

Олег ХАЙРУЛІН
**ГАБІТУС ЯК СУБ'ЄКТНА МАТРИЦЯ
СОЦІАЛЬНОЇ ГРИ**

Oleg KHAIRULIN
HABITUS AS A SUBJECT MATRIX OF A SOCIAL GAME

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.01.079>

УДК: 159.9.01 : 168

«Постмодерн, як теорія і практика розрізнення,
універсалізує людську сутність як гру проектами».
Н.С. Корабльова [10, с. 401].

«Габітус – це практичний сенс, здоровий глузд.
Габітус – це принцип, який породжує практики
і котрий підкоряється практичній логіці –
логіці невизначеності, властивій повсякденню».
І.В. Карівець [9, с. 197].

Актуальність і проблемне поле дослідження. Життєдіяльність сучасної людини постійно перебуває під невпинно зростаючим впливом культурного, передусім науково-технічного, прогресу. Такий вплив охоплює всі аспекти індивідуального і соціального життя суб'єкта, супроводжується тотальним використанням особливостей *постмодерну*, що сформувався і розвивається на субстратах інформаційного (постіндустріального) суспільства. Сьогодні підтверджує, що такі обставини спроможні перетворювати екзистенцію людини і соціуму на невпинний та нескінченний вирій яскравих, колоритних, але необов'язково індивідуально потрібних і соціально корисних вражень, можливостей, ефектів. У часопросторі *постмодерну* та інформаційного суспільства різьбляється культуротвірний контекст індивідуальної участі людини у соціальних процесах, суспільному практикуванні. Соціальний суб'єкт здебільшого стає споживачем зовнішніх вражень та ефектів, які часто перебувають поза осмислених інтен-

цій, непродуктивно збуджують його ментальну сферу, від чого життєдіяльність такого суб'єкта тяжіє перетворюватися на свою імітацію. Від цього особа втрачає здатність до продуктивного цілепокладання, стає схильною до поступового знівелювання власної унікальної ідентичності, самототожності і самототожності, хоча й зберігає при цьому свою здатність до репродуктивного, імітаційного, часто пародійного, цитування і гри. На тлі перманентної доступності вражень різноманітної спрямованості та афективної сили нестабільність та неоднозначність соціальних, передусім моральних орієнтирів і пріоритетів, строкатість і повторюваність/ітеративність інтеракцій стають головними ознаками *постмодерністського* культурного розвитку.

Класики теорії *постмодернізму*, зокрема М. Фуко, Ж. Бодрійяр та Ф. Ліотар, відзначають зв'язок *постмодерністської* культури з прогресом високих технологій, цифрових медіа-засобів, домінуванням у суспільних процесах масової культури і масової комунікації. Обумовлена особливостями інформаційного

суспільства активність медіа-структур викликає перенасичення культурного простору інформацією, *неврівноважене розмаїття смислів, моделей, ролей, образів, взірців*. Така активність спроможна психодуховно дестабілізувати екзистенційну екологію людини, узалежнити її від штучних рольових моделей, що надходять од медіа-бізнесу і масової культури, спонукати сучасного суб'єкта до мимовільного чи то й довільного наслідування, імпринтингу таких моделей. Результатом тут часто є втрата конкретно особою власної унікальної ідентичності, включно й до критичного рівня деперсоналізації, суспільного поширення і домінування феномену *das Man*.

В умовах постмодерну плюралізм і доступність можливостей і засобів втамування будь-яких психоемоційних потреб суб'єкта стали *новою культурною рамкою*, у центрі якої знаходяться технологічна потужність систем соціального інжинірингу, всюдисутність систем штучного інтелекту (*artificial intelligence, AI*) й найновіші досягнення кібернетики, соціальної психології та медіа-психології. Синтез усіх цих головних атрибутів сучасної масової комунікації епохи постмодерну формує сьогодні нові «правила гри», які нав'язують людині і соціальним групам найбільш колоритні та епатажні *рольові моделі* пристосування до життєвих реалій. Вплив таких моделей відбивається на світогляді, світовідчутті, самоідентифікації людини, у розумінні й трактуванні споконвічних буттєвих універсалій, особливо фундаментальних: «життя/екзистенція», «єдність», «можливість», «мета», «якісність», «праця», «влада», «любов», «гра» тощо. Володарі соціально-інформаційних (медіа) мереж поступово стають суб'єктами-домінантами соціальної, політичної та економічної влади, ідеократичними господарями. Водночас їх влада поступово набуває мережного, різноманітного формату, концентруючись у руках тих, хто здатний гнучко контролювати матеріальне та символічне виробництво і споживання продуктів актуальної медіа-культури. Таким чином володарі засобів масового впливу створюють, обробляють, спритно оперують і повністю контролюють поширення їм чи владі потрібної інформації, яка визначає уявлення, настановлення, світогляд, поведінку громадян.

Вектори впливу наведених суспільних і технологічних тенденцій нині спрямовані, нехай би спочатку й локально, на глобалізацію соціального контролю, на практичне втілення

моделей влади, що перманентно примушують суб'єкта до мимовільного чи довільного наслідування штучно нав'язуваних соціальних взірців й у такий спосіб наближають буденну практику до зразків паноптикону – соціального проєкту англійського філософа й правознавця, засновника і натхненника філософської течії утилітаризму Джеремі Бентама (1748 – 1832).

М. Фуко, досліджуючи історію дисциплінарних соціальних механізмів, зазначив найважливішу рису проєкту Дж. Бентама: індивідуалізацію кожного елемента розмаїтого і строкатого натовпу, що постає об'єктом контролю, а відтак і приведення піднаглядної особи у стан свідомої та постійної видимості, що уреальнює автоматичне функціонування влади. В умовах паноптикону соціальний контроль «має бути постійним у своїх результатах, навіть якщо він здійснюється з перервами, щоби досконалість влади робила необов'язковим її дійсне зобов'язання...» [21]. Паноптикон – це «машина, що створює та підтримує стосунок влади незалежно від людини, яка її здійснює»; «привілейоване місце для експериментів над людьми», яке може бути використане «скрізь, де доводиться мати справу з множинністю індивідів, яким треба нав'язати певне завдання або конкретну форму поведінки» [Там само].

Сьогодні проєкт паноптикону Дж. Бентама набуває ознак соціального та суспільно-політичного мейнстріму. Взірцем сучасного паноптикону вважається, до прикладу, китайська корпоративна система соціального кредитування/довіри (*Corporate Social Credit System; CSCS*) [25]. CSCS виникла і була сформульована у КНР наприкінці 1990-х років передусім як механізм для боротьби з корупцією, корпоративними злочинами, шахрайством у сфері контрактів. Керівництво КНР дійшло висновку, що такі випадки мали системний характер і гальмували зростання соціалістичної ринкової економіки, викликаючи поширення недовіри громадськості до політичної влади, між споживачами, підприємствами, кредиторами і регуляторами. Тому було прийнято рішення на розробку і втілення відповідної системи, яка синтезує підходи Дж. Бентама і можливості соціального інжинірингу. Система має виразний *ігровий психологічний механізм*: на фоні перманентних можливостей індивідуального вибору вона містить розлогий шерег *умов/критеріїв отримання індивідуального кредиту соціальної довіри* та відповідних матеріальних *бонусів*, а також предметний та

узмістовлений комплекс правил, зокрема перелік санкцій/покарань за порушення таких критеріїв і здобутків/заохочень за їх виконання. Механізм CSCS відповідає ознакам соціально-психологічної (групової) динаміки та передбачає циклічність інтеракцій у часопросторі великої соціальної організації. Мовиться про генеральну сукупність за всеохватного психологічного експерименту, результати якого офіційно використовуються в унормуванні буденного життя громадян КНР.

Кібер-система CSCS спроможна здійснювати тотальний контроль за життєдіяльністю кожного з тих громадян КНР, хто погодився взяти участь у її діяльності та має відповідний мережний кібер-профіль. Взаємодія людини і CSCS здійснюється у режимі постійного онлайн- та офлайн-моніторингу даних відносно певного громадянина, що позначається на його профілі. CSCS стежить за тим, що людина купує, як поводить у громадських місцях, у соцмережах, як проводить дозвілля, чи бере участь у громадському житті, які законодавчі норми порушує, чи сплачує штрафи, як учиняє за місцем проживання тощо. Усі спостереження зводяться в єдиний «бал чесності» цифровий індекс, який демонструє рівень соціальної корисності окремого громадянина Китаю, його толерантності, доброчесності та відповідальності. Кількісний показник особистого індексу в системі CSCS визначає, якими свободами та привілеями може користуватися мешканець країни, а які можливості стануть йому недоступні через зниження цього показника та його переміщення до нижчої соціальної страти.

Статус кожного громадянина, котрий зареєструвався у кібер-системі CSCS з плином часу та за умов дотримання її правил може підвищуватися до рейтингів А (класи найвищих рейтингів), бути середнім (рейтинг класу В), або понижуватися до рейтингів С і D (найнижчі групи соціальних рейтингів). У системі передбачено рівневі варіанти рейтингу, набори візців-моделей індивідуальної соціальної практики – від ААА до D, відповідно до яких громадяни отримують заохочення чи підпадають під санкції. До прикладу, власник рейтингу ААА має змогу отримати максимальну суму фінансового кредиту під мінімальний відсоток. Також такий громадянин має переваги у конкурсі на посаду в державній чи комерційній структурі за умов однакових ком-

петенцій з іншими претендентами. Власник рейтингу D позбавляється права використовувати повітряне сполучення, йому практично неможливо отримати високооплачувану роботу. Засновки наведеного рейтингування мають виразну соціально-рольову діалектику, в якій клас найвищих рейтингів, принаймні за логікою ініціаторів CSCS, відповідає позитивним рольовим моделям, а найнижча група рейтингів – негативній рольовій участі.

Незалежно від китайської ініціативи CSCS певний досвід використання утилітарної ігрової форми в контексті підходів Дж. Бентама існує й у традиційно демократичних суспільствах. У 2009 році у Великій Британії на зразках, що були використані в Австралії, іммігрантам було запропоновано «заробляти» британське громадянство через накопичення кваліфікаційних балів. Для цього їм пропонувалось брати участь у волонтерській роботі, розмовляти англійською мовою, сплачувати податки, демонструвати належну особисту культуру, гарні манери, корисні навички та засвідчувати готовність жити в тих частинах країни, де має місце дефіцит певних фахівців [26].

Поряд з певними перевагами наведених систем (стимулювання продуктивної соціальної активності, бар'єри на шляху розвитку девіантної поведінки), що базуються на соціально-психологічних поглядах Дж. Бентама, мають місце й критичні аспекти, що спроможні призводити до негативних наслідків. Зокрема на такі наслідки вказує британський економіст і соціолог Г. Стендінг (нар. у 1948 р.) в контексті розвитку теорії *прекаріату* – *рольового соціального патерну* та *особливої соціальної групи*, що утворена з осіб, які мають найгірші соціальні та професійні перспективи [26]. Ризик потрапляння до складу прекаріату дослідник пов'язує безпосередньо з перманентно нестабільними та неоднозначними соціальними умовами і тенденціями з боку владних та ідеократичних структур впроваджувати проєкт паноптикону у вигляді сучасних соціально-ігрових практик і програм [Там само]. Соціальні особливості прекаріату як результату екзистенції в умовах невизначеності нами описано раніше [16].

Парадигма соціальних ролей через оптику рольових моделей утілюється сьогодні в демократичних країнах також відповідно до завдань поширення зразків соціально відповідальної, вітакультурної, продуктивної

кооперативної поведінки і життєдіяльності громадян, забезпечення соціальної стабільності та суспільного благополуччя без паноптикон зорієнтованого маніпулятивного стимулювання/примусу людини [7; 22; 24; 27; 28]. Передусім такий досвід має місце й офіційно використовується у державних програмах скандинавських країн з питань соціальної адаптації біженців та осіб з кримінальним минулим (див.[22]).

Наведені тенденції не оминають й українське суспільство, що вимагає від національної психології вироблення обґрунтованих засобів мінімізації негативних ефектів постсучасності, поширення вітакультурно корисних, рольових моделей життєдіяльності, зміцнення ментального імунітету українського соціуму в актуальних ситуаціях активності джерел соціального інжинірингу. На рівні суб'єкта-громадянина такі завдання виходять як мінімум із потреби обізнаності особи щодо механізмів постмодернової ігрової комунікації, забезпечення її здатності до якісної соціальної адаптації і власного психокультурного розвитку [10].

Об'єктом дослідження є гра як: а) універсальна онтофеноменальна форма буттєвості людини; б) продуктивна програма соціального повсякдення суб'єкта; в) спосіб життя людини та суспільства в умовах їх взаємозалежного екзистенційного розвитку; г) модель реалізації особою її актуального габітусу як матриці-патерну соціальних ролей й актуальних для олюдненого довкілля рольових схем різного спрямування.

