

Шановні колеги!

Із січня 2025 року розпочався новий етап розвитку нашого журналу. Завдяки нашій спільній праці — авторів, читачів і редакційної команди — ми успішно видали 50 номерів, а 51-й став першим, що індексується в міжнародній базі даних Scopus.

На цьому шляху ми відмовляємося від залежності від рекламодавців та обираємо новий формат: статті стають платними, а історія журналу — творінням нас самих.

Притча про Воїна і грозу

На світанку часів, коли гори були молодшими, а річки повноводними, жив Воїн, чиє ім'я стало символом мудрості. Одного дня до його земель наблизилася рать, керована гнівом і безрозсудністю. Але Воїн не поспішав відповідати силою на силу. Він пам'ятав слова великого стратега: *«Перемагає той, хто вміє перетворити час на союзника. Поспіх — це доля слабких»*.

Вороги розбивали скелі, витоптували поля, вимагали битви. Але мудрий Воїн зберігав спокій, спостерігаючи з висоти, мов гора, що не схиляється перед вітром. Він знав, що *справжнє мистецтво перемоги полягає в умінні тримати розум холодним навіть серед полум'я. Гнів засліплює, а терпіння відкриває шлях*.

Час минав, вороги виснажували себе марними атаками, втрачали сили та рішучість. А Воїн зосереджувався на укріпленні своїх позицій. *«Велика битва виграється до її початку. Той, хто має витримку, володіє долею»*.

Коли настав момент, Воїн взяв не меч, а факел. Сухі трави на схилах спалахнули вогнем, що охопив табір ворога. Без бою, без втрат він здобув перемогу, дозволивши природі стати своїм союзником.

Уроки з притчі:

- сила полягає в умінні розрізнати рух і марну суєту;
- перемога належить тому, хто бачить її форму, що змінюється;
- гнів виснажує, а терпіння — створює шлях.

Як писав Сунь Цзи: *«Спокій — це щит, який неможливо пробити. Чекання — це не бездіяльність, а підготовка до триумфу»*.

Мудрий полководець перемагає, дозволяючи світу стати зброєю, а битва ведеться не на полях, а в умах.

Слоган нашого 51-го номеру: «Мудрість і терпіння завжди перемагають».

**З повагою, ваш головний редактор,
проф. Д. Іванов ■**

