

хологія проксі-війни (ірегулярної, гібридної війни), методологія та психологія гри, кризова психологія (психологія кризових станів), аналітична психологія К.-Г. Юнга, контр-психологічна робота (психологічна протидія), професіографія та професійно-психологічний відбір персоналу, прикладний моніторинг психологічних (особистісних та організаційних) ризиків, МВТІ-технологія, історія та філософія Китаю, прикладне методологування, спорт.

Від початку науково-дослідної діяльності Олег Хайрулін позиціонує себе як представник психологічної школи А.В. Фурмана, займаючи важливу проблемно-тематичну нішу в осмисленні та розробці найскладніших завдань забезпечення якісного психологічного супроводу професійного виконання військової служби у силових структурах української держави.

О.М. Хайрулін нагороджений 14-ма відомчими відзнаками Державної прикордонної служби України, МВС України, Збройних Сил України, Служби зовнішньої розвідки України.

Редакція нашого журналу вітає Олега Михайловича Хайруліна із славним ювілеєм і бажає йому наснаги, любові і мудрості на тернистих дорогах пошуку наукової істини, світлих перемог і Божого благословення на шляху до соціальної та особистісної самореалізації, міцного здоров'я і довголіття батькам – Михайлу Григоровичу і Василю Миколаївні, а також сонячного добра й тотального щастя найріднішим і найдорожчим подругам: дружині Тетяні, доньці Анастасії та онуці Камілі.

Редакція журналу

## ТЕОРЕТИКО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ЗМІСТУ КАТЕГОРІЙНОГО ПОНЯТТЯ “ГРА”

Олег ХАЙРУЛІН

УДК 167.7 : 159.9.01

### Oleh Khayrulin THEORETICAL-PSYCHOLOGICAL ANALYSIS OF THE CONTENT OF THE CATEGORICAL CONCEPT “GAME”

**Актуальність і головна ідея дослідження.** Сучасні умови життєдіяльності людини як на мікро-, так і на макрорівні часто пов'язані із факторами соціального середовища, які їй важко передбачати та спрогнозувати їх зміни через актуальність і динаміку неврівноваженості, мінливості, складності та невизначеності. Науковцями запропоновано поєднувати такі середовищні умови спеціальним поняттям “світ VUCA” (VUCA-world), або простір існування з домінуючими ознаками неврівноваженості (Volatility), мінливості (Uncertainty), складності (Complexity) та невизначеності (Ambiguity) [2; 66; 67].

Сутність сучасного світу VUCA влучно описує один із засновників соціології постмодернізму З. Бауман терміном власного авторства “плинна сучасність” (“liquid moder-

nity”). У контексті оцінки сучасності він обґрунтовує “...засновки для того, щоб вважати “плинність” або “рідкий стан” слухними (дотичними) метафорами, якщо ми бажаємо осягнути характер дійсності здебільшого як новий етап у сучасній історії” [2, с. 8]. Водночас він указує на загальне спричинення для “плинності сучасності”: “У “рідкій сучасності” заправляють ті, хто є найбільш невольними та вільними для руху без попередження... Капітал спроможний мандрувати швидко та необтяжливо, його невагомість і рухливість перетворилися у головне джерело невпевненості для інших. Це стало сучасним базисом домінування та основним фактором розшарування суспільства” [Там само, с. 131–132].

Такі обставини вимагають від сучасної наукової психології обґрунтованих пропозицій

щодо прагматичних моделей поведінки людини в умовах невизначеності та в довкіллі вірогідних життєвих ускладнень.

Аналіз актуальних здобутків на предмет виконання вказаного завдання свідчить, що переважні дискурси та проведені дослідження поступово зосереджуються в контурі з центром, що постає у вигляді *поняття та феномену “гра”* [5; 12; 17; 31]. Зокрема, протягом останнього десятиліття активно розвивається як комерційна та освітня методологічна “платформа” проблематики гейміфікації (gamefication) [12; 18]. Водночас на теренах Російської Федерації жваво розпросторюються наукові дискурси “іграїзації” та дотичного ігровій тематиці “рефлексивного управління” [17; 31]. Як слушно зауважують представники російської психологічної школи (О.К. Тихомиров та ін.), “життя показало, що дослідження ігрової діяльності, яка реалізується в новому інформаційному середовищі, може вважатися одним із найбільш актуальних завдань” [5, с. 85].

В умовах малоцивілізованої геополітичної гіперактивності Росії, що становить реальні загрози добробуту та спокою європейських держав та їх спільнот, українська вітчизняна наука, зокрема – психологічна, повинна у короткий термін та якісно зробити свій внесок у прогноз, стримування й усунення соціальних наслідків від активності зовнішніх недружніх сил та внутрішніх дестабілізаційних осередків.

**Об’єктом вивчення** є гра як онтофеноменальна даність ковітального буття людини, групи, етнонаціональної спільноті і водночас як інтегральна ознака-властивість їх напруженої повсякденної життєдіяльності.

**Предметне поле дослідження** становлять зміст, обсяг, значення і смисл категорійного поняття “гра” як важливого теоретичного конструкту та евристичного методологічного інструменту осмислення і відшукування прийнятних способів розв’язання системних проблем людського повсякдення (зниження агресивності та ворожості між людьми, етносами, народами й утвердження принципів толерантного співжиття; відшукування і впровадження дієвих форм, методів і технологій ігрового моделювання конструктивної діяльності особистості в умовах невизначеності та конфліктної боротьби (див. наші роботи [55–58] та ін.)).

**Головна концептуальна ідея** статті полягає у спробі засобами методологічної рефлексії інтегрувати розмаїття теоретичних уzmістовлень (концептів, поглядів, уявлень, узагальнень тощо) феномену гри з метою пошуку та

узагальнення філософсько-методологічних підстав (засновків) для розробки й обґрунтування науково-психологічних пропозицій щодо використання *ігрового моделювання* як способу життєдіяльності людини в умовах невизначеності її повсякдення.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Семантична розмаїтість змісту поняття “гра” є настільки широкою та строкатою, що у більшості випадків його наукового використання це лише створює проблеми і призводить до нездоланих суперечок і конфліктів.

Сучасна українська мова у поняття “гра” включає широкий діапазон змістів: 1) забава; 2) заняття дітей; 3) підпорядковане сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах заняття, що є розвагою та спортом одночасно; 4) проведення фінансових операцій на біржі (гра на біржі); 5) отримання прибутку від використання змін у співвідношенні процентних ставок (гра на кривій прибутковості); 6) ігрова ситуація, у якій суперники претендують на отримання заданої суми винагороди (гра з нульовою сумою); 7) моделювання типових виробничих, економічних та інших ситуацій, що має за мету навчання прийняттю оптимальних рішень (гра ділова, економічна та ін.); 8) створення математичних моделей прийняття оптимальних рішень у ситуаціях невизначеності (теорія ігор); 9) послідовність дій, спрямованих до певної мети; 10) інтрига, таємний задум; 11) жарт, побудований на вживанні різних за значенням слів однакового звучання; каламбур (гра словами); 11) дія за значенням “грати” [34].

Продовжують наявний обшир семантичних уzmістовлень поняття “гра” смисли, що визначають “дії за значенням грати”: 1) виконання людиною чого-небудь на музичному інструменті; 2) вплив на чиї-небудь почуття, інстинкти і т. ін. з метою домогтися свого (грати на нервах); 3) швидкий, тривалий, бурхливий рух у різних напрямках (про сили природи, тварин); 4) виконання певної ролі, імітування чогось; 5) іскритися, пінитися, шумувати (про вино, шипучі напої і т. ін.); 5) блиск, що відбивається у чому-небудь, від чогось (про промені сонця, світла і т. ін.); 6) мерехкотіння, миготіння світла; 7) яскравий блиск, що виражає радість, захоплення та ін. (про очі); 7) яскраве переливання різними кольорами; 8) перебувати в русі, то з’являючись, то зникаючи [4].