Предметне поле дослідження становлять психологічна сутність, зміст, атрибути, функції та інші закономірності г а б і т у с у як: 1) універсальної, матричної, психодинамічної структури, психологічного осердя суб'єкта, 2) результату соціалізації, інтеріоризації особою соціальних ролей, рольових моделей, 3) суб'єктної клітини-одиниці соціальної гри, 4) концепту, схеми, моделі, що уможливує аналіз внутрішнього світу особи та його діяльнісний, поведінковий план, 5) атрибутивного базового системоутворювального компоненту і провідного екзистенційного конструкту особистісної і соціальної динаміки людини.

Головна концептуальна ідея авторської розвідки полягає у спробі засобами наукової рефлексії здійснити теоретичне дослідження психологічних закономірностей привласнення і трансляції набутих людиною ігрових ролей,

рольових поведінкових моделей/схем і, як наслідок, габітусу у взаємозв'язку з умовами персонального екзистенціювання особи; *важливе завдання* – уточнити психологічний зміст та обсяг категорійних понять «габітус», «пропріум», «ігрова роль», «рольова модель» у контексті розширеного розуміння гри як продуктивної екзистенційної програми соціального повсякдення суб'єкта, а не лише як актуального виду провідної діяльності періоду дитинства та форми розваги дорослої людини.

Методологічну оптику наведеного дослідження становлять суб'єктний підхід у психології і культурно-історична теорія гри (С.Л. Рубінштейн, Й. Гейзінга, Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, А.В. Фурман, В.П. Москалець), циклічно-вчинковий підхід (В.А. Роменець, А.В. Фурман), диспозиційний підхід (Г. Олпорт, Г. Айзенк, Р. Кеттел), теорія орієнтовально-установочної функції психіки (О.В. Запорожець), теоретична система гри як учинення та онтофеноменологічної даності (А.В. Фурман), теорія рольової самореалізації особистості (П.П. Горностай), теорія соціального научіння (А. Бандура), а також соціально-філософська теорія повсякдення як динамічної рівноваги життєвого світу людини (І.В. Карівець), теорія багатомірності рольової реальності (Н.С. Корабльова), теорія культуротворчої функції гри (Й. Гейзінга), концепція гри як універсальної форми боротьби за суб'єктне та групове сприйняття й оцінювання (П. Бурд'є), теорія габітусу (П. Бурд'є, Г.О. Балл, Т.М. Титаренко, А.А. Фурман, І.В. Карівець), концепція гри у транзакційному аналізі (Е. Берн), теорія онтологічного моделювання (Т. Грубер, Н. Гуаріно).

Стаття має характер теоретико-методологічної розвідки, тому основними методами дослідження є *феноменологічний метод*, метод абдукції, аналіз і систематизація наукових положень та підходів до вивчення психологічних закономірностей феномену гри, теоретична реконструкція (моделювання) прагматики формування і розвитку соціальної ролі дитини в умовах рольової гри у соціальний габітус дорослого як у суб'єктну матрицю гри та в інтегральну одиницю соціальної динаміки. Базовими атрибутами нашого дослідницького дискурсу, що визначає його змістовну сутність, є *ф е н о м е н и* гри, вчинку, рольової реальності, соціальної ролі, рольової моделі, габітусу і пропріуму.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ

У попередніх дослідженнях нами було розпочато висвітлення особливостей ігрових ролей дитини та дорослого [11, с. 560-702; 16; 17]. Безумовним психологічним каноном при цьому сприймається обґрунтований психологами висновок про те, що саме **роль** та пов'язані із нею дії стосовно її реалізації становлять *клітинку гри*. Власне цей засновок реалізує прагнення Л.С. Виготського віднайти універсальну одиницю/клітинну структуру предметної сфери психології для системного аналізу психологічних явищ *не за елементами, а за одиницями* [8].

Універсальний характер ролі як одиниці, а також ізоморфної матриці предметної сфери психологічного дослідження гри, нами було обґрунтовано з використанням основ формальної логіки та універсальної клітинної структури онтологічного моделювання (Грубер, 1993; Гуаріно, 1995 [див. 17]) елементарної абстрактної системи, триплет-матриці $A = \langle S, O, R \rangle$ («Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення/Дія (R)»). Також зауважувалось, що атрибутивна есенційність *ролі* як універсальної клітинки предметної сфери психології поширюється на всі діяльні інваріанти людини – фізичні рухи, кінеми та лексеми – мовленнєві, вербальні комунікативні дії. Отож цілком логічно, що *атрибутивною для ролі є вчинкова дія*. Також підтвердженням для наведених пропозицій вважається те, що *дію, мовленнєву та/або фізичну*, вітчизняні психологи розглядали як *функціональний орган індивіда, котрий володіє власною біодинамічною тканиною, який еволюціонує, інволюціонує та володіє властивістю реактивності* (О.В. Запорожець, М.О. Бернштейн та ін.).

Сьогодні є очевидною необхідність уточнення концепту *ігрової ролі*, позаяк донині психологи переважно спорадично поширювали соціальну механіку гри на діяльність дорослої людини. Скажімо, відомо, що Д.Б. Ельконін сприймає рольову гру виключно як атрибут, домінуючий вид провідної діяльності людини віку раннього дитинства і дошкільного віку. Проте він не йде далі, не намагається вибудувати хоча би гіпотетично трек, «місток» у життєдіяльність дорослої людини, обмежуючи себе та майбутні покоління дослідників гри висновком на кшталт «у сучасній спільноті дорослих розгорнутих форм гри немає, її витіс-

нили та замінили з одного боку різноманітні види мистецтва, а з іншої – спорт».

Загалом, на нашу думку, згаданий дослідник ноетично, інтенційно підозрював про недоцільність полишати період дорослого життя атрибутивності гри як виду провідної діяльності. На це вказують його такі зауваження:

1. Поняття провідної діяльності треба збагатити; по-перше, це така діяльність, усередині якої диференціюються наступні після неї види діяльності; по-друге, вона є центральною у структурі та системі діяльностей, тобто під її впливом відбувається їх розвиток, хоча вона й входить у їх контекст як генетичне джерело.

2. Головним принципом пізнання природи провідної діяльності має бути методологічний принцип «зверху – донизу», адже паростки вищих форм усередині нижчих неможливо виявити доти, поки не утворилися й не вивчені вищі форми. Натомість усередині самих початкових форм предметної діяльності міститься *гра як інтенційне і програмне відношення до взірця*.

3. Вкрай важливо з'ясувати майбутнє домінуючого періоду рольової гри; вочевидь вона не може відмерти повністю, хоча її психозмістовне наповнення видозмінюватиметься, долучаючи опанування читанням, письмом та іншими знаряддями культури.

Доцільність атрибутивного розпросторювання гри на всю життєдіяльність людини не лише в інваріанті/модусі рольової гри дитячого віку, а й у форматі обрання її за спосіб і програму екзистенції суб'єкта, спричинена відомим основоположенням (О.В. Запорожець), що перша доступна для дошкільника форма діяльності, яка передбачає *свідоме відтворення та удосконалення нових рухів* та рухливої активності загалом – це *гра*.

За В.А. Роменцем *клітинною структурою предметного поля психології є вчинок*. Це означає, що, розглядаючи гру як програмну основу екзистенції людини, потрібно віднайти універсальну структуру, котра пов'язувала би рольовий інваріант дитячої гри та вчинковий модус гри дорослого. І перше і друге відповідає концепту *екзистенційної гри*, що було розкрито у попередньому дослідженні [17].

Відомо, що рольовий модус/інваріант дитячої гри за Д.Б. Ельконіном містить такі структурно-функціональні компоненти:

1) *роль* дорослої людини, *котру дитина обирає своєю* і для якої підходить конкретна життєва ситуація;

2) *уявна ситуація*, що утворюється для втілення дитиною своєї ролі у практику життя; зміст такої ситуації у дитячому віці складає заміщення предметів (іграшки);

3) *ігрові дії*; через те, що дитина має справу не з тими предметами, що їх використовує дорослий, і з ними неможливо діяти так, як діє дорослий.

З плином часу у процесі дорослішання наведені структурно-функціональні компоненти рольової дитячої гри ускладнюються та інваріантно примножуються відповідно до циклічно-вчинкових психологічних закономірностей. До того ж роль містить загальноприйняті *правила*, які внутрішньо приймаються дитиною. При цьому психологічним *змістом розгорнутої, розвиненої форми рольової гри постає* не предмет та його використання чи перетворення людиною, а *стосунки поміж людьми*, котрі відбуваються й оприявнюються через ті чи інші дії з предметами. Отож не особа наділяється предметністю, а її взаємини у системі «людина – людина». Тому шляхом мимовільної чи довільної імітації, відтворення і привласнення таких стосунків із ролі нового світу дорослих дитина – майбутній дорослий – й розвиває себе соціально. Звідси джерелить ідея, що ***роль й органічно пов'язані з нею дії і є клітинкою гри.***

Воднораз незрозуміло, чому у висновку про зміст *одиниці гри* той же Д.Б. Ельконін не враховує як елемент саме *життєву ситуацію*, або ж не пояснює її екзогенний базис для уявної ситуації дитини. Мовиться про те, що саме *ситуації актуального екзистенційного практикування* генерують для дитини уявні ситуації, якими, своєю чергою, не обмежуються зовнішні аферентації лише дитячого розвитку у цьому локальному світі гри. Це означає, що уточнений зміст *одиниці гри* повинен охоплювати ***роль, екзистенційну ситуацію й органічно пов'язані з нею дії.*** При цьому в методологічній оптиці циклічно-вчинкового підходу А.В. Фурмана (див. [4; 11; 12; 15]) роль умістовлює собою одночасно два ключові компоненти внутрішньо-суб'єктного простору особистості: 1) ***мотиваційно-інтенційний, або той, що спонукає до екстеріоризації*** та 2) ***пост-рефлексивний, інтеріоризаційний.*** Тобто дорослішання, розвиток рольового досвіду і набуття самоідентифікації дитини має відбуватися через її екзистенційну еволюцію. Така еволюція передбачає поступову відмову від рольового імпринтингу, появу і домінування власних мотиваційно-інтенційних диспозицій,

творчу прагматизацію уявних ситуацій, самостійне створення і реалізацію діяльнісних програм та інтеріоризацію усіх результатів, згенерованих ситуаціями повсякдення. Таким чином *матриця-тріада сюжетно-рольової гри дитини: Роль – Ситуація (Актуальна/Уявна) – Дія*, еволюціонує у *кватерну матрицю екзистенційно-практикування: Ситуація – рольова мотивація – ігрова рольова дія – пост-рефлексія*, що придатна для онтогенетичного розгалуження в усіх подальших феноменах дорослого життя. Саме така покомпонентна спіраль одиничного механізму гри, на наш погляд, знаходиться у буттєвих засновках життєдіяльності творчої дитини, юної або дорослої людини у будь-якій новій актуальній ситуації взаємодії/інтерації із довкіллям.

Вочевидь методологічний вектор «реальна екзистенційна ситуація – уявна ситуація» потребує уточнення, розвитку, наповнення змістом і врахування у новому повновагому варіанті побудови універсальної суб'єктної клітини-одиниці соціальної гри. Це означає, що припущення Д.Б. Ельконіна про лише «уявну ситуацію» може стосуватися тільки сюжетно-рольових, комерційних, певною мірою ділових і найскладнішого їх різновиду – організаційно-діяльнісних ігор, у яких *учасники не виходять за рамки своїх ситуаційних статусів і відповідних їм функцій*, тобто ЗА формат конкретних правил гри, відомих ДО її процесного перебігу. Натомість у ситуаціях, що відрізняються *унікальністю, спорадичністю ходу, хиткою спланованістю, ймовірнісними, або ж взагалі наперед невідомими правилами та складною рефлексією*, у дорослого суб'єкта є можливість варіювати прийняті на себе соціальні ролі, які були опановані (інтеріоризовані) ним не тільки в дитинстві, але й протягом усього життя до моменту настання життєво актуальної проблемної ситуації.

Раніше нами було запропоновано під ***ігровою роллю*** розуміти *довершену множину об'єктів дії, стратегій, функцій-правил, що формально-онтологічно відповідають статусу функціональних акцій, обмежень, а згідно із теорією функціонального системогенезу (П. Анохін) – довільності компонентів функціональної системи, їх вільного вибору суб'єктом дії в умовах новопосталої актуальної ситуації його взаємодії із довкіллям [16; 17].* При цьому актуальна зніційована відносно певної ситуації ***роль*** у процесі безпосередніх ситуаційних змін

організується як **програма** із доступних людині (згідно із теорією функціонального системогенезу – це її пам'ять і досвід) образів дії, стратегій, функцій-правил, діяльнісних фіксацій-аксіом відповідно до обставочних аферентацій і плину подієвих фрагментів життєвого процесу. Інакше кажучи, у ситуаціях, які відрізняються невизначеністю, унікальністю, спорадичністю перебігу і які не мають спланованого характеру, **людина об'єктивно вимушена синтезувати, оновлювати свою соціальну роль**.

