



DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu7.2017.1.13>

УДК 128; 124.3

ББК 87.5

КАТЕГОРИЯ СЧАСТЬЯ В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФИИ ИГРЫ

Виктор Анатольевич Аликин

Кандидат философских наук, доцент кафедры менеджмента и информатики,
Новочеркасский инженерно-мелиоративный институт им. А.К. Кортунова – филиал
Донского государственного аграрного университета
ludosopher@yandex.ru
ул. Пушкинская, 111, 346428 г. Новочеркасск, Российская Федерация

Аннотация. В статье рассматривается проблема значимости игры в достижении человеком счастья. Автор ставит вопрос о том, в какой степени счастье является результатом рациональной деятельности или спонтанного творчества. Философская проблема счастья заключается в вопросе о том, предопределено ли оно духовной либо материальной удовлетворенностью человека. В теоретическом отношении данная проблема предстает как альтернатива между объективной предопределенностью и творческим характером счастья.

Счастье как удовлетворение духовных потребностей делает жизнь человека наполненной смыслом и нравственно ориентированной, но зачастую заставляет человека вступать в конфликт со своей материальной природой. Счастье как удовлетворение материальных потребностей делает жизнь человека более предсказуемой, эмоционально насыщенной, но за потребляемыми вещами теряется целостный образ человеческого бытия – то, ради чего, собственно, человек сохраняет себя в мире через потребление. Возникает необходимость в гармонизации духовной и материальной удовлетворенности. Именно игра является важнейшим элементом, благодаря которому это становится возможным. Во-первых, она придает предметам новое, неутилитарное значение, и обычные вещи в игре становятся символами и знаками, через которые человек выражает свой духовный мир. Во-вторых, игра, благодаря свободному воображению, рождает новое понимание счастья, которое посредством рациональной деятельности остается только воплотить в реальности. В-третьих, игровое воображение делает человека счастливым непосредственно в игре. В таком случае счастье полностью становится предметом свободного творчества, не нуждаясь в дополнительной рациональной деятельности для его воплощения.

Ключевые слова: счастье, игра, творчество, воображение, деятельность, духовное и материальное, свобода и предопределенность.

Связь между игрой и счастьем видится недостаточно прочной. Игра легковесна, счастье – вещь серьезная и даже сакральная. Однако есть мыслители, настаивающие на существенности этой связи. Например, по убеждению Ф. Шиллера, счастье человек может обрести только в игре, так как в ней противо-

положные моральное и материальное принуждения, которые каждое в отдельности делают его несчастным, оказываются согласованными и компенсируют друг друга [15, с. 355]. Э. Финк утверждает, что «игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть “счастье”» [11, с. 364]. Так или иначе, в

силу принципиальной неопределенности вопроса счастья, его сопротивления попыткам ясных рациональных формулировок игровой контекст исследования может оказаться удобным и органичным для его понимания.

В философии выделяют три основных подхода к решению проблемы счастья. Гедонический подход, берущий начало с Эпикура, определяет счастье как чувственное наслаждение, удовольствие [9]. Второй, аскетический подход наиболее ярко выражен в стоицизме и христианской религии. Желаемое для человека здесь видится в духовных ценностях, реализации идеалов добродетели, а счастье как результат достойной жизни и исполнения нравственного долга [7, с. 1012]. Если духовные устремления виделись бесконечно глубокими, то материальные потребности не имели отношения к счастью, поэтому должны были ограничиваться, играть обеспечивающую роль. Умеренность материального потребления была добродетелью. Средневековая философия сохраняет представление о том, что умеренность и довольствование малым являются необходимым условием счастливой жизни. Третий подход – эвдемонизм, одним из видных сторонников которого был Аристотель, представляет собой гармонизацию двух предыдущих. Счастье здесь является единственным основным смыслом жизни человека и критерием его нравственности, но при этом оно тесно увязывается с материальной человеческой деятельностью. Счастье понимается как духовное совершенство, но достигаемое в том числе и через разумное удовлетворение чувственных потребностей [4, с. 4].

Впоследствии деятельностный подход в силу своего среднего положения стал наиболее распространенным. Человек фиксирует несоответствие между желаемым образом себя и реальным состоянием, а затем преобразует реальность до ее соответствия желаемому. Это и является счастьем. М.А. Можейко определяет это соответствие как «субъективно переживаемое состояние единства сущности и существования личности» [7, с. 1012]. Сущность здесь – это желаемое, а существование – это реальная жизнь человека.