У системі вітчизняної освіти термін “гра” тлумачиться як вид креативної діяльності лю-

дини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства. Гра в освітньому просторі переважно значеннєво позиціонується стосовно соціального розвитку дітей та народної культури. Освітнянський підхід до поняття “ділова гра” пропонує сприймати її як вид “гри”, у процесі якої в уявних ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців [10].

Вітчизняна наукова психологія до категорійного поняття “гра” включає наступний зміст: 1) гра як специфічна форма прояву активності дітей різного віку; 2) ділова гра як форма підготовки спеціалістів і підвищення їх кваліфікації через моделювання предметного і соціального контекстів майбутньої професійної діяльності; 3) гра за правилами як вищий рівень гри, що починає формуватися у дошкільному віці та супроводжує людину все її життя; 4) гра рольова як форма гри дітей, завдяки якій дитина успадковує й переймає соціальні ролі та відповідний досвід дорослих і навчається діяти як доросла людина; 5) гра у тварин як різні форми маніпулятивної сенсорно-рухової активності з біологічно нейтральними предметами або видовими партнерами [25].

Науково-філософське розуміння гри онтофеноменальної даності ґрунтується на її означенні як широкого кола діяльності людини і тварин, що, звичайно, протиставляється утилітарно-практичній діяльності, характеризується переживанням задоволення від самої діяльності та надає особі можливість самореалізуватися, що виходить за рамки їх соціальних чи квазісоціальних ролей [22; 36]. Загалом у поняттєво-категорійному просторі сучасної філософії “гра” є терміном, яким традиційно позначають форму поведінки тварин і людини, у якій відтворюються характерні риси об’єктивно доцільних (звісно, на різних рівнях психічної саморегуляції) способів дій, що моделюють стосунки співробітництва або конфлікту між індивідами [22].

XIX та XX сторіччя подарувало світові чисельну кількість наукових розвідок явища гри. Дослідження Й-Ф. Шиллера, Г. Спенсера, К. Гросса, В. Вундта, Й. Гейзінґи, Л. Вітгенштейна, Л.С. Виготського, Г.-Г. Гадамера, О. Фінка, Р. Кайюа, Г.П. Щедровицького, А.В. Фурмана та ін. заклали змістовні філософсько-теоретичні підвалини для сучасних прикладних

розробок проблематики гри. Водночас розмаїття парадигм та наукових підходів, центром яких став феномен гри, лише підкреслює його виняткову складність як наукового об’єкта дослідження.

Серед усіх інших досліджень феномену “гри”, що створили сучасну *філософію гри*, особливе місце займає дослідження нідерландського історика, культуролога та соціолога Йогана Гейзінґи (Johan Huizinga, 1872–1945), автора легендарної праці “*Homo ludens*” (“Людина, що грає”), яка здійснила особливий вплив на більшість подальших розробок проблематики гри. Зокрема, він продемонстрував на численних та різноманітних прикладах, що різні галузі і сфери людської культури (філософія, наука, мистецтво, політика, юриспруденція, військова справа тощо) органічно пов’язані з грою як явищем та містять її певні форми. І хоча Гейзінґа не аналізує гру як суто наукову категорію серед інших, проте він оприявнив гру як всюдищу сутність, переконливо довів, що ігровий елемент існує у будь-якій людській діяльності. Його максима звучить так: “людська культура виникає і розгортається у грі, як гра”. І пояснення цьому є. “Гра старша за культуру”, – стверджує він, одночасно пропонуючи таке визначення гри як феномену культури: гра є добровільна дія або заняття, здійснюване всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов’язковими правилами, з метою, укладеною в ньому самому, супроводжуване відчуттями напруження і радості, а також свідомістю “іншого буття”, відмінного від буденного [59].

У монографічній праці “Людина, що грає” Й. Гейзінґа визначає *вісім примітних ознак особливостей діяльності людини*, які перетворюють її в *ігрову* [59].

1. Будь-яка гра є, передусім, вільної діяльністю. Гра за примусом вже не є грою. В іншому разі вона може бути певною нав’язаною людині ззовні імітацією, відтворенням чужої гри. Істинна гра дарує особі задоволення від її процесу, в чому й полягає її вільна сутність. Гра не диктується фізичною нужденністю або моральним зобов’язанням. Вона не становить завдання, хоча й може поставати як завдання, як формальний обов’язок, проте лише тоді, коли відтворюється як виконавське мистецтво (гра сценічних героїв у театрі, виконання музичних творів професіоналами тощо) або здійснюється як спортивне змагання.

2. Гра – це не побутове, не звичне явище. Вона з'являється у рутинному житті як тимчасова дія, котра відбувається сама у собі та здійснюється заради задоволення, яке досягає вершини із власне завершенням певної дії.

3. Гра виокремлюється у просторі буденного життя місцем дії та тривалістю. Вона відбувається як хронотоп, тобто подія, що розгортається у визначених контурах простору та часу. Її потік і смисл містяться в ній самій. У середині ігрового простору існує самобутній порядок, найдрібніше відхилення від якого спотворює та знецінює гру, лишає ігрове дійство без гри як такої.

4. Грі притаманне емоційне та вольове напруження, яке викликане невпевненістю, неврівноваженістю, фактором шансу або можливості. Для того, щоб щось удалося, потрібне зусилля. Найбільшого свого ступеню останнє досягає під час азартної гри та у спортивному змаганні. Напруженням гри перевіряється гравець: його фізична сила, витримка та наполегливість, кмітливість, звитяга і відвага, витривалість, й одночасно з цим також духовні сили гравця, якщо він переповнений бажанням виграти.

5. У кожній гри є свої правила, які визначають, що буде мати силу у визначених контурах її простору і часу. Правила завжди є обов'язковими та непорушними. Тому з порушенням правил гра перестає існувати.

6. Грі завжди притаманна інтрига, утаємниченість усього, що з нею пов'язується. Вже маленькі діти інтригують принагідністю своїх ігор, створюючи з них секрет – “це гра для нас, а не для інших”. Чим займаються інші за межами нашої особистої гри, у її процесі нас тимчасово не цікавить. У середині гри зовнішні закони та звичаї світу повсякдення вагомості та сили не мають. Ми існуємо та діємо “по-іншому”. Утаємниченість дійства гри найкраще виявляється у масці як одного із атрибутів гри, коли людина стає гравцем лише переодягаючись, змінюючи зовнішність, одягаючи маску мімікрії, перетворюючись на іншу істоту. В цій грі гравець є не собою, а іншим, тим хто через правила, хронотоп та власну маску як через інструментарій гри має досягти своєї ігрової мети. Часто мімікрія в іншого перетворюється у священнодійство, містичний ритуал.

7. Особливістю ігрової діяльності є явище повного суб'єктного занурення у гру, коли людина не здатна відрізнити гру від звичного для неї перебігу життя, коли вона загралася, потрапила у полон гри. Такий стан є суто ігровим. Водночас він уможлиблюється й у

випадку найвищого ступеню творчої захопленості – наукової або мистецької. Ефект пристрасного екзистенційного занурення у гру часто пов'язаний із її тривалістю: на початку гри, наприклад, дитині значно легше вийти із ігрового стану. Проте, якщо гра відбувається достатньо довго, вивести дитину із стану гри стає чим далі, тим складніше: вона так “заграється”, що втрачає відчуття реальності, не спроможна переключитися на інші заняття, нервує від зовнішнього примусу це зробити. Такий самий механізм спрацьовує й у ситуації пристрасної карточної гри дорослих: преферансисти можуть проводити за ігровим столом декілька діб. Подібна картина складається й сьогодні в казино, де за ігровими столами та ігровими автоматами дорослі люди, втрачаючи межу з-поміж свідомим розрахунком та несвідомими надіями, мимовільністю станів та довільністю міркувань, втрачають останнє задля втамування свого заповзятого занурення у гру. Причина цього ефекту занурення – азарт, високий ступінь захоплення, коли гравець спочатку свідомо, а надалі все більше стихійно та неусвідомлено нехтує власним вибором засобів, здоровим глуздом і, зрештою, сенсом самозбереження.

