. Яницкий, В. Лозовой, Л. Сидак, Е. Колесник и другие. Проблема самореализации человека в дизайнерской деятельности и творчестве была рассмотрена И. Рижовой, С. Захаровой и другими. Проблемы изучения игровой деятельности и игровых технологий занимались такие исследователи, как А. Дубнякова, Т. Михайленко, В. Пономарев, Н. Шуть и другие.

Методы исследования. В теории и практике исследования широко используются методы структурно-системного, структурно-функционального, социациологического, которые позволили глубоко проникнуть в феномен самореализации личности как стратегического тренда развития дизайнерской деятельности в проекции реализации креативных подходов. Результат исследования состоит в том, что с трансформацией социума человек выходит на новый уровень совершенства, оказывается в новой плоскости существования, которая начинает доминировать над миром природы, использовать в полной мере ее энергетические источники и сырьевую базу. Человек, всегда создавая за измерениями собственной чувствительности, содействует формированию такой дизайнерской формы, которая есть процессом кодирования познанных сущностей окружающего мира в проекции развития креативных подходов. Творение дизайнерской формы в этом процессе есть материальным проявлением превращения природного мира на культурный мир, что требует применения креативных подходов. Отношения человека с окружающим

миром диалектические: человек формирует дизайнерское пространство, а оно, в свою очередь, изменяет и преобразует человека согласно законов творчества и креативности.

Выводы. Самореализация человека в дизайнерской творческой деятельности происходит путем формирования индивидом собственной уникальности в своей творческо-духовной сущности. Доказано, что самореализацию человека в дизайнерской деятельности содействует формированию человека-дизайнера как «средоточия вечности» и «нескончаемости» человеческого бытия. **Практическое значение темы** в том, что исследуются процессы самореализации личности в дизайнерской деятельности методами креативных подходов.

Ключовые слова: самореализация личности, дизайнерская деятельность, дизайнерское творчество, проектирование, образ, свобода, игра, мера в дизайне, креативный подход.

Стаття рекомендована до публікації д.філософ.н., проф. В.Є.Білогур (Мелітополь, Україна)

Надійшла до редколегії: 06.06.2018

Прийнята до друку: 11.06.2018