Отож залишається відкритим питання: «Що генерує створення і реалізацію програми дій у новій актуальній ситуації? Які індивідуальні атрибути дозволяють суб'єктові продуктивно й мимовільно, у модусі навички, створювати таку програму, що одночасно відповідало би ізоморфізмам матричної одиниці гри та системоутворювальної клітинки предметного поля психології?» Відтак потрібно розвинути, уточнити, удосконалити існуючу формулу одиниці гри Д.Б. Ельконіна.

Виконання наведеного завдання дозволить універсалізувати висновок Д.Б. Ельконіна про те, що рольова гра виникає в ході історичного розвитку суспільства внаслідок зміни місця дитини у системі суспільних відносин. Розвитком концептів Й. Гейзінги є висновок Д.Б. Ельконіна, що рольова гра соціальна за своїм походженням, за своєю природою, а її виникнення пов'язане не з дією будь-яких внутрішніх, вроджених інстинктивних сил, а з цілком певними соціальними умовами життя дитини у суспільстві. Така методологічна позиція дозволяє розкрити механіку розвиткового й змістовного удосконалення *одиниці гри* саме через розвиткове й змістовне удосконалення *ролей*, ускладнення *екзистенційних ситуацій* (соціальних ситуацій розвитку за Л.С. Виготським) й *органічно пов'язаних з ними дій* суб'єкта. Саме *контекст екзистенційної ситуації* є ключовим для розвитку здатності суб'єкта створювати, синтезувати у нових ситуаціях нову роль не як просту суму попередньо інтеріоризованих взірців, а як на певний момент *завершений аутопоезисний комплекс* того, що традиційно формулюється як **афективно-мотиваційна та операційно-технічна сторони діяльності**. Саме ці компоненти особистості здебільшого узасаднюють механіку соціокультурного розвитку людини. Інакше кажучи, формально й змістовлено процес екзистенціювання (повсякденного прожиття) людини від-

бувається як одночасно самогенерувальне/ аутопоезисне та соціально зумовлене удосконалення її ментального єства на *діапазоні від ігрової асиміляції простих, привласнених у дитинстві, таких, що не потребують складного морального вибору, ролей до ефективної аккомодатії в умовах мінливих соціальних аферентацій з афективно-мотиваційними та операційно-технічними контекстами та зобов'язаннями*. Стрижнем такого руху є соціальний, трансдисциплінарний та психологічний конструкт і категорія **«роль»**. Водночас його змістовна строкатість потребує уточнення, розвитку і полідисциплінарної інтеграції на психологічній епістемології і методології, включно і як суб'єктної клітини-одиниці соціальної гри та, можливо, системоутворювальної клітинки предметного поля психології.

У науковому вжитку категорійні поняття «роль», «соціальна роль» (від франц. *rôle* буквально «список», «перелік») – це узгоджений набір поведінки, який очікується від особи в певній груповій позиції у спільності чи соціальному довір'ї. Оскільки ці терміни походять від драматургічної концепції ролі (діалог та дії, призначені кожному виконавцю у п'єсі), то існує припущення, що дії індивідів регулюються роллю, яку вони відіграють у соціальному просторі, а не їхніми особистими пристрастями чи схильностями. Слово походить від раннього французького театру, де роллю був згорток паперу, на якому була написана роль актора.

У соціальній психології здебільшого це відноситься до будь-якої *моделі поведінки*, яка передбачає певні права, зобов'язання та обов'язки, які людина очікує, яким навчається і, як взірець, заохочується до їх виконання в певній соціальній ситуації. Фактично можна зайти так далеко, щоб сказати, що *роль людини* це саме те, чого від неї очікують інші, і в кінцевому підсумку, після того, як конкретна роль була ретельно вивчена та усвідомлена, вона сама очікує від себе екзистенціювання.

Ролі можуть мати досить широкі оприявлення. Вони можуть бути миттєвими (переможець гри), невизначеними у часі (дитина, батько, чоловік, керівник), або постійними (чоловічі, жіночі, пов'язані із расою). Термін також використовується різними спеціалізованими способами, які вказують на статус і стереотип, можуть органічно перетинатися.

В українській психології *роль* позначає розподіл прав, обов'язків і видів діяльності

особи, соціально нормований спосіб поведінки людини залежно від її статусу, функціонального місця в суспільстві. Поняття запровадив американський соціальний психолог Дж-Г. Мід. Згодом американський психолог Р. Лінтон, розробляючи теорію моделей поведінки особистості в різних ситуаціях у групі, запропонував увести поняття «статус» і «роль». Він визначав статус як сукупність прав і обов'язків людини, а роль розглядав як динамічний аспект статусу.

У генетичній, родо-видовій залежності від категорії «роль» знаходиться поняття «рольова модель», яке позначає референтну особу або групу, зразок для наслідування особи чи групи, що слугує взірцем для цілей, диспозицій, установок (атитюдів), поглядів або поведінки окремої людини; уявний чи вигаданий персонаж, який особа намагається наслідувати, копіювати у власному житті. Індивід ідентифікує себе відповідно до рольової моделі як взірця і прагне його наслідувати [28].

У теорії соціального навчіння (А. Бандура, Дж. Колман, Н. Міллер, Дж. Доллард та ін.) феномен рольової моделі як гідного наслідування чи копіювання ідеалу, еталону, прикладу має фундаментальне значення, оскільки передбачається, що більша частина соціалізації людини відбувається через імітацію поведінки моделі для наслідування [24]. При цьому суб'єкт здійснює моделювання, акт побудови моделі, процедуру, за допомогою якої він спостерігає за актуальною для себе моделлю і виконує/відтворює/імітує певну поведінку, а потім намагається наслідувати цю поведінку. Серед психологів-науковців є багато тих, хто вважає, що це фундаментальний процес навчання, пов'язаний із соціалізацією. Зокрема, саме такий теоретико-методологічний стрижень має соціально-когнітивна теорія особистості видатного представника парадигми соціального навчіння, канадського психолога українського походження Альберта Бандури (1925 – 2021). Основним наративом соціально-когнітивної теорії є «моделювання або навчіння через спостереження» [20].

Соціально зумовлене навчіння суб'єкта відбувається як моделювання, що генерує всі етапи і фази навчіння й передусім за допомогою своєї інформативної функції. Остання спільно узасаднює механіку зовнішнього підкріплення процесу і результатів навчіння. При цьому навчіння через спостереження атрибутивно регулюється чотирма взаємопов'яза-

ними факторами – процесами уваги, збереження, рухового відтворення і мотивації. Слід зауважити, що така позиція незалежно і змістовно відповідає теорії системогенезу П.К. Анохіна і теорії вчинку В.А. Роменця. А. Бандура підкреслює роль *непрямого підкріплення*, тобто спостереження за тим, як інші отримують підкріплення, і самопідкріплення, коли люди намагаються обґрунтувати власну поведінку. Інтегральну роль у процесах навчіння відіграє саморегулювання або те, як люди керують своєю поведінкою. У саморегулюванні важливе значення надається основним процесам само-спостереження, судженням і самооцінці. Як приклад, А. Бандура розглядає питання: «Чому люди карають себе?».

Концепція рольових моделей має фундаментальне значення у рамках психодинамічного напрямку. Так, З. Фройд визнавав, що психоаналітики мають справу з особистістю та поведінковими моделями, які повторюються і зміцнюються протягом життя пацієнтів. А. Адлер наголошував, що моделі-зразки ставлення батьків до самої дитини, до інших дітей і дорослих людей слугують рольовими моделями для дитини. Такі моделі вона опановує/інтеріоризує завдяки цим зразкам та широкого соціального інтересу, що у світі є й інші значущі люди, а не лише рідні. Автори відомої роботи «Теорії особистості» Л. Х'елл і Д. Зіглер здійснили узагальнення шерегу наукових підходів щодо методологічного значення концептів «роль», «рольова модель». Вони вказують на конвенційну канонічність для більшості науково-психологічних парадигмальних програм висновку, що батьки слугують моделлю для наслідування і з допомогою власних учинків впливають на дітей, що зберігається протягом їхнього подальшого життя.

У когнітивній теорії особистості Дж. Келлі роль визначається як форма поведінки, що логічно впливає з того факту, що людина розуміє, як мислять інші люди, котрі пов'язані з нею в її діяльності. Причому для аналізу і привласнення таких форм поведінки людям не обов'язково мати безпосередні, прямі рольові відносини. Автор розробив відомий «Репертуарний тест рольового конструкту» (Реп-тест) для оцінки важливих конструктів, які окрема людина використовує при інтерпретації значущих навколишніх у її повсякденні. Стандартна анкета Реп-тесту містить опис п'ятнадцяти ролей, що, за висновками Дж. Келлі, від народження людини є важливими для форму-

вання і розвитку її як особистості. При цьому позиціонуються такі ролі як *значимі фігури життя*. Вони мають загальний для людства характер й включають як фігури батьків або осіб, що їх замінили, фігури інших найближчих родичів (брат, сестра), подружжя, так і осіб, референтність яких пов'язана з інтелектуальними (розумна людина), моральними (етична людина) та іншими екзистенційно важливими для будь-якої людини властивостями (керівник, щаслива людина, авторитетний вчитель тощо).

Авторка вітчизняної теорії багатомірності рольової реальності Н.С. Корабльова у підґрунтя власних розвідок закладає конструкт такої реальності. Ним позначається соціальна реальність, взята в аспекті *рольових взаємодій особи*, що визначаються статусами носіїв соціальних ролей у процесі творення ними соціального простору [10]. Це суспільні відносини, які розкриваються на більш глибокому рівні між такими структурами, як суспільство та особа, кожна з яких рівнозначна як індивідуальний вимір того суспільного цілого, до якого вона входить. За висновками дослідниці якщо з рольової реальності усунути соціальну зумовленість людського буття, то рольова реальність як науковий конструкт позбавляється сенсу як конституювальне начало. Тому рольова реальність не просто теоретичний конструкт, вона породжує різноманітні форми суспільного життя, оскільки теоретично підтримує їх, оформлює, узгоджує з існуючим порядком речей; вона є породжувальним і передбачуваним, обов'язковим до виконання принципом індивідуальної і колективної рольової взаємодії, засадою, що ініціює конфігурації рольових взаємодій. Також рольова реальність є тією незалежною перемінною в соціальних дисциплінах, які використовують рольову теорію. Рольова реальність впливає на актуалізацію конкретних рольових типів і типів рольових взаємодій.

В українській психології рольовий науковий дискурс розвиває П.П. Горностаї [7]. Рольова модель особистості та її життєвого світу цим ученим сприймається як засадничий конструкт психологічних досліджень, що втілюється у запропоновану ним концепцію рольової моделі як основи теорії особистості. І справді, онтогенетично особистість презентує себе в соціумі за допомогою різноманітних соціально-психологічних ролей. У процесі такої рольової самореалізації людина задовольняє багато життєвих

потреб, серед яких найважливішими є потреба в самореалізації (розкритті особистісного потенціалу в різних сферах життя) та потреба в соціалізації (набутті соціального досвіду, привласненні суспільних цінностей, соціальних ролей). Протиріччя між цими двома ключовими потребами та способами їх реалізації спричиняють рольові конфлікти, що вважаються автором рушійною силою функціонування та розвитку особистості. Рольовий розвиток виступає однією з найважливіших складових розвитку особистості та формування рольової ідентичності. Різні вікові періоди та стадії розвитку особистості визначаються актуалізацією життєвих ролей як новоутворень цих етапів. Ці етапи пов'язані з важливими життєвими потребами людини, характером провідної діяльності, особливостями соціальної ситуації розвитку.

При цьому соціально-психологічні ролі є важливими компонентами життєвого світу особистості, визначаючи його широту, гармонійність особи, її розвитку і самовдосконалення. Система значимих ролей, привласнених рольових моделей являє собою *соціальний атом особистості*, який розвивається протягом життя людини і руйнування якого є рівнозначним соціальній смерті індивіда [Там само]. Отож Павло Горностаї історичні та культурні корені рольового підходу у вивченні особистості пов'язує з науковими розробками та людським практикуванням. Інтегруючим джерелом тут він вважає категорію «*гра*» яка водночас є дуже цікавим феноменом культури, виражає синтетичну форму активності, характеризує сторони буття, в яких втілюються багаті сутнісні характеристики прояву особистості.

Таким чином, теорія рольової гри, концепція клітини-одиниці соціальної гри можуть узасаднювати епістемологічний ресурс та методологічне підґрунтя пошукувань як системуютьовального клітинного базису ігрового моделювання суб'єкта, так і (можливо) універсальної одиниці/клітинної структури предметного поля психології для системного аналізу плероми психологічних явищ. Наявна наукова спадщина рольового підходу з центром у вигляді *теорії рольової гри* незалежно підтверджує доцільність й корисність такої теоретичної позиції, епістемне коріння якої проростає із потужної різоми діяльнісного підходу в науковій психології.