8. Гра породжує людські спільноти. Такими є будь-які об'єднання на тлі спільної ігрової активності: фан-клуби вболівальників, дворові команди, університетські або шкільні збірні команди тощо. Поєднує та цементує самодіяльне, позаутилітарне, добровільне об'єднання людей їх спільне відчуття причетності до особливої справи: вони спільно набувають виняткової ролі порівняно з усіма іншими; такими унікальними робить їх спільна справа, а все, що уособлює таку спільність, виходить за межі буденності, надає й забезпечує кожному утаємниченому свою силу далеко за межами ігрового часу та ігрових ситуацій.

Інший відомий дослідник феномену гри, автор оригінальної філософської концепції та класифікації ігор, французький письменник, філософ та соціолог Роже Кайуа (Roger Caillois, 1913–1978) запропонував досліджувати гру з позицій ірраціоналізму як втілення певних людських інстинктів. За Р. Кайуа, ігрова природа людини підвладна чотирьом інстинктам, що створюють для неї ірраціональне підґрунтя індивідуального та соціального існування. Причому призначення гри є бінарним: з одного боку, особа має можливість актуалізувати та реалізувати через гру відповідний інстинкт, з іншого – упередити, нівелю-

вати вірогідні ірраціональні, непередбачувані наслідки від людських ініціатив, що викликані такими інстинктами, забезпечуючи та зберігаючи таким чином збалансований соціальний порядок [14].

Р. Кайуа передусім цікавився проблематикою суспільного розвитку, використовуючи гру як важливе, себто категорійне, поняття, що розкриває його ірраціональні рушійні спроможності. Він спирається у своєму філософуванні на висновки Й. Гейзінги, хоча й не погоджується із ним стосовно сприймання гри як діяльності поза будь-якого матеріального, утилітарного інтересу, зиску [14]. Насправді, засвідчує Кайуа, існує доволі прикладів, коли люди збагачуються або втрачають багатство внаслідок ігор, що мають назву азартних. Саме в азартних іграх, що створюють собою окрему індустрію, найбільш виразно виявляється ірраціональність людини – предмет, який цікавить дослідника в онтофеноменальній даності гри найбільше.

Загалом, за концепцією Р. Кайуа, існує чотири інстинкти людини, що утворюють ірраціональну основу її індивідуального та соціального буття: прагнення перемогти “у змаганні лише й тільки завдяки особистій заслугі, ... зречення від власної волі та пасивно-тривожне очікування вироку долі, ... бажання одягтися в чужу особистість..., насамкінець, потяг до умлівання...” [14, с. 76]. Кожному із інстинктів відповідає своя власна гра, що одночасно надає людині змогу більш повно реалізувати його потенціал й одночасно не зашкодити самій людині, її оточенню та спільноті в цілому.

Отже, Р. Кайуа запропоновано загальну класифікацію гри як екзистенційної та онтофеноменальної сутності у вигляді чотирьох її фундаментальних видів: 1. Гра-змагання, агон (грецьк. – “суперництво, змагання”); 2. Гра випадку, гра-жереб, алеа (лат. – “гра у кості”); 3. Гра-симуляція, гра-імітація, мімісу (лат. – “наслідування, імітація”) і 4. Гра-умлівання, іліпх (грецьк. – “вирва, вир”, тут у значенні: “умлівання”) [14]. До того ж ним постійно підкреслюється культурне призначення гри: вона набуває власної спроможності вивільнення інстинктів людини, причому без високого ризику порушення соціального балансу завдяки тому, що відбувається у штучних, створених саме для неї, відокремлених від узвичаєних для повсякдення, умовах.

Окреме та особливе місце у просторі тлумачення феномену гри займає визначення, що

пропонуються “теорією ігор” (game theory): гра – це математична *модель ситуації*, що характеризується наявністю двох та більше учасників, невизначеністю їх поведінки через наявність у них двох і більше варіантів дій, відмінностями їхніх інтересів і взаємозалежністю поведінки через те, що результат, який отримується кожним, залежить від поведінки усіх, а також наявністю відомих усім учасникам правил їхньої поведінки у процесі гри [9; 16; 23].

Завдяки виникненню методу “організаційно-діяльнісної гри” (ОДГ) феномен “гри” набув свого додаткового розвитку та прагматичної реалізації у сфері управління та штучного моделювання виробничих й інших соціальних процесів. Метод ОДГ є практичною формою або каналом утілення *системомислєдїяльнїсної (СМД-)методологїї*, що бере свій початок у працях Г.П. Щедровицького [61–63] та активно розвивається у вітчизняній науковій психології [39–40]. Стверджується, що “...гра є практикою методології особливого типу – СМД-методології. Ця СМД-методологія дозволяє здійснювати проблематизацію, формувати проблеми, а не брати їх з історії, та вирішувати їх. Проте виявляється, що думка без практики неймовірно обмежена, вона вичерпується. І гра є практикою цієї СМД-методології. Це – практична перевірка [думки на зрілість – О.Х.]. Вам можуть приходити у голову будь-які фантазії, але тепер реалізуйте їх” [61, с. 74]. До того ж фундатор цієї методологічної школи зазначав, що задум та зміст ОДГ спрямовані на “розвиток форм колективної мислєдїяльнїсної”, яку він [62, с. 18] узагальнює як мислення, “включене в контекст практичної діяльності...” [63, с. 115].

Усуспільнений індивід у своєму онтогенетичному розвитку завжди виконує дві, часто протилежні за характером, ролі: 1) як об’єкт зовнішніх впливів, як частка “макркосму”, як елемент діяльності та функціональна “клітина” соціуму, як місце екзо-наповнення, приймач, і 2) як суб’єкт власних інтенцій та дій, як повноцінний, відносно автономний учасник загальних діяльнісних процесів, як джерело ендо-наповнення назовні, як відправник і “мікркосм”. Суперечність між цими суб’єктними “світами” конструктивно використовується з прагматичною метою за допомогою та у контексті ОДГ. Скажімо, В.В. Давидов під час співпраці із Г.П. Щедровицьким висловував про сутність ОДГ таке: “...організація ігор і є засіб, що дозволяє окремих предметно

зорієнтованих людей витягнути із їх предметності, вивести в колективному спілкуванні на більш широке коло глобальних проблем, що стоять перед їх організацією в цілому, використати цю гру як засіб розвитку цих людей...” [62, с. 69–70].

Корисним убачається порівняння семантики та психологічного змісту поняття “гра” в українській та англійській мовних традиціях. Англійська мова містить значення, що є подібними до приведених раніше. Водночас в англомовних джерелах знаходимо три окремих визначення гри [65; 68]: *play*, *game* та *gambling (gaming)*. При цьому семантика слова *play* стосується розваги, жарту, забавки, виконання вправи на музичному інструменті або ігровому засобі, колективної спортивної або настільної гри, участі як персонаж театральної або кіно-постановки. *Play* також позначає ігрову активність тварин, “гру” фізичних явищ: світла, струменів води, листя на деревах тощо.