В эпоху Ренессанса, в Новое время роль труда и удовлетворения материальных по-

требностей в достижении счастья стала возрастать. Счастье в духовном понимании опирается на знание о сущности человека, о его предназначении, однако европейская мысль конца XX в. пришла к выводу, что такое знание невозможно. Наиболее ярко эту идею впервые выразил Ф. Ницше, анализируя такой феномен европейской культуры, как нигилизм [12]. Распространенное современное понимание счастья связывает его с бесконечным процессом удовлетворения неутолимой потребности в материальных благах, несущим человеку бесконечное множество ощущений. Понимание счастья как удовлетворения материальных потребностей делает жизнь человека более предсказуемой, эмоционально богатой, но за потребляемыми вещами теряется целостный образ человеческого бытия – то, ради чего, собственно, человек сохраняет себя в мире через потребление. Возникает необходимость в идее счастья, гармонизирующей духовную и материальную удовлетворенность.

Именно такая идея разрабатывалась Ф. Шиллером, который видел согласие между двумя противоположными сторонами жизни человека в игре. По убеждению философа, игра призвана разрешать противоречие между сверхчувственным, моральным долгом и материальным принуждением человека в потребностях. Игра оказывается способной на это благодаря тому, что в ее основе лежит стремление к красоте, которая объединяет в себе материальное и идеальное: «красота... не может быть исключительно только жизнью... но красота не может быть и исключительно образом» [15, с. 299–300]. Другими словами, искусство как наивысшая форма игры создает реальные материальные предметы, но подчиненные не утилитарной логике удовлетворения потребностей, а в соответствии с идеалами разума, и таким образом устанавливает согласие между духовной и материальной жизнью человека.

Важнейшим условием достижения счастья является понимание того, в чем оно состоит. Чтобы добиться счастья, нужно иметь его проект. И здесь мы снова фиксируем два противоположных подхода: либо счастье человека предопределено заранее как платоновская объективная сущность, и тогда наша за-

дача – его познать; либо оно непредопределено, в этом случае мы должны его сами сотворить. Если даже мы признаем объективную предопределенность своего счастья, то возникает еще одно расхождение: или мы способны его познать, или принципиально не способны, и тогда на первую роль снова выходит творчество счастья. А.И. Комаров, рассматривая историю европейской мысли, отмечает, что на всем ее протяжении шла борьба между объективными законами и творчеством, названная им одним из основных противоречий человеческой деятельности [5, с. 33]. Например, познание истины в античной философии выше творчества. В познании раскрывается сущность природы и человеческого бытия, в том числе и творчества. Но творчество по определению должно быть свободным, должно создавать нечто новое. Данное противоречие остается неразрешенным в античной мысли. В эпоху Возрождения человек приобретает самостоятельность в творчестве, мыслит себя творцом самого себя и своей культуры. В эпоху Нового времени возрастает интерес к познанию объективной реальности (но уже материальной), а творчество снова приобретает подчиненный познанию характер. В философии Канта творчество опять выходит на первую роль по отношению к познанию. Познание – это не пассивное созерцание объективности, а активное формирование картины мира исходя из субъективных априорных установок. Классическая философия видела основания творчества в сверхчувственном мире, поэтому оно предстает вещью принципиально непознаваемой, но при этом может проявиться только в материальном мире. В итоге творчество здесь представляет собой постоянное противоречие между материальным и сверхчувственным мирами.

Похожее противоречие, связанное с вопросом о предопределенности счастья, раскрывает В. Татаркевич в своей книге «О счастье и совершенстве человека», при этом напрямую связывая категории счастья и игры. Описывая типы личности в зависимости от их отношения к счастью, он делит людей на две категории: «люди хорошо воспитанные», чья молодость прошла под преобладающим влиянием воспитателей, и «люди игры», которые в молодости значительную часть времени

проводили без контроля со стороны старших и на которых наиболее сильное влияние имели ровесники, товарищи по играм [10, с. 181]. «Воспитанные» люди верят в то, что если они будут соблюдать правила, то их счастье предопределено. Однако если вдруг такой человек делает все как надо, но не добивается желаемого – это становится для него непоправимой бедой. «Люди игры» «трактуют... как игру всякую деятельность. ...Человек игры скорее сам создает хорошие условия для счастья. Если обстоятельства лишают его одной работы, он принимается за другую и точно так же будет ей радоваться... любые жизненные правила он воспринимает как условные: этому его научила игра» [10, с. 182].