Фундатор діяльнісної парадигмальної програми С.Л. Рубінштейн (1889 – 1960) гри, ігро-

вому моделюванню надавав виключне теоретико-методологічне і прикладне значення. Його концепти позиціонують гру як фундаментальний, програмний та універсальний засіб життєдіяльності людини:

- гра – це осмислена діяльність, сукупність осмислених дій, об'єднаних єдністю мотиву; гра – це діяльність, що означає, що вона є виразом певного ставлення особистості до навколишньої дійсності;

- зв'язок гри з працею яскраво віддзеркалюється змістом ігор: всі вони зазвичай відтворюють ті чи інші види практичної неігрової діяльності;

- гра пов'язана із практикою, із впливом на світ; гра людини породження діяльності, завдяки якій людина перетворює дійсність і змінює світ; сутність людської гри – у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність;

- у грі відбуваються лише ті події, цілі яких є значимими для індивіда через їх власний внутрішній зміст;

- гра дорослої людини і дитини пов'язана з діяльністю уяви і виражає тенденцію, потребу в перетворенні навколишньої дійсності; виявляючись у грі, ця здатність до творчого перетворення дійсності у грі вперше і формується; *у цій здатності, відображаючи, перетворювати дійсність, полягає основне значення гри.*

Особливого значення С.Л. Рубінштейн надає ігровій ролі, окреслюючи значення і функціонал ігрової діяльності в усьому діахронічному комплексі буттєвості людини. Мислитель наголошував, що у житті взагалі, не лише тільки у грі, роль, яку особистість на себе приймає, функції, які вона через це виконує, сукупність відносин, до яких вона таким чином долучається, накладають суттєвий відбиток на саму особистість, на весь її внутрішній зміст. Особистість та її роль у житті тісно взаємопов'язані; й у грі через ролі, які дитина приймає на себе, формується і розвивається її особистість, вона сама. Саме так на основі гри С.Л. Рубінштейн описує механіку і загальний зміст соціального навчання, незалежно обґрунтовує відповідні закономірності виявлені А. Бандурою, Дж. Келлі, про які йшлося раніше. Також у наведених висновках С.Л. Рубінштейна нам очевидні змістовні паралелі з теорією габітусу французького філософа і соціолога П'єра Бурд'є (1930 – 2002) та диспозиційного підходу в психології Г. Олпорта (1897 – 1967), зокрема його концепції пропріуму [20; 27], на чому вважаємо за потрібне зупинитися більш докладно.

Згенерований низкою фундаментальних досліджень (С.Л. Рубінштейн, Й. Гейзінга, Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, А.В. Фурман, В.П. Москалець, Н.С. Корабльова, Е. Берн, С.К. Шандрук та ін.) висновок, про те, що вже *всередині самих початкових форм предметної діяльності міститься гра як відношення до взірця*, нами обирається як канонічний. Водночас концептуальний базис взірця (який, звісно, об'єктивно може бути не лише зовнішнім, інкорпорованим) потребує виявлення універсальної, матричної, фундаментальної структурно-функціональної моделі ментального ества людини; моделі, що уможливила би аналіз як внутрішнього світу людини, так і її діяльнісного, поведінкового плану; слугувала методологічним засобом для оприявлення того, ЩО і ЯК отримує людина у своєму життєвому розвитку від соціального довкілля й одночасно ЧИМ і ЯК таке довкілля через референтних осіб (передусім як зразків-моделей) впливає на людину у процесі її розвитку. Пошук наукового концепту, що оптимально відповідав би такому змісту й одночасно засвідчував би свою наукову міждисциплінарну релевантність привів до відомої, проте в українській психології маловживаної категорії «габітус» (habitus) [6; 9; 13; 14; 26].

У загальнофілософському розумінні *габітус* означає набір *схем діяльності*, що мимовільно чи й довільно, як правило неусвідомлено, застосовується людиною та дозволяє їй вільно здійснювати чітко підконтрольну екзистенційну практику; цілісну *систему диспозицій сприйняття, оцінювання, класифікації та дій*, результат досвіду та інтеріоризації людиною соціальних структур, що мають неусвідомлений характер; також характерну форму, зовнішній вигляд організму. При цьому історія категорії й терміну «габітус» розпочинається у XIII столітті, коли у початковому серпанку епохи Відродження італійський філософ і теолог Тома Аквінський (1225 – 1274) запропонував трактувати габітус як *стійкий стан*, схильність, котра скеровує почуття, бажання, прагнення, поведінку людини.

Засновник феноменології німецький філософ Е. Гусерль розглядав *габітус* як *осердя індивідуального досвіду людини, як «осад здійснених упродовж життя актів природного дослідницького відношення до неї»* [9]. Габітус, за його висновками, за своєю сутністю спричинений тим, у якій формі людина, як окрема індивідуальність допускає мотивацію власних дій актами свого самісного випро-

бування, а так само і тим, у якій формі вона допускає вплив на себе з боку чужих й успадкованих досвідів, що оприявнюються у визнанні чи у відхиленні їх нею. Е. Гусерль пов'язує повсякденний сенс життя з «габітуальністю, яка зі своїм оснащенням, із «досвідом» у ситуаціях життя, надає йому надійності рішення і дії». Натомість австрійський соціолог А. Шюц вживав поняття «габітус» як знання, що містить *конструкти*, тобто набір абстракцій, узагальнень, формалізацій та ідеалізацій, які відповідають певному рівню організації мислення. Британський соціолог та автор оригінальної теорії цивілізації, німецький соціолог Н. Еліас використовував поняття *габітусу в розумінні джерела соціальної поведінки особи чи групи*. Сподвижник П. Бурд'є Л. Вакан за результатами дослідження габітусу спортсменів-боксерів методом кейс-стаді визначив, що *габітус є набором набутих людиною властивостей, він працює нижче рівня свідомості й дискурсу*; формування установок габітусу залежить від соціального статусу і соціальної траєкторії; соціально сконструйовані життєві й когнітивні структури, що формують габітус, рухливі і можуть бути трансльовані [29]. Крім того, науковими розвідками К. Кости, К. Берка та М. Мерфі *габітус* досліджується як *спосіб існування людини* [19].

Перша наукова адаптація соціологічної теорії габітусу в межах української психології відбулася завдяки розвідок знаної української дослідниці Т.М. Титаренко. Наукиня психологічно узмістовлює *габітус як систему диспозицій, що породжуються соціальним середовищем*. Такі диспозиції або вихідні установки породжують і структурують індивідуальні практики людей. Психологічний зміст категорії «габітус» Т.М. Титаренко ґрунтує на відповідних дослідженнях П. Бурд'є як *системи структурованих і структуруючих схильностей*, індивідуальної системи когнітивних та мотиваційних структур, що відбувається і розвивається у практиці та зорієнтована на практичні завдання, ситуації та функції. Нагадаємо, що акцент фундації габітусу на психологічній сутності диспозицій діахронічно зберігається й розвивається в усьому корпусі наукової спадщини П. Бурд'є.

Український дослідник А.А. Фурман у вивченні психологічних закономірностей смисложиттєвого розвитку особистості зауважує, що механізмом самовизначення особистості постає осягнення й оволодіння людиною

своєю мотиваційно-сисловою сферою. Результатом цього стає *трансформація особистісних смислів у персоніфіковані сенси, що становлять вищий рівень регуляції поведінки*. Таким рівнем він вважає *габітус* як «цілісну систему диспозицій сприйняття, оцінювання, класифікації та дій, результат досвіду та інтеріоризації індивідом соціальних структур, які носять неусвідомлений характер. Звідси габітус – це сукупність сталих надбаних схильностей або система патернів як множини стереотипних (шаблонних) поведінкових реакцій чи послідовність певних дій, що опосередковується нормативами поведінки і діяльності» [14].

Український філософ І.В. Карівець надає концепту габітусу фундаментального значення у власній розвідці наукових теорій, елементів та принципів дослідження повсякдення [9]. Він зауважує, що теорія габітусу, поряд із науковими засадами феноменологічної соціології, етнометодології, теорії фреймів, феноменології повсякдення, забезпечила усталеність прагматичного повороту в соціальних дослідженнях, що був започаткований науковими ініціативами Е. Гусерля, Л. Вітгенштайна, М. Гайдегера та Дж. Остіна. «Габітус», «габітуальність», «габітуальна власність», «габітуальний вплив» – поняття, що розкриваються І.В. Карівцем у засадничому контексті формування і розвитку габітусу особи як ключового продукту інтеріоризації, коли кожен перцептивний досвід осідає у формі звичного, практичного знання, формує типові відповіді людини на те, що нею сприймається у теперішньому. При цьому логіка інтеріоризації перетворює габітус на хронологічно впорядковану *множину диспозицій*, на деяку структуру певного рангу, яка уточнює межі структури вищого рангу і впорядковує структури вищого. Наслідуючи П. Бурд'є, І.В. Карівець позиціонує габітус як практичний сенс, здоровий глузд особи. Водночас габітус – це також принцип, який породжує практики і котрий підкоряється практичній логіці – логіці невизначеності, властивій повсякденню [Там само]. Габітус також є надбанням, яким людина може розпорядитися або добре, або погано. Це добре або погане використання набутого й придбаного, як у моральному, так і у фізичному вимірах, залежить від диспозиційного ландшафту людини, тобто її ролівої реальності.

Видатний український психолог та філософ Г.О. Балл і його учні у реалізації інтегративно-особистісного підходу в психологічній науці і практиці прямо та безпосередньо не ви-

користуються категорію «габітус». Водночас зміст категорії «особистість» розкривається ними на узагальненнях, що ідентичні концепції габітусу. Зокрема, під терміном «особистість» у теоретичних дискурсах представників цієї школи вважається за краще позначати таку *комплексну якість особи, яка визначає соціокультурні функції останньої* [1; 2]. Окрім того, Г.О. Балл зауважує, що при всьому науково-психологічному розмаїтті розуміння, інтерпретації та інтегративного трактування поняття «особистість», конвенційність наукових підходів забезпечується тим, що у сучасній психології це поняття характеризує людського індивіда та форми його функціонування, «що зберігаються або/та створені ним за допомогою його психіки і що реалізуються (зокрема, при здійсненні цілеспрямованої діяльності) у взаємодії з іншими індивідами та/або спільнотами, а також із самим собою як іншим. Така констатація слугує аргументом на користь тісного зв'язування категорії особистості із категорією культури, що розуміється погоджено із цілим рядом її відомих трактувань – як сукупність складових буття людей, що слугують носіями соціальної пам'яті та осереддями соціально значущої творчості [Там само].

Висновком про те, що «термін «особистість» означає якість людини, яка дозволяє їй бути відносно автономним та індивідуально своєрідним суб'єктом культури», Г.О. Балл унормовує як психологічний науковий апарат відповідні висновки П. Бурд'є про загальнокультурну значущість г а б і т у с у. Передусім така значущість полягає у тому, що *габітус є центральним соціальним елементом формування ідентичностей як індивідуального, так й колективного рівнів. Габітус функціонує як універсальна структура, осердя, матриця особистості на усіх фізичних, психофізичних, психічних та психологічних планах людини. Він також виконує соціально-інтегральну функцію: суб'єкти із схожими, подібними, гомогенними габітусами утворюють соціальні групи, класи, спільноти. І навпаки, суб'єкт, завдяки особливим генетичним механізмам розвитку габітусу, стимулюється актуальним соціальним довкіллям до змін свого габітусу, ідентичності, приведення їх до правил зовнішніх соціальних умов. Таким чином габітус здатний й спроможний оновлюватися з метою соціальної адаптації особистості до актуальних умов, що також відповідає механіці розвивальних трансформацій особистості.*

У контексті вдосконалення психологічної науки упредметнена адаптація Г.О. Баллом підходів П. Бурд'є, стосовно зв'язку концептів габітусу й особистості, розвиває підхід М.М. Рубінштейна (1878 – 1953), який більше століття тому визначав особистість «як індивідуальну культурно-творчу силу або як її можливість». А це переконує, що наукову прагматику формування і розвитку соціальної ролі дитини в умовах рольової гри у відповідні формоутворення дорослого, релевантно, прегнантно і переконливо розкрито саме теорією габітусу, що перебуває у підґрунті представленої у 1979 році теорії соціального простору П. Бурд'є. За цією теорією *соціальний простір існує у вигляді соціальних полів, чий учасники, маючи власні соціальні капітали та керуючись габітусами, виконують дії, котрі позиціонуються як екзистенційні практики* [6; 9; 13].

Інваріанти змістовлення категорійного поняття *габітусу* такі: а) це – зовнішній вигляд людини, включаючи й костюм; б) це – сукупність морфологічних властивостей людини, тобто спостережувані і вимірювані характеристики зовнішнього вигляду (зовнішні дані); в) низка зовнішніх ознак, що мають діагностичне значення; г) це «система стійких, трансформаційних диспозицій, яка, інтегруючи минулий досвід, функціонує в кожен момент як матриця сприйняття, розуміння і дій та уможливує досягнення нескінченно різноманітних цілей» (П'єр Бурд'є). Формуючись у процесі діяльності, габітус утворює глибинний (імпліцитний) набір уявлень про світ і принципи породження і структуризації діяльності-практики, через що він характеризується як «історія, яка стала природою». Це поняття близьке до того, що називається «атитюд», «менталітет», «соціальний стереотип».