Сутністю *game* є: 1) гра, у тому числі спортивна, поодинокі або у складі команди за певними правилами; 2) урок у школі у вигляді спортивної гри; 3) певна частина спортивної гри; 4) дитяче активне заняття з використанням ляльок, із відтворенням певної ролі; 5) заняття особи з метою задоволення (гра з твариною); 6) тип активної діяльності у бізнесі; 7) таємний та дотепний план, виверт (маневр); 8) уводити когось в оману, збивати з пантелику; 9) готуватися та воліти зробити щось нове, складне або небезпечне [68]. В англійській мові, на відміну від української, існує прислівник *gamely*, який означає “мати вигляд і діяти як бравий, звитяжний, сповнений потужних зусиль, готовий до труднощів” [Там само].

Значення *gambling* обмежується поняттям “азартна гра з метою вигоди, гра на гроші” та у прямому перекладі як науково-психологічний термін позначає процес ризику людини своїми певними цінностями, на який вона йде свідомо заради реалізації можливості отримати максимальну вигоду. *Gambling* є різновидом *play* з чітким акцентом на прагматичному, утилітарному зиску, фізичній, переважно грошовій, вигоді від процесу гри [65].

Цікавим та корисним для нашого дискурсу є похідний від *gambling* психологічний термін *gambler's fallacy* або омана гравця. *Gambler's fallacy* означає тимчасовий стан та сам факт шаблонного мислення суб'єкта у ситуації невизначеності, коли неодноразове повторення

певної події (наприклад, підкидання монет) викликає у суб'єкта переконання, що подібне відбудеться й наступного разу [65]. Маємо припущення, яке вимагає своєї експериментальної перевірки: омана гравця позитивно корелює з вірогідністю використання ним “евристичних суджень” чи мисленневих шаблонів у процесі перебігу ситуацій в умовах невизначеності, коли є затребуваним дійсно евристичне, креативне мислення [15].

У просторі психологічної науки класичним стало визначення гри як *виду діяльності людини* серед інших видів, до яких традиційно відносять також навчання та працю. Водночас сучасні наукові джерела долучають до цього переліку як окремі види діяльності також *спілкування та самовизначення*, що істотно розширює діапазон епістемного умістовлення поняття “гра”, розкриває значеннево-сміслову наповнення кожного виду діяльності (*спілкування, навчання, праця, самовизначення*) саме через буттєву даність гри, надаючи йому більшої прагматичності як інструментальному засобу життєдіяльності людини [13]. Відтак гра – це передусім “вид діяльності”, який відрізняється від інших низкою специфічних ознак, зміст яких спробуємо виокремити із наявних наукових тлумачень, що наведені вище, та об'єднати ці ознаки за їх логіко-функціональною подібністю. Отож феномен гри охоплює таку низку характерних і специфічних ознак:

1. Розвага, забава, приємне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію (настільні ігри, спортивне спорядження, музичні інструменти тощо) [4; 22; 34; 36].

2. Специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку [4; 10; 22; 25; 34; 36].

3. Довільна діяльність, що здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності [4; 9; 16; 22; 23; 34; 36].

4. Розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних ситуацій [4; 9; 16; 18; 22; 23; 25; 34; 36; 61; 62].

5. Професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання відповідних ситуацій [4; 9; 16; 18; 22; 23; 25; 34; 36; 61; 62].

6. Утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою [4; 34].

7. Імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів [4; 34].

8. Прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомислєдільній методології [39; 61–63].

9. Оргдіяльнісна технологія уможливлення професійного методологування за сценарного втілення схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору мислєвчинення [42; 43].

Проведений нами змістовний аналіз показує, що ознаки, наведені вище, мають спільні для різновидів гри властивості, які претендують на статус її атрибутивних складових:

– наявність ситуації (ігрової), що потребує діяльнісної активності суб'єкта;

– наявність правил для повновагомї суб'єктної участі особистості у ситуаційній екзистенції гри;

– моделювання ігрових сцен і подій як базисний засіб ігрової діяльності;

– евристичність (креативність) учасників гри як умова досягнення мети цієї діяльності;

– екологічність (суб'єктивна комфортність, приємність, гедонізм) ігрової динаміки як умова збереження продуктивної активності та психологічного комфорту учасника чи учасників ігрового вчинення;

– самореалізація особистості в ігровому практикуванні як онтогенетична умова продуктивної життєдіяльності, її вчинкової присутності у світі як індивідуальності.

Логічним для розвитку *дискурсу ігрового моделювання* життєдіяльності людини в умовах невизначеності є завдання встановлення місця, ролі та своєрідної генетичної спадковості гри у загальному діапазоні видів діяльності. Так, В.В. Давидов, досліджуючи проблематику навчання та розвитку на засадах діяльнісного підходу, аналізує їх взаємозалежність на підставі обґрунтування закономірностей походження та розвитку людської діяльності, яка формує свідомість та особистість індивіда [8]. Він виокремлює в онтогенетичному розвитку людини генетично та хронологічно спричинені види діяльності: 1) емоційне спілкування, 2) предметно-маніпулятивна, 3) ігрова, 4) учбова, 5) суспільно корисна, 6) навчально-професійна, 7) науково-дослідна, 8) філософсько-методологічна. При цьому підкреслює, що кожний вид діяльності є провідним для відповідних періодів психічного розвитку людини, що створює найкращі внутрішні (тобто сенситивні) умови для формування її здібностей і талантів [Там само].

Отже, цим ученим гра як вид діяльності позиціонується як *генетичне джерело, базис для всіх наступних видів діяльності людини*, починаючи від навчання і завершуючи творчою працею.

Феномен людської гри К. Фопель визначає як обов'язковий елемент будь-якої навчальної активності особи. Зокрема, він висновує таке: “Ігри спроможні суттєво посилити мотивацію учасників, сприяють розумінню складних взаємозв'язків. Вони допомагають соціалізації та розвитку особистості учасників і надають їм змогу перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати різні переконання, навички та здібності... Вони повною мірою зачіпають розум та почуття людини, відображають її потребу в русі. Проте передусім ігри надають задоволення, котре, своєю чергою, є кращою відповіддю на запитання про мотивацію. Це енергія, фантазія, комунікабельність, готовність ризикувати та імпровізувати” [38, с. 2]. Отож К. Фопель “умонтовує” гру у самий фундамент-фокус чи осереддя проблемо центричної активності людини, підкреслюючи тим самим актуальність інтелектуальних напрацювань у царинах теорії вчинку, структурно-функціональної логіки ОДГ та циклічно-вчинкового підходу в освоєнні проблематики життєдіяльності людини в умовах “плинної сучасності”, безупинної невизначеності. Тому метод воркшоп як сучасний метод спільного проектування та роботи над проблемами навчальної активності учнів доцільно сприймати і використовувати як редукований різновид організаційно-діяльнісної гри і як складову психодидактичної технології проблемно-ситуаційного навчання (див. [50–52]).

Д.М. Узнадзе стосовно визначення значення та ролі гри на життєвому шляху людини зауважує, що, порівняно з іншими формами інтрогенної поведінки, гра є генеральною формою соціальної активності, тому всі форми екстрагенної поведінки можуть збагачувати її зміст [35]. Це й створює своєрідну унікальність гри як психодуховного онтофеномену.