В этой типологии мы видим прямую зависимость между игрой как формой организации своей жизни и доступностью счастья.

Близкую позицию занимает и Э. Финк. Он полагает, что в случае, когда человек воспринимает образ своего счастья объективно предзаданным, творчество и игра не будут иметь важного значения в его жизни, основным будет рациональная деятельность. Но если он считает, что образ желаемого счастья он формирует сам, то игра становится формой его жизни и местом его счастья. Э. Финк полагает, что способность игры нести человеку счастье основана на воображении: «Фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, от непреклонного долженствования так-бытия... забыть на время невзгоды и бежать в более счастливый мир грез» [11, с. 360]. Обратив внимание на историю формирования понятия «воображение», мы и здесь обнаруживаем сопоставление с рациональной интеллектуальной деятельностью. Ю.В. Борисова, исследуя категорию воображения, выяснила, что в античности и Средневековье оно мыслится как деятельность рассудка (мышления), связанная с созданием образов из чувственно воспринимаемой действительности. То есть воображение и логика сотрудничают: первое создает чувственный материал, вторая использует его в рациональном построении. В Новое время воображение и разум стали пониматься как противоположные понятия: разум открывает нам истину, а воображение создает неистинный мир грез [3, с. 41–42].

А.С. Шаров, изучая вопрос воображения, приходит к выводу, что в реальности достижение желаемого затруднено и происходит через время и усилия. Воображение позволяет человеку мгновенно создать образ желаемого так, как будто оно уже получено. Так оно выступает фактором надежды и терпения. Органы чувств поставляют в сознание лишь «кирпичики», «кубики», а сложные образы из них создает произвольно (свободно от внешнего воздействия) воображение. «Именно продуктивное воображение как природный и социокультурный механизм соединяет нас с миром, конструирует для нас мир, с которым мы взаимодействуем на границе и уточняем уже сконструированное для нас воображением в процессе реального взаимодействия с окружающим миром [14, с. 121]. Идеальный и материальный миры существуют до и независимо от человека. Но через человека, а именно через его воображение, эти два мира могут соприкоснуться и взаимовлиять друг на друга.

Подводя итоги, можно сказать, что игра принимает важное участие в достижении человеческого счастья с помощью воображения и творчества. Счастье – это определенное желаемое для человека состояние. Но откуда берется образ этого состояния? В ответе на этот вопрос в истории мысли происходит борьба между двумя подходами. Один из них состоит в том, что желаемое для человека состояние уже объективно существует, человек же должен его открыть для себя, познать истину бытия и реализовать ее своей жизнью. В этой работе определяющая роль принадлежит рациональному, логическому познанию. Воображение и творчество здесь могут иметь только вспомогательную роль подготовки исходного чувственного материала для дальнейшей интеллектуальной деятельности или роль смягчителя насилия объективности. Есть и другой вариант функции игры при господстве рациональности. Рациональная деятельность ведет человека к счастью через преобразование окружающей действительности, но это долгий, трудный процесс, требующий усилий, усидчивости, многое не получается, что часто создает в человеке разочарование, чувство безнадежности и уныние. В этом случае игра становится средством отдыха, релаксации и поддер-

жания надежды: «Человек играет тогда, когда он празднует бытие. “Праздник” прерывает череду отягченных заботами дней, он ограничен от серого однообразия будней, отделен и возвышен как нечто необычное, особенное, редкое» [11, с. 400].