Сутнісно **габітус** [від *habere* (лат.) – мати] – це:

- генеративний принцип систематичної поведінки людини;

- комплекс ментальних структур, якими люди сприймають соціальний світ і які є переважно продуктами інтеріоризації структур соціального світу;

- система стійких і трансльованих (переносимих) диспозицій, структурована структура, що схильна функціонувати і як структуруюча структура, тобто як принцип, що породжує й організує практики та уявлення, що можуть бути об'єктивно адаптованими до їх мети, проте не припускають усвідомленої спрямованості

на неї та неодмінного оволодіння значущими операціями щодо її досягнення.

Габітус є одночасно системою набутих схем вироблення практик та система схем сприйняття та оцінювання практик як принципів класифікації та одночасно як організаційних принципів дії. В обох випадках ці операції оприявнюють/експлікують соціальну позицію, у якій габітус було сформовано. Ментальні структури габітусу, якими люди сприймають соціальний світ, – це переважно продукти інтеріоризації структур соціального світу. Звідси габітус – це ще й ансамбль диспозицій дії, мислення, оцінювання та відчуття; характерна множина рис, котрі набуває людина, диспозиції, які вона має, або, іншою мовою, – властивості, що результують при своєння певних знань, певного досвіду. Об'єктивно упорядковані габітуси жодною мірою не є продуктом сліпого підпорядкування правилам соціального довкілля, будучи колективно керованими вони не є виключно продуктом організуючого впливу якогось зовнішнього диригента [6].

Безсумнівно, *габітус*, – це індивідуальний продукт онтогенезу суб'єкта, інкорпорації у певних умовах стану окремої соціальної структури, організованості глобального соціального простору. Він є змінним продуктом історичного розвитку суб'єкта. Екзис (від грецьк. *hexis* – досвідченість, навичка, спритність) є одним із аспектів габітуса, що окреслює найбільш специфічні положення тіла: стійкі манери триматися, промовляти, ходити, а також відчувати і мислити. Як система моделей виробництва практик та система моделей сприйняття та оцінювання практик, габітус виробляє екзистенційні схеми та уявлення, що піддаються класифікації та об'єктивно диференційовані. Врешті-решт габітус [*habitus*] формує місце існування [*habitat*] через більш-менш адекватне соціальне використання особою або соціальною групою цього місця проживання. Саме завдяки габітусу та через нього людина, гомогенна соціальна група отримують світ здорового глузду, соціальний світ, котрий здається очевидним та зрозумілим.

Габітус прагне забезпечити власну сталість та захиститися від змін за допомогою відбору, який він здійснює у потоці нової інформації. Так, при появі випадкової чи примусової інформації він відкидає ту, що здатна викликати сумніви у раніше опанованій і, зокрема, створює несприятливі умови для

появи такого роду інформації. Через систематично здійснюваний вибір місць, подій, людей, яких можна відвідувати, габітус спонукає особу сховатися від критики та критичної ревізії, забезпечуючи собі обійстя, до якого він найкраще пристосований, тобто відносно стабільний універсум ситуацій, здатних зміцнити його диспозиції, пропонуючи найбільш сприятливий простір для його продуктів.

Габітус прагне відтворитися відповідно до своєї внутрішньої логіки, стверджуючи свою автономію відносно ситуації (замість того, щоб як нежива матерія підкоритися навколишньому середовищу). Та й відтворення соціальних відносин засноване майже виключно на габітусі, який сам по собі характеризує певний соціальний клас, гомогенну соціальну групу. Цю позицію розвиває у дослідженнях прекаріату Г. Стендінг: «Клас – це ще й «габітус», середовище та спосіб життя, що визначають, «що можна робити, а що – не можна» (Bourdieu [Бурд'є]), до чого треба прагнути, а до чого – ні. Стиль життя прекаріату – мінливий і гнучкий, скоріше пристосувальний, ніж цілеспрямований, відповідає стилю його роботи. Нестабільність породжує страхи і тривоги, через це люди замикаються у собі або підтримують стосунки лише з вузьким колом осіб, проте ця замкнутість є аномійною, соціально дезорієнтованою. У суспільстві, заснованому на гнучкості та незахищеності, люди лише марнують час і не намагаються вибудувувати таку модель поведінки, котра б сприяла їх розвитку» [26].

Аналізуючи генезис габітусу П. Бурд'є зауважує таке: «Суб'єктом стратегій є не свідомість, що у довільній формі визначає свої цілі, і не позасвідомий механізм, а *сенса гри* – ось метафора, якою я постійно користуюсь: *сенса гри*, практичний *сенса*, [керований] габітусом, схильністю до того, щоб грати не лише за правилами, але також відповідно до неявних регулярностей гри, в яку люди задіюються із самого раннього дитинства» [23].

Психологічний зміст габітусу істотно уточнює диспозиційна теорія американського психолога Гордона Олпорта (1897 – 1967). Особливе місце у наведеній теорії займає концепція *пропріуму* [20; 27]. Пропріум – це те, що є послідовним, унікальним і центральним в особистості та охоплює всі ті її аспекти, які б сприяли формуванню почуття внутрішньої єдності. Він розглядає пропріум у значенні сталості людини стосовно її диспозицій,

намірів та перспективних цілей. Пропріум невід'ємний від людини як єдиного цілого. Це організуюча і об'єднувальна сила, призначенням якої є формування унікальності людського життя. «Ми зможемо якнайкраще зрозуміти зміст пропріуму, розглядаючи це явище у значенні прикметника «присвоєне». Пропріум охоплює ті аспекти особистості, що характерні та притаманні нашому індивідуальному життю. Ці аспекти є унікальними для кожного з нас й об'єднують наші відносини, сприйняття і наміри» [27].

Структура пропріуму утворюється із таких компонентів та їх взаємозалежностей: 1) тілесне самовідчуття (body sense), 2) самоідентифікація (self-identity), 3) самооцінювання (self-esteem), 4) саморозвиток (self-extension), 5) раціональне мислення (rational thinking), 6) образ самого себе, Я-образ (self-image), 7) самоспрямованість (propriate striving) та 8) самоусвідомлення (self-knowing). Об'єднувальним щодо усіх компонентів пропріуму Г. Олпорт вважав *самоспрямованість*, кінцеву стадію розвитку пропріуму, яка з'являється та активізується у підлітковому віці внаслідок пошуку особою власної ідентичності та передбачає спільне експериментування з однолітками для формування довготривалих зобов'язань. У своїй відмінності від віку дитинства підлітковий період є особливо значущим як час, коли свідомі наміри та плани на майбутнє починають мотивувати особистість [Там само].

Диспозиції особи як її стійкі характеристики, що передусім реалізують унікальний зміст її пропріуму, описують і/або визначають її поведінку в різноманітних ситуаціях і є властивими та унікально вираженими щодо конкретної людини. Відомо, що Г. Олпортом диспозиції поділяються на три категорії за ступенем їх впливу на поведінку особи, якій вони притаманні: 1) *кардинальні* (або кардинальні риси, cardinal dispositions/traits) – диспозиції, що визначають екзистенційні мотиви особи; такі диспозиції настільки вагомі (скажімо, жага влади), що впливають практично на будь-яку поведінку людини; 2) *центральні* (або центральні риси, central dispositions/traits) – ті (до прикладу, дружелюбність), що є менш мотиваційно визначальними порівняно з кардинальними диспозиціями, але, незважаючи на це, характеризуються дієвістю і легко ідентифікуються; 3) *вторинні диспозиції* (або вторинні риси, secondary dispositions/traits), такі як, скажімо, схильність

завжди утримувати порядок на робочому місці, набагато більш вузькі й специфічні стосовно життєвих ситуацій й більше схожі на побутові звички, аніж на екзистенційні інтенції суб'єкта, якими є його кардинальні й центральні диспозиції. Для нас очевидно те, що кардинальні і центральні диспозиції стосуються передусім афективно-мотиваційної сторони життєдіяльності особи, вторинні диспозиції – її операційно-технічного аспекту.

Відтак, з методологічного погляду, габітус є структурно-функціональним оформленням, корпусом, «тілом» пропріуму. Водночас генетичний розвиток габітусу співпадає певною мірою із психологічними закономірностями особистісного розвитку людини, що відкриті С.Л. Рубінштейном, Й. Гейзінгою, В.А. Роменцем, Е. Берном, П.П. Горностаєм та іншими дослідниками гри як соціального і культурного явища. Так, Й. Гейзінга з посиланням на дослідження Б. Маліновського пише, що поведінка тих, кому первісне суспільство приписує надприродні властивості, часто може бути найкраще визначено як «*гра відповідно до ролі*» [5]. Описуючи «активну першооснову, яка надає грі її сутності» він зауважує: «гра – це функція, яка сповнена сенсу. ... Назвати активну першооснову, яка надає грі її сутності, духом – було б занадто; назвати його інстинктом – було б порожнім звуком. Як би ми не розглядали таку основу, в будь-якому разі ця цілеспрямованість гри виявляє на світ якусь нематеріальну стихію, долучену до самої сутності гри». На нашу думку, виходячи із змісту явища габітусу саме він претендує на позицію такої «нематеріальної стихії», передусім у її *афективно-мотиваційній та операційно-технічній складових*. Грунтуючись на узагальненнях Й. Гейзінги, габітус може сприйматися як **універсальна психодинамічна структура суб'єкта**, яка є його фундаментальним «обладнанням» для участі у соціальній конкуренції: «Ігрова функція, у її вищих формах, ... може бути відразу ж зведена переважно до двох аспектів, у яких вона себе проявляє. Гра – це боротьба за щось, або показ, вистава цього «щось» Обидві ці функції можуть і об'єднуватися, так що гра унаслідок боротьбу за щось, або перетворюється на змагання в тому, хто саме зможе показати щось краще за інших». Й. Гейзінга називає гру «*вродженою функцією людини*», завдяки якій здійснюється її прагнення «до вищого, незалежно від того, чи є це прагнення вищої земної слави і переваги,

або ж це прагнення подолання всього земного» [Там само]. Отож висновуємо, що *габітус суб'єкта забезпечує реалізацію ним соціальної гри – вродженої функції людини*.

Існують об'єктивні підстави сприймати габітус суб'єкта як центральне осердя його психічної організації включно й у діахронії його онтогенетичного розвитку як одночасного перебування у двох вимірах – операційно-можливого та актуально-ідеального, як ситуаційно-актуального психодинамічного стану *his et nunc*. Адже, як зауважував Л.С. Виготський, наш досвід зосереджується поміж двома порогами і ми бачимо лише маленький відрізок світу; наші почуття дають нам світ у важливих для нас витягах, випинах. У середині порогів вони знову відзначають не все різноманіття застосувань, а переводять знову через нові пороги. Свідомість ніби стрибками прямує за природою, з пропусками, пробілами. Психіка обирає стійкі осередки дійсності серед загального руху. Вона є органом відбору, ситом, що проціджує світ і змінює його так, щоб можна було діяти, суб'єктивно змінювати дійсність на користь організму (цит. за [12]).

На підтримку рольових пріоритетів онтогенетичного розвитку людини, генетичного зв'язку соціальної ролі із становленням характеру суб'єкта, передусім як поверхневого, ситуативно-поведінкового, інтеракційного прояву габітусу, зауважимо, що саме із соціальної ролі створюється низка характерологічних властивостей і зв'язків особи.

Водночас П. Бурд'є своєю філософською концепцією габітусу йде далі більшості дослідників у пізнанні усталених, універсальних, соціально (передусім учинково) зумовлених новоутворень особистості – створює *безупинну динамічну спіраль ускладнення побудови і змісту габітусу*, збільшення його функціональних можливостей внаслідок соціальної взаємодії людини із довкіллям (див. *рис.*). При цьому кожна психологічна функція як окремий спосіб діяльності, будь-яка особлива форма поведінки, специфічно людська форма діяння – це похідні від чогось, тобто величини, що змінюються залежно від зміни інших величин. Цим висновком фіксується загальна механіка процесу функціонального розвитку габітусу людини, що також незалежно відповідає результатам, які були отримані цим мислителем.

Таким чином, концепт і категоріальне поняття *габітус* цілком обґрунтовано претендує на статус *психологічного осердя особи, резуль-*

туючого наслідку інтеріоризації нею соціальних ролей, рольових моделей, що у процесі соціалізації приймаються та опановуються на суб'єктному рівні життєактивності. У рамках функціонального системогенетичного підходу (П.К. Анохін, Е. Ласло) габітус суб'єкта від моменту його народження постійно перебуває у центрі загальної архітектоники та активності функціональної системи людини. Причому в ранньому дитинстві, на етапі свого відпочаткового формування габітус (через його спочатку фактичну відсутність) являє собою одночасно: а) базовий системоутворювальний фактор, б) інтегральний вузловий психокультурний механізм, в) домінуючий акцептор/модель/образ/зразок результату дії на всьому діапазоні актуальних ситуацій дитинства і дорослості. До того ж психологічний зміст габітусу відповідає системі значимих ролей, привласнених рольових моделей і становить *соціальний атом особистості*, який розвивається протягом життя людини і руйнування якого, як зазначає П.П. Горностай, є вкрай небезпечним для особи [7].