В українській психологічній науці проблематика онтофеноменальної сутності гри розробляється науковою школою А.В. Фурмана (м. Тернопіль). Тут фокус досліджень зосереджується на розвитку теорії й удосконаленні сценарних практик організаційно-діяльнісної гри. В основу своїх досліджень колективом учених покладено методологічні підходи відомого українського науковця, засновника психології вчинку В.А. Роменця [1; 27; 28;

26; 29; 33] і творчий спадок колективу під керівництвом російського філософа Г.П. Щедровицького, на теренах якого уперше виник концепт “організаційно-діяльнісна гра” [61–63; 64]. Зокрема, обґрунтовуючи *вчинкову парадигму* у психології, Володимир Андрійович зауважує: “Будь-який психічний стан чи процес, риса чи якість людини у своєму функціонуванні і розвитку тяжіють до одного з визначень учинку, а сама вона прагне утвердитись у ролі його суб’єкта. Тому і кожна психологічна система може бути вичерпно проаналізована й усебічно сутнісно оцінена як перспективна залежно від того, наскільки вона вибудовує себе, орієнтуючись на вчинкову логіку людської активності” [27, с. 7–8]. У такий спосіб уперше в науковій думці запропонована субстанційна, базова структура будь-якого акту життєдіяльності суб’єкта як універсальна структура кожного його *вчинку*: “Психологічна картина звернення вчинку починається з надання значення феноменам матеріального світу. Це – ситуація. Значення, надане феноменам, але протиставлене їм як невідповідним, є мотивацією вчинку. Акт перетворення феномена з тим, щоб він відповідав ідеальному моменту мотивації, становить сам учинковий акт” [Там само, с. 16]. Четвертий компонент у структурі вчинку – післядія, головний зміст якої – “усвідомлення людиною свого вчинку і його наслідків для себе та інших. Дію завершено, але вчинок ще не завершується”, – зауважує В.А. Роменець, і на етапі післядії “підсумок зробленого стає основою нових кроків уперед” [33, с. 570].

Причому достатня деталізація цих етапів на підетапи і на їх змістові характеристики у повному циклі гри як учиненні уможливує її використання з подвійною метою – навчально-розвивальною (як підвищення екзистенційної компетентності людини, її діяльнісної пружинності, здатності впевнено та продуктивно поводитися за умов невизначеності) і практико-зорієнтованою (для реалізації ситуаційної ковітальності і для досягнення продуктивного ефекту життєреалізування особистості). Так, п е р ш и й, *ситуаційний*, етап *ігрового освітнього вчинення* має розгортатися на фоні навчального “кейсу” умовної ситуації, яка є цілковито вірогідною у реальному, буденному житті. Тут проявляється ігровий ефект “свідомого роздвоєння”, коли в основі ситуативної рефлексії особи, її мисленневої діяльності та утрудненої обставинами поведінки знаходиться “роздвоєння на “себе

самого” і на “себе-персонаж гри (ситуації)” і з’являється ефект “ігрового ставлення “до” та “у” локалізованому (ситуацією) світі” [40]. Д р у г и й, *мотиваційний*, – охоплює формування та розгортання “тут і тепер” поля, хронотопу ігрової навчальної проблемної ситуації (див. [19; 50–52]), коли проголошуються та усвідомлюються правила взаємодії суб’єктів (учасників) ситуації-гри, її сценарій та легенда (опис), часові параметри й обмеження, випробовується інструментарій. Кожний з учасників мобілізує увесь свій наявний ментальний досвід варіантів поведінки у подібних життєвих ситуаціях. Усі психічні процеси, властивості, формоутворення та поточний духовний стан кожного гравця зосереджені в напрямку найкращого втілення себе у процесі ігрової ситуації-події. Мотиваційна пасивність тут унеможливується, тому що людина сама зацікавлена вдосконалювати свою здатність діяти в умовах, коли “розвиток через відчай” уже не матиме імітаційного, навчального характеру.

Т р е т і й, *дійовий*, етап досліджуваного вчинення (серія вчинкових актів, екстеріоризація моделей і діяльних схем суб’єкта) є функціональною частиною ситуаційної події-гри. Власне тут, головню через правила взаємодії суб’єктів, згідно із сценарієм та легендою ігрового практикування, у встановленому проміжку часу й за допомогою ігрового інструментарію учасники реалізують свою гру-вчинення, уречевлюють власні сподівання та моделі ігрової діяльності. Ч е т в е р т и й, *післядіяльнісний*, етап – підсумовує результати ситуаційного екзистенціювання гри, учасники рефлексують свої власні зіграні дії та набуті досягнення в діапазоні “успіх – програш”.

Більш суворе випробування очікує особистість в умовах *середовищної (ковітальної) проблемної ситуації*. Хронотоп, правила взаємодії суб’єктів (учасників) ситуації, її сценарій і легенда, обмеження та інструментарій (арсенал засобів) диктують життєві обставини, тому часто на початку ігрової активності для особи тут більше невідомого, непізнаного, неочікуваного, аніж звичного, знайомого, освоєного.

Перший етап *ситуаційного* вчинення позиціонує учасника “тут і тепер”, усередині контуру конкретної ситуації, тло якої може бути суттєво новим, спершу невідомим для нього. Ситуація примушує його до “свідомого роздвоєння”, запускає та актуалізує у свідомості прискорений пошук з-поміж “себе

самим” та “себе-суб’єктом саме цієї ситуації” такого *габітусу* (себто позиціювання), що зміг би забезпечити продуктивну діяльність у локалізованому просторі даної соціокультурної ситуації. У суб’єкта нарощується та загострюється відчуття дискомфорту, яке за умов нездоланного “природного ризику” відповідає стану *відчаю*. Формується стан когнітивного дисонансу, стан вибору між ухиленням від ігрового вчинення, або ж продовженням своєї участі в ньому.

Умовний початок другого, *мотиваційного*, етапу зазначеного учинення за реальних (не-навчальних) умов співпадає із рішенням особи на участь чи на ухилення від участі у ситуації, що склалася. Відчуття дискомфорту посилюється пропорційно – із ступенем невизначеності та ситуаційною динамікою. Стан когнітивного дисонансу досягає рівня фрустрації, а за вкрай важких умов – стану *відчаю*. Мобілізація ресурсів – психічних процесів, властивостей, інших екзистенційних утворень людини – досягає максимального рівня та сприяє (чи, навпаки, гальмує) їх спрямуванню на діяльність задля подолання несприятливої життєвої ситуації. У підсумку доволно чи мимовільно здійснюється вибір подальших ігрових і сутнісних їм дій. За рішенням діяти особистість миследіяльно *моделює* свої майбутні зусилля і діяння.

Третій, *дійовий*, етап ситуаційного учинення (власне вчинкова дія, екстеріоризація новостворених психічних моделей цілеспрямованої активності суб’єкта) є реалізацією або виходу із ситуації, або участі в ній на правах повноцінного учасника ігрового дійства. У другому випадку вірогідні ситуаційні досягнення особистості безпосередньо залежать від повноти уречевлення і продуктивності обраних (на-явних) моделей поведінки і втілюваних тактичних схем гри.

Четвертий, *післядіяльнісний*, етап ситуаційного учинення, головним чином через канали рефлексії і саморефлексії, розвиває екзистенційні компетентності особистості, її здатність упевнено та продуктивно діяти в нових за характером, рівнем інтенсивності і постійної змінності, ковітальних ситуаціях. Вона підсумовує результати органічно заданої ігрової ситуації, опановує отримане на шкалі “успіх – програш” й у такий спосіб, беззаперечно, робить певний крок у своєму життєвому *magnum opus*.

Отже, виходячи із висновків А.В. Фурмана, гра – це соціокультурний феномен та одночас-

но інтегральний фактор самореалізації людини як суб’єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу [39; 40]. Вона постає “формою особистісної причетності усупільненого індивіда до світу і характеризує його екзистенційну присутність у цьому світі, водночас саме гра визначає онтофеноменальний вітакультурний формат його психодуховного самоздійснення і вчинкового самозреалізування” [40, с. 102]. У підсумку науковцями здійснюється істотний соціально спричинений зсув і зліквідування наявних (доволі міцних) стереотипів щодо обмеженого та упередженого сприйняття гри як переважно розваги і форми актуалізації дитячості у життєдіяльності молоді та дорослих. У будь-якому разі дослідження школи А.В. Фурмана якісно розвивають та посилюють наукові висновки, зокрема В.В. Давидова [8] та Д.М. Узнадзе [35], стосовно значення та ролі гри в онтогенезі людини; позиціонують *онтофеноменальний світ гри* як один із базових для розвитку та самореалізації особистості, як буттєве осереддя екзистенційної повноти життя людини.