Другой подход состоит в том, что объективная истина не существует или, если и существует, недоступна пониманию человека. В таком случае воображение начинает играть определяющую роль создания образа счастья человека на основе интуиции. Игра является пространством и временем, в которых происходит эта работа воображения. В таком случае рациональной деятельности отводится роль воплощения образа счастья созданного воображением на практике, в материале: «Иной раз сделанные в игре изобретения внезапно получают реальное значение. Человеческое общество многообразно экспериментирует на игровом поле прежде, чем испробованные там возможности станут твердыми нормами и обычаями, обязательными правилами и предписаниями. Игра как испытание возможностей занимает в системе экономики социальной практики громадное место» [11, с. 370]. Ортега-и-Гассет поддерживает эту идею: «...первозданная реальность вовсе не торопится открывать свои секреты, у человека нет иного выхода, кроме как мобилизовать весь интеллект, главным органом которого... является воображение» [8, с. 486]. Таким образом, история отдельного человека или человечества – это история игр-экспериментов, в основном оканчивающихся неудачей. Но удача, хоть и редко, все же достигается. Только важно не забывать ошибок, чтобы не ходить по кругу, а двигаться вперед.

И первый, и второй подходы придают игре определенную функцию в жизни человека, в достижении им счастья. Но это противоречит сущности игры как феномена абсолютной свободы. Игра существует сама ради себя, а не для чего-то. На это указывают почти все наиболее известные исследователи игры. Ж. Бодрийяр говорит об «унижении игры до статуса функции» [2, с. 273]. Э. Финк отмечает, что «игровому действию присущи лишь имманентные ему цели. Если мы играем ради того, чтобы за счет игры достичь

какой-то иной цели, если мы играем ради закаливания тела, ради здоровья, приобретения военных навыков, играем, чтобы избавиться от скуки и провести пустое, бессмысленное время, – тогда мы упускаем из виду собственное значение игры» [11, с. 365]. «Игра похищает нас из-под власти привычной и будничной “серьезности жизни”... это похищение порою возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие, словно в зеркале» [11, с. 380–381]. Игра в отличие от рационального, опосредованного познания непосредственно демонстрирует нам бытие и в отличие от деятельности, которая возможно в результате усилий принесет счастье, представляет собой непосредственное счастье здесь и сейчас.

Но Э. Финк, утверждая автономность игры от рациональной деятельности, в итоге все же сам придает игре определенную функцию в жизни человека, а именно функцию праздника. И действительно, сложно рассуждать о деятельности и игре как независимых друг от друга сферах жизни человека, одна из них почти неизбежно попадает в подчинение другой. Э. Финк, так же как и Й. Хейзинга [13] и многие другие исследователи, все же сделали выбор в пользу деятельности, определив ее как основной путь к счастью человека, а игру как вспомогательную функцию.

Но есть третий подход, который был сформулирован в основном в рамках постмодернистской философской традиции. Он именно игру определяет как место счастья человека: «труд перестал быть радостью, радость переместилась в сферу досуга» [4, с. 6]. Родоначальником нового взгляда можно считать Ф. Ницше. Он впервые заявил о необходимости избавиться от власти сверхчувственных идей. Но это не означало переход от добра к злу, от истины к неопределенности, от порядка к хаосу. Так, Т.Н. Воронцова утверждает, что «моральные качества индивида модерна, такие как обязательность, ответственность, долг, в постмодерне отменяются, уступая место произволу, ничем не ограниченной свободе, отсутствию каких-либо ограничений и правил человеческой жизни» [4, с. 6]. Наоборот, «ницшевский или постмодернистский «сверхчеловек» взял себе большую сво-