За умов вітакультурного/екологічного/саногенного розвитку дитини габітус поступово перетворюється на саме ядро такої активності й архітектоники, поєднуючи собою передусім афективно-мотиваційні аспекти, мотивацію у теоріях П.К. Анохіна та В.А. Роменця, та операційно-технічні аспекти (індивідуальний досвід суб'єкта) і побудову акту взаємодії людини в актуальних ситуативних аферентаціях [16]. А це означає, що з плином часу габітус суб'єкта проходить стадію формування й набуває статусу базового/матричного системоутворювального атрибуту та провідного екзистенційного конструкту особистісної і соціальної психодинаміки людини.

У соціальних інтеракціях суб'єкта габітус оприявнює себе прагматично спрямованою, постійно активною експлікацією освоєних соціальних ролей, асимільованих особою протягом усього часу, що передують актуальній ситуації. Як однаковий для кожного суб'єкта квінтальності за своєю структурною побудовою (архітектонікою), універсальний за структурою дії (праксісом), але унікальний за наповненням/змістом цієї дії (субстратом), габітус, тим не менше, має свій соціальний діапазон таких експлікацій, що за висновками науковців є суспільно унормованими. В цьому аналітичному контексті канадський психолог і психіатр, автор оригінальної теорії гри у

1 – габітус як СИТУАЦІЯ:

діапазон від формування у ситуаціях раннього дитинства, що утворюються для маніпулювання/заміщення предметами (іграшками), сюжетної імітації та освоєння ролей референтних дорослих

до

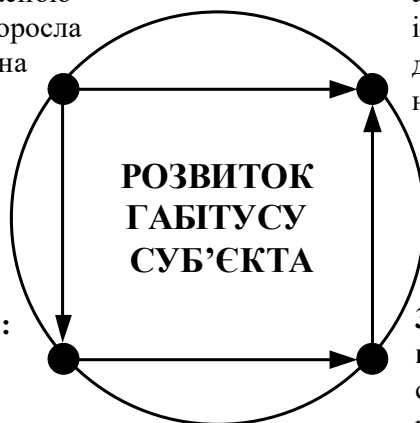
унікальних ситуацій (включно невизначеності), коли за власною ініціативою чи вимушено доросла людина створює нову роль на основі синтезу усіх раніше привласнених рольових моделей

2 – габітус як ПРОГРАМА:

від програм предметної гри, сюжетно-рольової гри та імпринтингу періоду дитинства із домінуванням аспектів пристосування

до

програм творчого та ініціативного перетворення дійсності на основі формування і розвитку афективно-мотиваційних та операційно-технічних аспектів життєдіяльності суб'єкта

**4 – габітус як ДОСВІД У РОЗВИТКУ:**

від ігрової рефлексії, імпринтингового відображення дитиною актуальних умов для прямого наслідування/імітації нею соціальних взірців

до

складного рефлексивного досвіду, що забезпечує здатність суб'єкта активно і творчо формувати місце існування [habitat], перетворювати дійсність відповідно до власних настанов, моделей і програм

3 – габітус як СОЦІАЛЬНА ДІЯ:

від предметно-маніпулятивних та сюжетно-рольових праксисів раннього дитинства для копіювання та освоєння/інкорпорації дій взірців життєдіяльності

до

свідомого творчого перетворення дійсності шляхом реалізації прагматичних диспозицій, що породжуються як соціальним довкіллям, так й власними інтенціями і здібностями суб'єкта

Рис.

Онтогенетична динаміка формування і розвитку габітусу як суб'єктної матриці соціальної гри (автор О.М. Хайрулін, створено 15.01.2023р., друкується вперше)

транзакційному аналізі Ерик Берн (1910 – 1970) виокремлює три рольові моделі, метаролі поведінки людини, що у рамках його методологічних настановлень, вичерпно характеризують будь-які інші, похідні, проте соціально усталені та суспільно атрибутивні, рольові моделі. Це рівень метаролей Батька, Дорослого і Дитини [3]. Виходячи із опису цього науковця стає очевидним, що у формі наведених мета-ролей (він називає їх «наборами шаблонів поведінки», «психологічними реальностями») постають три окремі, непересічні *модуси габітусу*. Свій технологічний

репертуар цей автор засновує на тому, що кожен індивід, який у спільноті, у спілкуванні з іншими в кожний даний момент виявляє Батьківський, Дорослий або Дитячий стан свого Его, і що індивіди можуть переходити, з різною мірою легкості, від одного з цих станів до іншого. Тріада метаролей Берна має свою генеалогію, зміст якої відповідає наведеним раніше закономірностям формування і розвитку габітусу. Так, категорія Батька окреслюється як екстеропсихічна, як такі стани Его, що нагадують стани батьків індивіда (або тих осіб, що їх замінювали). Неопсихічна ка-

тегорія Дорослого ґрунтується на станах Еґо, автономно спрямованих на об'єктивну оцінку дійсності. Археопсихічна метароль і категорія Дитини охоплює стани, що презентують архаїчні релікти, які все ще діють, починаючи від того, коли були фіксовані у ранньому дитинстві. Метаролі спроможні інваріантно і залежно від актуальної ситуації (аферентацій обстановки) уточнюватися (до прикладу, один із гравців може взяти на себе роль суворого Батька, другий – роль добродушного Батька, третій – поблажливого Батька, а четвертий – дбайливого Батька).

У межах об'єктивованих етичних уявлень теорії Е. Берн чітко не пояснює онтологічну родовидову залежність метароль та інших, більш специфічних рольових утворень, на кшталт Жертва, Агресор, Позивач, Відповідач, Суддя та ін. Водночас його дослідницький здобуток набув свого наукового розвитку, передусім у відомій концепції драматичної тріади С. Карпмана: Жертва – Рятівник – Переслідувач, пошукуваннях Р. Ерскіна, Дж. Зальцмана, Ф. Інґліш, Ш. Сілз та ін. [3]. Усі наведені теорії і технології ґрунтуються на психологічному підході, у засновках якого знаходяться концепти/категорії «габітус», «ігрова роль», «рольова модель».

Надійну полідисциплінарну та психологічну перспективу для габітусу як інтегрованого осердя асимільованих рольових моделей та системоутворювального базису ігрового/екзистенційного моделювання суб'єкта становить здобуток *математичної теорії ігор* (Game Theory) – наукової дисципліни, що має виразний трансдисциплінарний аспект [18]. Психологічні закономірності використання здобутків теорії ігор нами обґрунтовано у попередньому дослідженні [16]. Позаяк загальний корпус математичної теорії ігор має чітку і виразну онтологічну організацію, використовує елементом свого наукового апарату *концепт ролі*, вважається за доцільне безпосередньо адаптувати і використовувати як науково-психологічні рольові концепти теорії ігор «агент», «принципал» і «гравець без квитка» Сутність запропонованих теоретико-ігрових ролей полягає у наступному (див. [18]):

1) а г е н т (англ. – agent) – більш поінформований гравець у грі з асиметричною інформацією «принципал-агент»; принципал (менш поінформований гравець) у таких іграх намагається розробити механізм, який дозволить йому привести стимули агента відповідно до своїх власних стимулів;

2) п р и н ц и п а л (англ. – principal) – менш поінформований гравець у грі з асиметричною інформацією «принципал-агент»; він намагається розробити механізм, що спонукає більш поінформованого гравця (агента) здійснювати дії, котрі вигідні для нього;

3) г р а в е ц ь без квитка (англ. – free rider) – учасник колективної гри, котрий намагається отримати вигоду із будь-якого позитивного зовнішнього ефекту, що забезпечується зусиллями інших гравців, не прикладаючи при цьому будь-яких власних зусиль.

Вочевидь наведена рольова тріада функціонально, гармонійно та онтологічно узгоджується зі всім комплексом концептів/категорій «габітус», «ігрова роль», «рольова модель», зокрема й похідних теоретико-прикладних моделей Е. Берна та його наукової школи. Також ця тріада має потужні пояснювальні перспективи з приводу того, ЯК організується поведінка людини за різних актуальних для неї ситуацій (аферентацій обстановки). Адже зрозуміло, що кожною із наведених моделей поведінки можливо обґрунтовано пояснити будь-який реальний життєвий сюжет конкретної людини.

Використання наукового апарату і трансдисциплінарної методології теорії ігор стосовно рольових моделей дозволяє адаптувати у психологічному дослідницькому контурі профільні здобутки соціології. Зокрема, результати досліджень з проблематики *прекаріату* британського економіста і соціолога Гая Стендінга (нар. 1948) у призмі рольового, габітуального підходу набувають виразного психологічного, онтогенетичного змісту. При цьому першим, хто почав досліджувати прекаріат й запропонував під цим поняттям розуміти «нестабільний, незахищений суспільний прошарок» був П. Бурд'є [26].

Генезис прекаріату як соціального класу та окремої модальності габітусу Г. Стендінг щонайперше пов'язує із дефіцитарністю екзистенційно-ефективних рольових, передусім батьківських, моделей. Науковець пояснює це тим, що коли такі рольові моделі не набувають належного потенціалу впливу, або втрачають свій вплив, людина скочується у прекаріат, не маючи навичок самостійності та здатності до розвитку. Також важливий ризик та особливість *прекаріатизації* полягає у тому, що ці особи живуть сьогоднішнім днем (що загрожує масовою нездатністю мислити в довгостроковій перспективі), оскільки шанси кар'єрного зростання чи професійного вдосконалення для них

дуже малі, що лише посилює й без того критично малі уявлення прекаріату про ефективні засоби життєдіяльності, про те, що це за засоби та де їх шукати [26]. Цей висновок Г. Стендінга незалежно обґрунтовує й наповнює прагматичним змістом висновок представників діяльного напрямку в психології про те, що *гра розвивається не стільки навколо операційної сторони, скільки навколо мотиваційної та смислової сфер діяльності людей*, що вказує на пріоритет суб'єктного афективно-мотиваційного, ціннісно-смислового аспекту (Л.С. Виготський, А. Бандура, В.А. Роменець, Д.Б. Ельконін, З.С. Карпенко, А.А. Фурман та ін.) у функціональній взаємодії людини в актуальних ситуативних аферентаціях.

Отже, типовий представник прекаріату тяжіє до реалізації мінімаксної програми поведінки (теорія ігор), рольових моделей Дитини (згідно з концепцією Е. Берна), Жертви (за С. Карпманом), Гравця без квитка (теорія ігор) й унаочнює собою найменш соціально адаптовану й суспільно ефективну модальність габітусу. В антропологічному сенсі прекаріат є виразним соціальним субстратом *das Man*.

Сутність і закономірності формування і розвитку габітусу людини, його взаємозв'язок із процесами її суб'єктної соціалізації, зокрема із впливом референтних рольових моделей, суто рольова природа габітусу і наведені приклади його формоутворень, виразно підтверджують, що закономірності рольової гри дитини та ігрового моделювання дорослого (що, власне, є інваріативними, таксономічними модальностями, а не окремими феноменами) мають екзистенційно універсальну сутність, зміст, атрибути і функції. *Гра, як продуктивна життєдіяльнісна програма суб'єкта будь-якого періоду його життя, починаючи з періоду актуалізації рольової гри, у генезисі габітусу через феномен рольової моделі діє як атрибутивний стадіальний механізм екзистенції людини у її життєвому розвитку* (див. попереду рис.). Гра актуальна від початку такого розвитку, коли поведінка дорослих, характер їх стосунків між собою, способи їх дій із предметами стають для дитини з р а з к о м для відтворення. Дорослий, його манери та дії є предметом безпосереднього наслідування. Це знаходить своє вираження у тому, що до кінця раннього дитинства виникає рольова гра, у процесі якої дитина починає впізнавати у своїх діях дії дорослих людей, ототожнювати свої дії з діями дорослих, називати на цьому ґрунті

себе ім'ям дорослої людини [12]. Інакше кажучи, *майбутній зрілий габітус дорослого спочатку має вигляд асимільованих дитиною авторитетних ролей*, корисність яких вона сприймає інстинктивно, через соціальний імпринтинг і передусім через те, що їй цікаво повторювати зовнішні моделі, приємно відчувати себе подібною тому, що її захоплює і робить вправною у такій імітації. Із такої асиміляції через усе більш вправні імітаційні спроби у дитячій грі, з одного боку, завдяки рольовій дії відбувається трансляція й опанування етичними нормами, з іншого – формування самого механізму особистісної поведінки, тобто механізму підпорядкування своєї поведінки образу, даному в ідеальній формі, у вигляді уявлення. Така імпринтинг-гра в імітацію не завершується дитинством – соціальні механізми впливу референтних рольових моделей (селебритіз, зразки успішної професійної кар'єри тощо) спокушають та спонукають дорослу особу до їх наслідування усе життя, позаяк рольова гра завжди пов'язана з конфліктом, у який вступають мотив виконання взятої на себе ролі та всілякі безпосередні спонукання, що виникають у процесі гри.