Застосування системомиследіяльнісної методології вченими вказаної психологічної школи створює методологічні умови для виходу феномену гри із простору виключної суб’єктності людини, де гра тяжіє бути лише або дитячою ініціативою, або забаганкою кмітливого розуму, в часопростір інтенсивної і безупинно мінливої життєдіяльності у реальному світі з його іманентними (внутрішньо властивими) закономірностями, що почасти або не залежать від індивіда, або становлять ризику та небезпеку для нього.

Нова методологічна оптика дослідження гри як онтофеноменальної даності від школи А.В. Фурмана стимулює розвиток відповідних упредметнень психологічних аспектів гри Л.С. Виготського та О.М. Леонтєва; уточнює зміст і певною мірою виправляє помилковість деяких висновків російського вченого Д.Б. Ельконіна щодо зосередження на грі як на діяльності, котра властива дитині дошкільного віку [39]. Адже висновок останнього про те, що “в сучасному суспільстві дорослих розгорнутих форм гри немає, її витіснили і замінили, з одного боку, різні форми мистецтва, а з іншого – спорт”, сьогодні є таким, що не відповідає дійсності [Там само, с. 26].

Методологічно зрілий дискурс школи А.В. Фурмана у предметному полі “виправлення імен” на карті феномену і категорійного поняття “гра” має виразний науково-філософський

вектор і наповнення. Адже сучасність, зміст її процесів не дозволяють і надалі ставитися до гри виключно як до протилежності утилітарно-практичній діяльності. Сама природа “плинної сучасності” (“liquid modernity”) [2] є об’єктивно такою, що гра як вид, матриця та подієва “механіка” життєдіяльності у теперішньому соціумі поступово прискорює й поширює свою актуальність, множить власні прагматичні форми, модуси, техніки, процедури. Зокрема, це інтенсивно відбувається у сфері економічної поведінки і військової справи (теорія ігор, теорія проксі-війни), сфері гейміфікації (виконання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем), нової психодидактичної технології навчальної діяльності – ед’ютейнменту (англ. edutainment), ігрового способу навчання, навчання через задоволення (скажімо, з допомогою психомистецьких технологій модульно-розвивального навчання [45; 48]).

Психодидактична технологія навчальної діяльності – ед’ютейнмент (від англ. edutainment = education + entertainment, “освіта” та “розвага”) – це альтернативний для традиційної освіти метод, що з’явився як результат бурхливого розвитку засобів комунікації та масової інформації наприкінці ХХ-го століття. Навчання за його допомогою означає особливе використання навчального матеріалу в освіті громадян, а не загальні методи розважального учіння, такі як, скажімо, рольові ігри [69]. Освітні програми на основі ед’ютейнменту передбачають використання усього сучасного арсеналу інформаційних технологій від традиційних і до новаторських, таких як, наприклад, інтерактивний освітній захід або вебінар (від англ. webinar) – різновид веб-конференції, проведення навчальних онлайн-заходів або презентацій з використанням мережі Інтернет.

Стрімкий розвиток технічних засобів масової інформації та концепцій їх використання, що спостерігається протягом останніх десятиліть, спричинив серйозні потреби у підготовці вчителів й у зміні теорій навчання і виховання у просторі традиційної освіти, чим і став ед’ютейнмент. Його умовно можливо розділити відповідно до цілей та змісту [69] на:

1) розвиток для покращення якості контролю над власним життям з боку громадян або над неформальною освітою, що представлена зазвичай дискусійними або наративними формами;

2) поширення і вивчення досвіду в опануванні новими навичками навчання (skills education), у тому числі на моделювання (віртуальну мобільність) власної участі у певних проблемних соціальних ситуаціях на відомих взірцях.

Ед’ютейнмент поділяється і за цільовою групою [69], а саме на:

а) мотиваційне зорієнтування користувачів, які мають однаковий інтерес незалежно від їхнього віку, рівня знань тощо і б) проблемне зорієнтування на певну вікову категорію. Водночас вказана інновація передбачає інтеграцію технічних і психодидактичних засобів освіти на основі гри, що досягається через актуалізацію в учнів таких ефектів:

– захопленого відчуття вмотивованої співпричетності до розв’язання проблемної теми, опанування змістом, процесу привласнення пропонованого матеріалу, завдяки чому утримується стійкий невимушений інтерес до навчання;

– толерантно вибудованій модераторами навчального заходу змагальній атмосфері з-поміж його учасниками, що ініціює їх активність та креативність, стимулює до пошуку нестандартних рішень;

– предметноцентричне, динамічне та продуктивне спілкування усіх учасників, що сприяє подоланню психологічних бар’єрів між ними у навчальному процесі, підсилює освітню активність завдяки використанню різноманітних комунікаційних та технічних засобів (multi-form teaching);

– гарантованого задоволення від самостійного, невимушеного розв’язання навчальних та особистих проблем.

Впровадження сучасних засобів комунікації, таких як відео- та аудіоматеріали, кінофільми, музика, настільні та відеоігри, мультимедіа та інтернет-ресурси у систему традиційного навчання також унеобхіднює інтегрування ед’ютейнмент-методу до освітнього процесу середньої і вищої школи. У цьому аналітичному контексті розроблений також *метод воркшоп*. Узагальнення його змісту як засобу розв’язання проблем подано у роботах К. Фопеля, який розглядає цей засіб як:

– інтенсивний навчальний захід, на якому учасники навчаються передусім завдяки власній активній участі;

– навчальну групу, яка допомагає всім учасникам стати після закінчення навчання більш компетентними, аніж до її початку;

– навчальний процес, у якому кожен бере

активну участь та під час якого учасники багато дізнаються один від одного;

– тренінг, результати якого залежать передусім від внеску учасників і меншою мірою – від знань ведучого;

– психологічний процес, у центрі уваги якого перебувають відчуття та враження учасників, а не компетентності ведучого;

– привід для учасників відкрити для себе неочікувані власні можливості, усвідомити те, що знаєш та вмєєш більше, аніж до початку, що навчаєшся у людей, від яких зовсім цього не очікував [37].

А.В. Фурманом слушно зазначається, що гра “може бути і розвагою, і серйозною справою. Тому немає підстав виділяти гру за принципом серйозно-несерйозно, адже це її другорядна ознака. Потрібне інше онтичне підґрунтя, принаймні не епіфеноменальне, не емпіричне. Мовиться про особливу онтологію людини загалом та про онтологію гри як похідне утворення у єдності з опрацюванням її конституювальних ознак” [40]. Окреслюючи центр науково-практичного формулювання змісту, архітекτονіки та “механіки” гри як особливого онтичного засобу людини, що найпродуктивнішим чином постає у вигляді ОДГ, колектив указаної школи закладає їх основу, структурно-функціональну логіку розгортання як гармонійної наступності п’яти складників загальної структури ОДГ [Там само]:

1. Комплексна проблемна ситуація у певній сфері людської діяльності.

2. Комунікативно-діяльнісна імітація даної сфери.

3. Конкретна проблемна ситуація в певному колективі учасників, що безпосередньо пов’язана із розв’язанням цієї проблеми.

4. Активна проблематизація предметних способів і засобів мислєдіяльності.

5. Проективне програмування колективної мислєдіяльності за нормами і рамковими умовами її загальної методологічної схеми.