боду, чтобы возложить на себя и большую ответственность» [1, с. 23]. Ф. Ницше «выделяет свободу как высшую человеческую ценность, достигнув которой человек встает перед сложнейшим выбором принятия решений, требующим высокой степени ответственности» [6, с. 125]. Эта ответственность состоит в том, что теперь не бог, не святое предписание из прошлого, а он сам обязан решать, в чем смысл, истина и счастье. Это и есть образ мира, который можно назвать игровым, «мировой игрой»: не поступательное становление порядка из хаоса, а игра в порядок, бесконечные, несвязанные между собой циклы сотворения и уничтожения порядка из ничего. Радикальная игровая интерпретация образа счастья констатирует, что человеку вообще не нужна деятельность, нет необходимости преобразовывать окружающий мир и себя в соответствии с идеальным образом желаемого. Образы, смыслы, эффекты, создаваемые творчеством, воображением в игре из ничего и без всякого плана и объективного руководства, уже сразу являются и образом счастья человека, и самим этим счастьем.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аликин, В. А. Игровое разрешение вопроса о смысле жизни в философии Ф. Ницше / В. А. Аликин // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 3 (53), ч. 2. – С. 20–24.
2. Бодрийар, Ж. Соблазн / Ж. Бодрийар ; пер. с фр. А. Гараджи ; вступ. ст. Е. Петровской. – М. : Ad Marginem, 2000. – 318 с.
3. Борисова, Ю. В. Воображение и разум в античной культуре / Ю. В. Борисова // Уникальные исследования XXI века. – 2015. – № 7 (7). – С. 40–43.
4. Воронцова, Т. Н. Счастье как ценность в философском дискурсе / Т. Н. Воронцова // Вестник Донского государственного аграрного университета. – 2015. – № 16, ч. III. – С. 4–8.
5. Комаров, А. И. Методологические принципы исследования творчества: классическая философия / А. И. Комаров // Вестник Московской государственной академии делового администрирования. Серия: Философские, социальные и естественные науки. – М. : МГАДА, 2010. – № 5. – С. 33–39.
6. Куняшова, Е. В. Феномен отчуждения в культурно-философских концепциях Ф. Ницше и Г. Зим-

меля / Е. В. Куняшова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2014. – № 12 (50), ч. III. – С. 125–128.

7. Можейко, М. А. Счастье / М. А. Можейко // Новейший философский словарь. – Минск : Книжный Дом, 2003. – С. 1012–1013.

8. Ортега-и-Гассет, Х. Эстетика. Философия культуры / Х. Ортега-и-Гассет; вступ. ст. Г. М. Фридендера; сост. В. Е. Багно. – М. : Искусство, 1991. – 588 с.

9. Римские стоики: Сенека, Эпиктет, Марк Аврелий. – М. : ТЕРРА-Книжный клуб : Республика, 1998. – 544 с.

10. Татаркевич, В. О счастье и совершенстве человека / В. Татаркевич. – М. : Прогресс, 1981. – 284 с.

11. Финк, Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии : переводы / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. – М. : Прогресс, 1988. – 552 с. – С. 357–403.

12. Хайдеггер, М. Ницше и пустота / М. Хайдеггер. – М. : Алгоритм : Эксмо, 2006. – 304 с.

13. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

14. Шаров, А. С. Проблема воображения в философии и психологии / А. С. Шаров // Актуальные психолого-педагогические проблемы в науке и практике : сб. науч. ст. V Междунар. науч.-практ. конф. – Омск : КАН, 2014. – С. 119–122.

15. Шиллер, Ф. Статьи по эстетике / Ф. Шиллер // Собр. соч. : в 7 т. – М. : Художественная литература, 1957. – Т. 6. – 794 с.

REFERENCES

1. Alikin V.A. Igrovoe razreshenie voprosa o smysle zhisni v filosofii F. Nitsshe [Game Resolution of Life Meaning Problem in Friedrich Nietzsche's Philosophy]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kulturologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, Philosophical, Political and Legal Sciences, Culturology and Art Study. Questions of Theory and Practice]. Tambov, Gramota Publ., 2015, no. 3-2 (53), pp. 20-24.

2. Baudrillard J. *Soblazn* [Temptation]. Moscow, Ad Marginem Publ., 2000. 318 p.

3. Borisova Yu.V. Voobrazhenie i razum v antichnoy kulture [Imagination and Mind in the Ancient Culture]. *Unikalnye issledovaniya XXI veka* [Unique Studies of the 21st Century], 2015, no. 7 (7), pp. 40-43.

4. Vorontsova T.N. Schastye kak tsennost v filosofskom diskurse [Happiness as a Value in the Philosophical Discourse]. *Vestnik Donskogo*

gosudarstvennogo agrarnogo universiteta, 2015, no. 16, part III, pp. 4-8.

5. Komarov A.I. Metodologicheskie printsipy issledovaniya tvorchestva: klassicheskaya filosofiya [Methodological Principles of Creativity Research: Classical Philosophy]. *Vestnik Moskovskoy gosudarstvennoy akademii delovogo administrirovaniya. Seriya: Filosofskie, sotsialnye i estestvennye nauki*, 2010, no. 5, pp. 33-39.