Ігрова роль створює сприятливі умови для дотримання правил, підпорядкування безпосередніх спонукань і швидкоплинних бажань вищим мотивам. Це і є основою експлікації і розвинення габітусу в актуальних умовах, коли через складний моральний вибір суб'єкт має обирати й застосовувати прості, приємні, проте підступні, засоби, що часто позбавляють його унікальної ідентичності, або обирати нелегкий, але цікавий, складний, але корисний інваріант вчинкової реалізації взаємопрониклих ліній особистісного та всезагального, передусім вітакультурного та екологічного, психокультурного розвитку.

Однак, якщо дитина діє безпосередньо, тобто між ситуацією та дією немає проміжних особистісно-мотиваційних ланок, то дорослий, особливо у ситуаціях, коли він на фундаменті складного морального вибору **вимушений створювати, синтезувати нову роль**, здійснює свій внесок у суспільний розвиток й удосконалює свій габітус, роблячи тим самим його більш гнучким, потужним і універсальним. Цей процес розпочинається у ранньому дитинстві, коли соціальні відносини для людей вперше виділяються дитиною у грі і не завершується до тих пір, доки суб'єкт зберігає і розвиває власний габітус, свою спроможність до Вчинку

через реалізацію ігрової, за своєю механікою програми [16; 17]. Тому доцільно ґрунтовно ревізувати поширене, таке, що претендує на канонічність, а насправді застаріле уявлення про те, що *гра* – це діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньо утилітарної діяльності, що полягає в дієвому відтворенні будь-якого життєвого явища в цілому або в частині поза його реальною практичною настановою. Яким би зручним не виглядав цей традиційний концепт, його має бути переглянуто стосовно того, що *гра не лише різновид суспільного практикування, а й універсальна онтофеноменальна форма та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта, що іманентно регулює таку життєдіяльність за будь-яких умов*. Таке уточнення гармонізує та урівноважує культурний статус гри, змістовно і функціонально об'єднує підходи до її вивчення, з проблеми пізнання перетворюється на його засіб. Наведене сутнісно розвиває й доповнює класичний висновок В. Всеволодського-Гернгросса про тренувальну і колективістську роль гри. Гра постає як фундаментальна культуротворча й соціально інтегративна функція особи і суспільства, засіб забезпечення соціального балансу із збереженням імпульсу розвитку й одночасно як універсальна школа моралі, але не моралі в уяві, а моралі в дії.

ВИСНОВКИ

Здобутки наведеного авторського дослідження психологічних закономірностей формування і розвитку *габітусу людини*, відповідного привласнення і трансляції нею ігрових рольових моделей у їх екзистенційному взаємозв'язку з умовами, завданнями і стадіями життєвого розвитку суб'єкта; уточнення психологічної сутності, змісту, атрибутів, функцій та інших закономірностей *габітусу* як: а) осердя освоєних особою рольових моделей; б) суб'єктної клітинки-одиниці соціальної гри; в) базового/матричного системоутворювального атрибуту та провідного екзистенційного конструкту особистісної та соціальної динаміки людини, дають підстави сформулювати такі **висновки**:

1. Умови життєдіяльності людини *пост-модерну*, що пов'язані із особливостями епохи інформаційного суспільства, суттєво нівелюють індивідуальну екзистенцію особи і культуротвірний контекст її продуктивної участі у

ковітальних процесах. Соціальний суб'єкт здебільшого стає споживачем яскравих, колоритних, але необов'язково індивідуально потрібних і соціально корисних вражень, можливостей, ефектів. На тлі перманентної доступності спонукань і вражень різноманітної спрямованості та афективної сили, розлогої варіативності соціальних, передусім моральних, пріоритетів та орієнтирів, строкатість і повторюваність/ітеративність міжсуб'єктних транзакцій стають головними ознаками сучасного постмодерністського культурного розвитку. Спричинена особливостями інформаційного суспільства активність медіа-структур викликає перенасичення вітакультурного простору інформацією, експлуатує *неврівноважене розмаїття смислів, моделей, ролей, образів та візріців*. Така активність спроможна психодуховно дестабілізувати екзистенційну екологію людини, нав'язати їй штучні рольові моделі, спонукати суб'єкта до мимовільного чи довільного наслідування, імпринтингу тих, хто не становить органічної цінності. Результатом цього здебільшого є втрата особою власної унікальної ідентичності аж до критичного рівня деперсоналізації, суспільного домінування феномена *das Man*, поширення соціальних паноптиконо зорієнтованих маніпулятивних практик як фундаменту людського повсякдення. Водночас практики, що ґрунтуються на рольових моделях соціально-відповідальної, вітакультурної, продуктивної кооперативної поведінки і життєдіяльності, засвідчують свою потужну перспективу. А це означає, що психосфера та екзистенційна зрілість особистості перебувають під тотальним і перманентним впливом потужних продуктів епохи інформаційного суспільства – сформованих всюди-сущих і колоритних рольових моделей розмаїтого змісту і спрямованості.

2. Екзистенційну успішність людини визначає якість привласнення і трансляції нею набутих протягом життя рольових моделей – візріців інтеракції, що мають виразний *ігровий генезис*, ігрове організаційне і змістовне наповнення. Саме в умовах гри, спочатку як предметної і сюжетно-рольової на етапі раннього дитинства, а в подальшому як екзистенційної програми життєдіяльності дорослої особи, формується і розвивається *габітус* – фундаментальне психологічне індивідуальне утворення як: 1) *універсальна, матрична, загальна психодинамічна структура суб'єкта*, 2) *психологічне осердя суб'єкта*, резуль-

туючий наслідок соціалізації, інтеріоризації/ привласнення ним соціальних ролей, референтних рольових моделей, 3) суб'єктна клітинка-одиниця соціальної гри як суспільної динаміки та інтерсуб'єктної механіки 4) *концепт, схема, модель*, що уможливило аналіз внутрішнього світу особи та його діяльнісний, поведінковий план, 5) атрибутивний базовий системоутворювальний компонент і провідний екзистенційний конструкт особистісної і соціальної динаміки людини.

3. Історико-культурні результати багатьох наукових розвідок з проблематики габітусу, трансдисциплінарні упредметнення цього дослідницького об'єкта, а також відповідні універсалії, принципи і діяльнісні засоби вказують на те, що *габітус* обґрунтовано претендує на статус *психологічного осердя особи, результуючого наслідку інтеріоризації нею соціальних ролей і рольових моделей*, що у процесі соціалізації приймаються, привласнюються та поширюються суб'єктом повсякдення. У рамках системогенетичного підходу габітус суб'єкта від моменту його народження постійно знаходиться у центрі загальної архітектоніки розвиткової функціональної системи конкретної людини. Від початку свого формування у ранньому дитинстві й упродовж усього наступного життя особистості габітус являє собою первинний і центральний інтегральний системоутворювальний компонент, перманентно актуальну корисну модель результату життєдіяльності, універсальний акцептор дії людини, що в усіх наступних ситуативних аферентаціях лише удосконалюється й посилює свій конструктивний вплив.

4. Генезис і розвиток габітусу відбувається відповідно до закономірностей циклічно-вчинкової парадигми наукової пізнання (А.В. Фурман і школа). У методологічному сенсі структура габітусу в період дорослішання особи зароджується як *триада сюжетно-рольової гри дитини Роль – Ситуація (Актуальна/Уявна) – Дія* і розвивається як **кватерна матриця екзистенції-практикування: ситуація – рольова мотивація – ігрова рольова дія – пост-рефлексія**, що придатна для онтогенетичного розгалуження в усюможливих життєвих аферентаціях. Так, у діапазоні від формування в ситуаціях раннього дитинства, що утворюються для маніпулювання/заміщення предметами (іграшками), сюжетної імітації та освоєння ролей референтних дорослих до унікальних ситуацій (включно й до обставин невизначеності), коли за власною ініціативою чи

вимушено доросла особа створює нову роль на основі синтезу усіх раніше привласнених рольових моделей. У такий спосіб габітус генерує, концентрує перебіг усіх процесів життєдіяльності людини та інтеріоризовано фіксує набутий досвід. Як *програма* на векторі від сценаріїв предметної гри, сюжетно-рольової гри та імпринтингу періоду дитинства із домінуванням аспектів пристосування до замислів творчого та ініціативного перетворення дійсності в лоні актуалізації афективно-мотиваційних та операційно-технічних джерел ситуаційної екзистенції суб'єкта, габітус визначає діалектику розвитку таких програмних утворень й першочергово – диспозицій. Як прагматичний *праксис* у діапазоні від предметно-маніпулятивних та сюжетно-рольових спроб раннього дитинства для копіювання та освоєння дій соціальних взірців до свідомого креативного перетворення дійсності шляхом реалізації диспозицій, що породжуються середовищем та інтенціями суб'єкта, габітус інтегрує та скріплює «біодинамічну тканину» (О.В. Запорожець) функціональної структури людини. В діапазоні від ігрової *рефлексії*, імпринтингового дитячого відображення для наслідування/імітації соціальних взірців до онтологічно складної *пострефлексивної трансформації досвіду*, що дозволяє активно і творчо формувати місце існування [habitat], цілеспрямовано перетворювати дійсність, габітус унааявлює собою «*осердя індивідуального досвіду людини*» (Е. Гусерль).

5. Загальнопсихологічні зміст і значення габітусу полягають у тому, що цей феноменал спроможний бути динамічним центром, пейс-мекером одночасно індивідуальної структури і поведінки суб'єкта, механізмів його соціалізації та персональної життєдіяльності. На безупинній психодинамічній спіралі екзистенційного ускладнення своєї побудови і змісту, в онтологічній темпоральності суб'єкта габітус оприявнює себе односистемно як *генеративний принцип та джерело сталого поведінки, що породжує та організує практики й уявлення; спосіб існування людини; як продукт онтогенетичного привласнення суб'єктом структур глобального соціального простору; як сукупність стійких і трансльованих диспозицій, як структурована і структуруюча індивідуальна організованість, як суб'єктна основа і гама патернів вищого рівня регуляції поведінки, відтворення людиною суспільних відносин із чітко визначеною соціально інтегрувальною функцією*.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Балл Г. Интегративно-особистісний підхід у психології: впорядкування головних понять. *Психологія і суспільство*. 2009. № 4. С. 25-53.
2. Балл Г.О. Особистість як індивідуальний модус культури і як інтегративна якість особи. *Горизонти освіти*. 2011. № 3. С. 7-14.
3. Берн Е. *Ігри, у які грають люди*. Харків: ПРАТ ХКФ «Глобус», 2017. 255 с.
4. Вітакультурна методологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана: колективна монографія. Тернопіль: ТНЕУ. 2019. 980 с.
5. Гейзінга Й. *Homo Ludens* / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ: Основи, 1994. 250 с.
6. Голіков О.С. *Фабрикація порядку. Знання в конституюванні соціального: монографія*. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2018. 592 с.
7. Горностай П.П. *Психологія ролі самореалізації особистості: дис... д-ра психол. наук : 19.00.05*. Київ, 2009. 429 с.
8. Калмикова Л.О. Діяльнісна психолінгвістика Л.С. Виготського. Зб. наук. праць Переяслав-Хмельницького ДПУ ім. Григорія Сковороди. *Психолінгвістика*. 2012. Вип. 9. С. 62-69.
9. Карівець І.В. *Повсякдення у просторі соціально-філософської рефлексії: теорії, елементи та принципи дослідження: дис... д-ра філос. наук: 09.00.03*. Львів, 2015. 409 с.
10. Кораблєва Н.С. Багатомірність ролі реальної: соціально-філософський аналіз: дис... д-ра філос. наук: 09.00.03. Харків, 2000. 426 с.
11. Методологія і психологія гуманітарного пізнання: колективна монографія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана: колективна монографія. Тернопіль: ТНЕУ. 2019. 998 с.
12. Роменець В.А., Маноха І.П. *Історія психології ХХ століття: навч. посібник. Вид. 3-тє*. Київ: Либідь, 2017. 1056 с.
13. Сафонік Л. *Буттєвість сенсу людського життя: монографія*. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2016. 350 с.
14. Фурман А.А. *Психологія смисложиттєвого розвитку особистості: монографія*. Тернопіль: ТНЕУ, 2017. 508 с.
15. Фурман А.В., Шандрук С.К. *Сутність гри як учинення: монографія*. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 120 с.
16. Хайрулін О.М. *Психологія ігрового моделювання соціального життя суб'єкта: монографія*. Тернопіль: ЗУНУ, 2021. 404 с.
17. Хайрулін О.М. Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єктної програми. *Психологія і суспільство*. 2021. № 1. С. 82-116. DOI:<https://doi.org/10.35774/pis2021.01.082>.
18. Avinash Dixit, Susan Skeat. *Games of Strategy*. W W Norton. First Edition. 1999. 600 p.
19. Costa C., Burk C., 'Murphy M. Capturing habitus: theory, method and reflexivity. *International Journal of Research 'Method in Education*. 2018. January. P. 1-32. DOI:10.1080/1743727X.2017.1420771.
20. Hjelle L.A., Ziegler D.J. *Personality theories : basic assumptions, research, and applications*. McGraw-Hill, Inc. 1992. 632 p.
21. Michel Foucault. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books. A Division of Random House. Inc.