Проте імплєментація такої структурно-функціональної логіки розгортання мислєігрового вчинення у простір життєдіяльності особистості та поза сучасних умов, у яких вона з метою самовдосконалення безпосередніх виробничих процесів та їх якості розроблялась Г.П. Щєдровицьким, потребує істотного уточнення. Адже обставини напруженого високопроблемного сьогодення у реальності глобалізованого світу через вплив невизначеності, інтенсивності та мінливості соціальних процесів вочевидь є далеко не штучними, а

такими, що найкраще відповідають висновку самого Георгія Щєдровицького: “якщо людина не буде у відчай – вона розвиватись не буде” [62, с. 74].

Таким чином, до наведеного вище переліку спільних для різновидів гри ознак-характеристик (параметрів), що претендують на статус атрибутивних, долучається інтегральна риса-якість, котру доцільно визначити як природний або органічний ризик. Функціональна сутність та особливість цього різновиду ризику вносить у логіку сценарування і використання ОДГ в реальній людській ігровій екзистенції фундаментальні уточнення наступного характеру.

Передусім загальна п’ятикомпонентна структура ОДГ [40] як матриця для втілення “механіки” життєвого ігрового практикування набуває свого бінарного використання: а) із навчально-розвивальною метою і б) із прагматичною спрямованістю в реалізації ситуаційної (ковітальної) плинності повсякдення людини.

Навчально-розвивальний формат ОДГ в нашому дослідженні цілком відповідає умовам та алгоритмам, які застосовував у своїх освітніх, управлінських та виробничих локаціях Г.П. Щєдровицький, а також науково-освітнім напрацюванням методологічної школи А.В. Фурмана. Тут певна технологічна новизна може бути лише у рамках та сенсі інтегрування ОДГ і психологічного тренінгу як методу і техніки для розвитку освітніх платформ та розширення навчальних форм практикування і персоніфікованих способів самоосвіти.

Органічний або життєвий формат використання ОДГ спрямований на оптимізацію життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності, тому передбачає дію фактору суб’єктивного вибору. Мовиться про те, що у реальних буденних ситуаціях з високим ризиком ситуаційних чинників невизначеності, інтенсивності та швидкоплинної мінливості процесів особа повинна розраховувати на своє право вибору – доводити “гру” до кінця, або уникати участі в ній з мінімальними втратами для себе. Адже очевидно, що за умов високого особистого ризику людина може опинитися у мотиваційній фрустрації, коли їй буде об’єктивно важко обирати стратегію подальшої участі у ситуації – уникнути чи продовжити власне ігрове практикування.

Природно, що мотиваційно фрустрована особа, навіть за умов надійної діяльної “ігрової” підготовки у форматі навчальної ОДГ, із значним досвідом поведінки у подібних

проблемних ситуаціях (1-й етап ОДГ), навичками особистого виконання певних ролей у таких ситуаціях (2-й етап ОДГ), може не скористатися ситуативною можливістю та “точкою можливої біфуркації”, схильна “вийти з гри” та не завершити її, не пройшовши останні три етапи ігрового вчинення, відтак не зробити крок у своєму *magnum opus* та не набути корисного досвіду “розвитку через відчай” і не здійснити вольового надзусилля на шляху особистісного самовдосконалення.

Суттєво удосконалити психічні та інші функціональні можливості індивіда, зокрема завчасно та надійно розвинути мотивацію впевненого, безальтернативного вибору участі у ситуації природного (органічного) ризику та сформувані відповідні моделі поведінки, допомагає прикладне застосування базового інтегрованого засобу вітакультурної методології А.В. Фурмана – схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору професійного методологування [54, с. 37].

Рухаючись “щаблями”-поясами мислення від основи, яку дієвець завжди містить у собі у вигляді наявного ментального досвіду, реалізуючи здатності до продуктивних мисленневих процесів, самооцінки і самовизначення самого себе у повсякденні та власну спроможність до випереджувального прогнозу як відчуття актуальних для себе передситуацій (всі елементи – нижній блок схеми), він поступово розвиває у себе здатність до мимовільної оптимізації власної життєдіяльності в умовах невизначеності. У підсумку регулярно проходження усіх методологічних модулів та поясів мислевчинення уможлиблює найвибагливішу суб’єктивну самореалізацію – дозволяє цьому дієвцеві здійснити повний життєвий *magnum opus*, утврджує його як “майстра свого життя”.

Прикметно й те, що прикладне застосування схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору професійного методологування можливе як із навчально-розвивальною метою, так і з суто практичним призначенням у ситуаційній (ковітальній) плинності повсякдення людини, зважаючи на відоме Кантове розуміння практичної дії: “практичне є все те, що можливе завдяки свободі”. Причому схема-матриця завдяки своїй універсальності може застосовуватися на всьому діапазоні вірогідних життєвих ситуацій: від найгірших ситуацій катастроф або відкритої агресії проти індивіда від сторонніх осіб, коли ціна дій становить його життя, й до найкращих ситуацій повноцінної творчої та плідної самореалізації в будь-

якому кластері діяльності: суспільно корисному, навчально-професійному, науково-дослідному або й філософсько-методологічному [8].

Знаходимо не лише барвистим та колоритним, але й показовим і методологічно корисним порівняння образу наведеної схеми-матриці з образом *Філософського каменя* (лат. *lapis philosophorum*) та, як похідну, її символізацію у вигляді *Методологічного каменя* (лат. *lapis methodorum*). Кожна грань *lapis methodorum* мерехтить та виблискує розмаїттям генетично організованих та прагматичних завдань, які, ускладнюючись поступово розгортаються перед суб’єктом життєдіяння як карта або програма його осмисленого буття. Більше того, рух-поступ умотивованої мислєдіяльності “поясами мислення” наскрізно – через періодизовані методологічні модулі – за циклічно-вчинковим алгоритмом перетворює *lapis methodorum* на *criptex methodorum* [3] – універсальний динамічний ментальний агрегат утаємниченої складності, коди якого він має розв’язати самостійно у процесі свого онтогенетичного розвитку як особистість та індивідуальність.

Навчально-розвивальний формат схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору професійного методологування вдало імплементується у процес самостійної або академічної підготовки фахівця як мінімум у вигляді програми навчального курсу, дисципліни. Інакше кажучи, за умов слідування пропонованого проф. Фурманом методологічного алгоритму суб’єкт удосконалює свою екзистенційну компетентність, збільшує власні діяльнісні ресурси та збагачує потенціали вчинення. Застосування схеми-матриці з навчальною метою одночасно употужнює в нього здатність до оптимальної мислєдіяльнісної активності за різних умов існування та підвищує його буттєву ефективність у реальних ситуаціях повсякдення із високим ризиком, спричинених чинниками невизначеності, інтенсивності та швидкоплинної мінливості процесів, плином яких він екзистенційно підхоплений.

## ВИСНОВКИ

Порівняння структурно-функціональної логіки ОДГ із таксономією видів діяльності як етапами онтогенетичного розвитку людини (за В.В. Давидовим [8]) у ситуації рефлексивної методологічної проєкції на принципи, закономірності та похідні нормативи наукового проєктування і психомистецького створення

циклічно завершеного модульно-розвивального оргпростру ігрового мислевчинення (за А.В. Фурманом і його школою [6; 20; 39; 40; 43–49; 55–57; 60]) дає змогу сформулювати такі висновки.

1. Враховуючи, що кожний вид діяльності є провідним для відповідних періодів психосоціального розвитку людини, а в процесі їх виконання виникають та формуються здібності [8], індивід від початку свого фізичного існування, долаючи кризи переходів від одного етапу до іншого, набуває необхідного життєвого досвіду, постійно навчається буттєвості за різних умов. При цьому кожний наступний етап фрактально включає у себе та рекурсивно розгортається за природних обставин життєактивності з наростанням актуальності як своїх складників інших етапів розвитку особистості. Дитина, уперше вступивши у взаємодію із соціалізованим середовищем, щоразу потрапляє у ситуації, коли змушена адаптуватися до його умов, головню через спілкування і спочатку несвідомо, а згодом усе більше усвідомлювано, імітувати й наслідувати дії інших.