6. Kunyashova E.V. Fenomen otchuzhdeniy v kulturno-filosofskikh kontseptsiyakh F. Nitsshe i G. Zemmelya [Phenomenon of Alienation in Cultural and Philosophical Concepts of F. Nietzsche and G. Simmel]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kulturologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, Philosophical, Political and Legal Sciences, Culturology and Art Study. Questions of Theory and Practice]. Tambov, Gramota Publ., 2014, no. 12 (50), part III, pp. 125-128.

7. Mozheyko M.A. Schastye [Happiness]. *Noveyshiyy filosofskiy slovar* [The Newest Philosophical Dictionary]. Minsk, Knizhnyy Dom Publ., 2003, pp. 1012-1013.

8. Ortega y Gasset J. *Estetika. Filosofiya kultury* [Aesthetics. Philosophy of Culture]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1991. 588 p.

9. *Rimskie stoiki: Seneka, Epiktet, Mark Avrelii* [The Roman Stoics Seneca, Epictetus, Marcus Aurelius]. Moscow, TERRA Publ., 1998. 544 p.

10. Tatarkevich V. *O Schastye i sovershenstve cheloveka* [On Happiness and Perfection of Human]. Moscow, Progress Publ., 1981. 284 p.

11. Fink E. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya [Main Phenomena of Human Existence]. *Problema cheloveka v zapadnoy filosofii: perevody* [The Problem of Human in Western Philosophy: Translations]. Gurevich P.S., Popov Yu.N., eds. Moscow, Progress Publ., 1988, pp. 387-403.

12. Heidegger M. *Nitsche i pustota* [Nietzsche and Emptiness]. Moscow, Algoritm Publ.; Eksmo Publ., 2006. 304 p.

13. Huizinga J. *Homo Ludens. Statyi po istorii kultury* [Homo Ludens. Articles on the History of Culture]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 1997. 416 p.

14. Sharov A.S. Problema voobrazheniya v filosofii i psikhologii [The Problem of Imagination in Philosophy and Psychology]. *Aktualnye psikhologo-pedagogicheskie problemy v nauke i praktike: sb. nauch. st. V Mezhdunar. nauch.-prakt. konf.* [Current Psychological and Pedagogical Problems in Science and Practice. Collected Scientific Articles of the 5th International Scientific and Practical Conference]. Omsk, KAN Publ., 2014, pp. 119-122.

15. Schiller F. Statyi po estetike [Articles on Aesthetics]. *Sobr. soch. v 7 t.* [Collected Works in 7 vols.]. Moscow, Khudozhestvennaya lit-ra, 1957, vol. 6. 794 p.

THE CATEGORY OF HAPPINESS IN THE CONTEXT OF THE PHILOSOPHY OF GAME

Viktor Anatolyevich Alikin

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Department of Management and Information Science,
Novocherkassk Institute of Reclamation Engineering named after A.K. Kortunov, Branch of Donskoy
State Agrarian University
ludosopher@yandex.ru
Pushkinskaya St., 111, 346428 Novocherkassk, Russian Federation

Abstract. The article discusses the importance of game in achieving human happiness, and to what extent, happiness is the result of rational activity or spontaneous creativity.

The main philosophical problem of happiness is the understanding – how happiness is predetermined by spiritual or material satisfaction of a man. From the point of view of knowledge, this problem is converted to an alternative between the objective determinism and the creative nature of happiness.

Happiness, as an objective spiritual being, makes human life meaningful and morally oriented, but remains fundamentally unknowable and forces the person to conflict with its material nature. Happiness, as the satisfaction of material needs, makes human life more obvious, emotionally rich, but behind this consumption, the holistic image of human being is lost, and for it a man save himself in the world through the consumption. There is the need for the harmonization of the spiritual and material satisfaction. The game is the most important element, whereby it becomes possible. Firstly, it creates real material objects, which are not obeyed to utilitarian logic, but the ideals. So the usual things in the game become symbols and signs by which the man describes his spiritual world. Secondly, the game, thanks to free imagination, creates a new understanding of happiness, which can be realized just by means of rational activity. Thirdly, the gaming imagination makes a man happy in game. In this case, happiness becomes the subject of free creativity without regard to its nature and without any additional rational activity for its realization.

Key words: happiness, game, creativity, imagination, activity, spiritual and material, freedom and predetermination.