New York. 333 p.

22. Moberg K. Online-based entrepreneurship education – its role and effects. <https://eng.ffe-ye.dk/media/791543/online-based-entrepreneurship-education-effects.pdf>.

23. Pierre Bourdieu, *Sociologie générale: Cours au Collège de France (1981-1983)*, vol. 1, Paris, Éditions du Seuil/Raisons d'agir, coll. «Cours et travaux», 2015, 730 p.

24. Reber A.S. *The Penguin Dictionary of Psychology*. England, 1995. 880 p.

25. Schaefer K. *China's Corporate Social Credit System. Context, Competition, Technology and Geopolitics*. Trivium China. 95 p.

26. Standing G. *The Precariat. The New Dangerous Class*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury Academic. 2011.

27. *Theories of Personality, Eleventh Edition*, Duane P. Schultz and Sydney Ellen Schultz. Cengage Learning. 2015. 496 p.

28. VandenBos G.R. *APA dictionary of psychology*. 1st ed. Washington, 2006. 1024 p.

29. Wacquant L. *Habitus as Topic and Tool: Reflections on Becoming a Prizefighter. Qualitative Research in Psychology*. 2011. № 8. P. 81-92. DOI:10.1080/14780887.2010.544176.

REFERENCES

1. Ball, H. (2009). Intehratyvno-osobystisnyi pidkhid u psykholohii: vporiadkuvannia holovnykh poniat [Integrative-personal approach in psychology: arrangement of main concepts]. *Psykhoholohiia i suspilstvo*, 4, 25-53 [in Ukrainian].
2. Ball, H. (2011). Osobystist yak individualnyi modus kultury i yak intehratyvna yakist osoby [Personality as an individual mode of culture and as an integrative quality of a person]. *Horyzonty osvity*, 3, 7-14 [in Ukrainian].
3. Bern, E. (2017). Ihry, u yaki hraiut liudy [Games that people play]. Kharkiv: PRAT KKF "Hlobus" [in Ukrainian].
4. Furman, A.V. 'Furman, O.I. 'Shandruk, S.K. 'Co (Eds.). (2019). *Vitakulturna: antolohiia. Do 25-richchia naukovoï shkoly profesora A.V. Furmana [Viticulturnal methodology: an anthology. To the 25th anniversary of professor A.V. Furman's Scientific School]*. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].
5. Heizinha, Y. (1994). *Homo Ludens [Homo Ludens]*. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
6. Holikov, O.S. (2018). *Fabrykatsiia poriadku. Znannia v konstytuivanni sotsialnoho [Fabrication of order. Knowledge in the constitution of the social]*. Kharkiv: KhNU imeni V.N. Karazina [in Ukrainian].
7. Hornostai, P.P. (2009). *Psykhoholohiia rolovoi samorealizatsii osobystosti [Psychology of role self-realization of the individual]*. Doctor's thesis. Kyiv [in Ukrainian].
8. Kalmykova, L.O. (2012). *Diialnisna psykholinhvistyka L. S. Vyhotskoho [Active psycholinguistics of L.S. Vygotsky]*. *Psykholinhvistyka*. 9, 62-69. [in Ukrainian].
9. Karivets, I.V. (2015). *Povsiakdennia u prostori sotsialno-filosofskoi refleksii: teorii, elementy ta pryntsyipy doslidzhennia [Everyday life in the space of socio-philosophical reflection: theories, elements and principles of research]*. Doctor's thesis. Lviv [in Ukrainian].
10. Korablova, N.S. (2000). *Bahatomirnist rolovoi realnosti: sotsialno-filosofskiy analiz [The multidimensionality of role reality: a socio-philosophical analysis]*. Doctor's thesis. Kharkiv [in Ukrainian].

11. Furman, A.V. ' Furman, O.I. ' Shandruk, S.K. ' Co (2019). Metodolohiia i psykholohiia humanitarnoho piznannia. Do 25-ricchia naukovoї sklohy profesora A.V. Furmana [Methodology and psychology of humanitarian cognition. To the 25th anniversary of professor A.V. Furman's scientific school]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

12. Romenets, V.A., Manokha, I.P. (2017). Istoriiia psykholohii KhKh stolittia [History of psychology of the 20th century]. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

13. Safonik, L. (2016). Buttievist sensu liudskoho zhyttia [The materiality of the meaning of human life]. Lviv: LNU imeni Ivana Franka [in Ukrainian].

14. Furman, A.A. (2017). Psykholohiia smyslozhyttievoho rozvytku osobystosti [Psychology of meaningful personality development]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

15. Furman, A.V. ' Shandruk, S.K. (2014). Sutnist hry yak uchnennia [The essence of the game as practice]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

16. Khairulin, O.M. (2021). Psykholohiia ihrovoho modeliuвання sotsialnoho zhyttia subiekta [Psychology of game modeling of the subject's social life]. Ternopil: WUNU [in Ukrainian].

17. Khairulin, O.M. (2021). Diapazon rozvyvalnoho potentsialu hry yak subiektoi prohrany [The range of developmental potential of the game as a subject program]. *Psykholohiia i suspilstvo*. 1, 82116 [in Ukrainian]. DOI:<https://doi.org/10.35774/pis2021.01.082>.

18. Avinash Dixit, Susan Skeat (1999). Games of Strategy. W W Norton. First Edition.

19. Costa C., Burk C., & Murphy M. (2018). Capturing habitus: theory, method and reflexivity. *International Journal of Research ' Method in Education*. P. 1-32. DOI:10.1080/1743727X.2017.1420771.

20. Hjelle L.A., Ziegler D.J. (1992). Personality theories: basic assumptions, research, and applications. McGraw-Hill, Inc.

21. Michel Foucault. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. Vintage Books. A Division of Random House. Inc. New York.

22. Moberg K. Online-based entrepreneurship education – its role and effects. <https://eng.ffe-ye.dk/media/791543/online-based-entrepreneurship-education-effects.pdf>.

23. Pierre Bourdieu, Sociologie générale: Cours au Collège de France (1981-1983), vol. 1, Paris, Éditions du Seuil/Raisons d'agir, coll. «Cours et travaux», 2015, 730 p.

24. Reber, A.S. (1995). The Penguin Dictionary of Psychology. England.

25. Schaefer, K. China's Corporate Social Credit System. Context, Competition, Technology and Geopolitics. Trivium China.

26. Standing, G. (2011). The Precariat. The New Dangerous Class. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury Academic.

27. Theories of Personality, Eleventh Edition, Duane P. (2015). Schultz and Sydney Ellen Schultz. Cengage Learning.

28. VandenBos, G.R. (2006). APA dictionary of psychology. 1st ed. Washington.

29. Wacquant, L. (2011). Habitus as Topic and Tool: Reflections on Becoming a Prizefighter. *Qualitative Research in Psychology*. 8, 81-92. DOI:10.1080/14780887.2010.544176.

АНОТАЦІЯ

ХАЙРУЛІН Олег Михайлович.

Габітус як суб'єктна матриця соціальної гри.

Життєдіяльність сучасної людини відбувається в умовах постмодерністського впливу особливостей інформаційного суспільства. На тлі іграїзації соціальних процесів, перманентної доступності вражень різноманітної спрямованості та афективної сили, розлогої варіативності соціальних орієнтирів головними ознаками такого впливу стають колоритна строкатість і нав'язлива повторюваність інтеракцій. Це призводить до перенасичення культурного простору неврівноваженим розмаїттям соціальних моделей, ролей, образів, взірців. Також актуалізується вірогідність психодуховної дестабілізації екзистенційної екології людини, нав'язування штучних рольових моделей/схем, спонукання її до імпринтингу хибних соціальних зразків. Результатом цього часто є втрата особою власної ідентичності, розвиток деперсоналізації, паноптиконізація соціальних практик, спотворення демократичних суспільних засад. Водночас способи практикування, що ґрунтуються на рольових моделях продуктивної кооперативної життєдіяльності, засвідчують свою суспільну користь та зумовлюють екзистенційну успішність людини. Таку успішність визначає якість привласнення і трансляції особою набутих протягом життя *рольових моделей/схематизмів*, тобто таких *укорінених взірців інтеракції, що мають виразний ігровий генезис, організацію та зміст*. В умовах соціальної гри формується і розвивається габітус – фундаментальне психологічне утворення, що умістовлюється як: 1) універсальна, матрична психодинамічна структура суб'єкта, 2) психологічне осереддя особи, результуючий наслідок соціалізації, інтеріоризації нею соціальних ролей, референтних рольових моделей, 3) суб'єктна клітинка-одиниця соціальної гри як суспільної динаміки та програми інтерсуб'єктної взаємодії 4) концепт, що уможливило аналіз внутрішнього світу особистості та її діяльнісний, поведінковий план, 5) атрибутивний базовий системоутворювальний компонент і провідний екзистенційний модус особистісної і соціальної динаміки особи. Габітус суб'єкта від моменту його народження постійно знаходиться у центрі загальної архітектоники й активності функціональної системи людини. Упродовж життя суб'єкта габітус являє собою перманентно актуальну корисну модель результату життєдіяльності, універсальний акцептор його самостворення і саморозвитку як особистості. Габітус в усіх наступних ситуативних аферентаціях лише удосконалюється і посилює свій програмний вплив та участь. Генезис і розвиток габітусу відбувається відповідно до фундаментальної структури і циклу гри: ситуація – рольова мотивація – ігрова рольова дія – пострефлексія, тобто до матриці, що придатна для онтогенетичного розгалуження у всеможливих екзистенційних станах особи. Загальнопсихологічні сенс і значення габітусу полягають у тому, що цей феноменал спроможний стати динамічним центром, тим осереддям, що задає напрямки і ритм життєдіяльності суб'єкта, керує його соціалізацією і психокультурним розвитком.

Ключові слова: людина, інформаційне суспільство, постмодерн, екзистенція, невизначеність, інтеракція,

гра, суб'єкт життєдіяльності, габітус, соціальна роль, рольова модель, суб'єктна матриця, вчинок, онтогенез, пропріум, диспозиція.

ANNOTATION

Oleg M. KHAIRULIN.

Habitus as a subject matrix of a social game.

The vital functions of modern human take place in the conditions of postmodern influence of informative society. On a gamification background of social processes, to availability of the impressions of various orientation and highly emotional force, wide variantness of social reference-points a brindle and obtrusive repetition of influences become the main signs of such influence. It results in supersaturating of cultural space different social models, roles and standards. Also actualize probability of human ecological destabilization, imposing artificial role models, human motive to the inheritance of erroneous social standards. A loss can become the result of it by the human of identity, development of depersonalization, panopticonization of social practices, distortion of democratic public principles. At the same time of practice, which are based on the role models of co-operative vital functions, show the public benefit and stipulate human existential success. Such success is determined by quality of mastering and translation by the subject of the role models purchased during life – standards of interaction, which have game genesis, game organization and maintenance. In the conditions of social game a habitus is formed and develops is fundamental mental individual education which comes forward as a 1) universal, matrix, general psychodynamic structure of subject, 2) psychological basis of individual, productive investigation of sociali-

zation, interiorization of social roles, referential role models, 3) subject matrix of social game as a public dynamics and vital co-operation 4) model which does possible the analysis of the internal world of individual, human activity and behavior, 5) main attributive systems genesis component of personality and social dynamics of human. A habitus of subject from a moment his birth constantly is in the center of general architecture and activity of the functional system of human. During subjects life a habitus is a primary and central integral systems genesis component, universal acceptor of action of human. A habitus in all situations is perfected and strengthens the programmatic influence and participation. The genesis and development of the habitus takes place in accordance with the fundamental structure and cycle of the game Situation/Role-game motivation/Role-game action/Post-reflection – a matrix suitable for ontogenetic branching in all existential situations of a person. The general psychological meaning and significance of habitus is that this concept is able to become a dynamic center, the center that sets the direction and rhythm of the subject's life, manages his socialization and development.

Key words: *human, information society, postmodern, existence, uncertainty, interaction, game, subject of life activity, habitus, social role, role model, subject's matrix, action, ontogenesis, proprium, disposition.*

Рецензенти:

**д. психол. н., проф. Віктор МОСКАЛЕЦЬ,
д. психол. н., проф. Сергій ШАНДРУК.**

Надійшла до редакції 10.02.2023.

Підписана до друку 28.02.2023.

Бібліографічний опис для цитування:

Хайрулін О.М. Габітус як суб'єктна матриця соціальної гри. Психологія і суспільство. 2023. №1. С. 79-101. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.01.079>