2. Для дитини кожна нова ситуація постає певною мірою як кризова, тобто як така, що примушує знаходити та мобілізувати свої внутрішні ресурси, виходити на все нові й нові рівні опанування поки що обмеженого власного простору життя й відтак інтенсивно розвиватися, самовдосконалюватися. І тут кожного разу стикаються головні елементи її бінарної, дуальної сутності, а саме як (1) об'єкта зовнішніх впливів, частинки “макрокосму” і як (2) суб'єкта власних інтенцій та дій, особистісного “мікрокосму”. Такий стан закономірно занурює особу будь-якого віку в стан активації раніше набутого досвіду (1-й етап ОДГ); у пошук та активацію вже відомих рольових шаблонів (2-й етап ОДГ); у вмотивоване сприймання обов'язковості розв'язання конкретної поточної проблемної ситуації (3-й етап ОДГ); в актуалізацію усіх наявних предметних ресурсів, способів і засобів, передусім – миследіяльнісних (4-ий етап ОДГ); нарешті, у проєктивне моделювання і програмування власних результативних учинків у процесі рефлексивного опанування ситуацією і своїм новим суб'єктним станом та оновленим особистісним смислом (5-й етап ОДГ). При цьому в кожній ситуативній, хронологічній “клітинці” свого ковітального буття соціалізований індивід і спілкується, і маніпулює предметними елементами ситуації, і “грає” за її та за своїми правилами, і набуває досвіду (нав-

чається), і створює певну цінність для соціуму, і розвивається як суспільно корисна для етнонаціональної культури особистість. Таким чином інтрогенні (ендо) її “потужності” вдосконалюються та зростають через екстрагенні (екзо) “употужнення” й ті форми поведінки, що викликані зовнішнім (Д.М. Узнадзе). Це відбувається компліментарно: вказані “употужнення” наповнюють одне одного, постійно розвиваючись та удосконалюючи досвід і буттєву компетентність людини розумної, діяльної, граючої.

3. Наведені вище особливості імплементації ОДГ у практику реального соціального життя через “природний ризик” та високу вірогідність особистої ситуативної кризи для суб'єкта є співзвучними з проблематикою *мотиваційного вибору*, що вирішується як змістовний елемент та як один із етапів учинку згідно з *теорією вчинку*, а також відповідно до принципів, закономірностей і нормативів *циклічно-вчинкового підходу* [6; 20; 27; 28; 33; 40; 41; 43–48; 60]. Відрадно констатувати, що базисну наукову платформу, “тверде ядро” діяльності школи А.В. Фурмана не в останню чергу становить наукова спадщина відомого українського мислителя В.А. Роменця (1926–1998), яким у ролі-якості канонічного доведено фундаментальність учинку як “способу особистісного існування людини у світі” [27], як “реального сполучника між психологією та різними аспектами людської культури” (див [28], а також [1; 29; 21]). На врожайних полях наукової спадщини автора теорії вчинку А.В. Фурманом та його наступниками визначається загальна архітектоніка будь-якої гри (незважаючи на її тривалість, зміст або складність) як діяльнісного, вчинкового звершення [39; 41], як сутності, що наслідує та розвиває структуру вчинку й теорію та емпірику організаційно-діяльнісної гри:

1) ситуативний етап ігрового учинення (дії) – виникнення ігрового відношення, узмістовленої та продуктивної актуалізації гри;

2) мотиваційний етап ігрового учинення – формування поля або часопростору (хронотопу) гри;

3) діяльнісний, дійовий (безпосередньо практичний) етап ігрового вчинення, вчинковий акт – уречевлення та фізичне відтворення замкнутого циклу гри, постання світу ігрової діяльності.

4) постдіяльнісний етап ігрового учинення – підсумки, рефлексія його успішності або неуспішності.

4. Аналіз сучасних методів і технік групової роботи з практичною метою засвідчив, що така поширена сучасна форма спільного проектування та роботи над навчальними проблемами, як воркшоп (“workshop” англ. – “цех”, “майстерня”), змістовно відповідає вчинковій парадигмі В.А. Роменця, циклічно-вчинковому підходу А.В. Фурмана та наслідує методичну систему організаційно-діяльницької гри. І це закономірно, адже в основі методу воркшоп знаходяться ефекти інтенсивної групової, сутнісно – модульно-розвивальної, взаємодії. При цьому акцент робиться на отриманні динамічного особистісного знання. Це дослідження окремої та неоднозначної проблеми через здійснення спеціально організованого процесу групової роботи, погляду на проблему об’ємно, часом із найбільш неочікуваних ракурсів.

5. Будь-яка практична вчинкова дія на початку свого розгортання зароджується всередині психічного простору особи як майбутній образ акту поведінки чи діяльності, причому незважаючи від своєї природи – інтрогенної або екстрагенної. У будь-якому разі як учинок, так і цілісний акт діяльності завжди мають свою *модель*, незалежно від того, наскільки вдумливо та ретельно, довільно чи мимовільно вона була опрацьована суб’єктом-носієм. Тому за умов належної рефлексивності *ігрове моделювання* є іманентною, неспецифічною логіко-методологічною процедурою, продуктивність і вичерпність якої першочергово впливає на змістовність самого ігрового вчинення-діяння й відтак на якість самого буття-екзистенціювання та усебічність психосоціального розвитку людини. В контексті здійснюваного нами дискурсу-упредметнення *моделювання* – це цілеспрямоване вивчення будь-яких явищ, процесів чи системних об’єктів шляхом побудови їх прообразу і з’ясування їх сутності та структури; це одночасно також їх використання для визначення або уточнення характеристик і раціоналізації способів пізнання нововиявлених чи новостворених об’єктів [24]. Продуктом моделювання є *модель вчинку*, участі людини у ситуаційному перебігу її цілераціонально організованого життя, повноцінної діяльності. Зважаючи на роль і значення, які має гра у процесах життєздійснення людини [8; 35; 38; 39; 62], важливою науковою проблемою є методологічне обґрунтування *психологічної оптики* ігрового моделювання як окремої її екзистенційної та онтичної здатності до вирішення проблем її існування у світі невизначеності, що доречно розглядати на

всьому діапазоні ігрових завдань – від рівня особистості й до масштабу держави [11].

6. Дослідження категорійного поняття “гра” з допомогою засобів та інструментів вітакультурної методології А.В. Фурмана дозволяє прагматично переосмислити, уточнити та модернізувати зміст, обсяг, значення і смисл цього теоретичного конструкту, що канонічно відеальне онтофеноменальну ковітальність буття людини, групи, спільноти [42]. Гра – це світоглядна універсалія (лат. *universalis* – загальний), або категорія культури, що є останнім результатом відволікання, абстрагування від предметів та особливих ознак; що фіксує вичерпний мінімум ознак предметів, які осягає; у неї не знаходиться, окрім категорії “діяльність”, більш загального родового поняття і водночас вона лаконічно відображує фундаментальні, найбільш сутнісні зв’язки та відношення об’єктивної дійсності та пізнання [22]. Загалом долучення “гри” як універсалії до епістемного сприйняття буття, дозволяє метасистемно відображати “межові засади сучасних визначень життя, творення, культури, суспільства”, а в категорійному арсеналі вітакультурної методології закономірно виконує низку функцій: а) акумулює історично накопичений соціальний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу; в) організується у реальному житті як схематизм, котрий зумовлює суб’єктне сприйняття світу, його переживання і розуміння; г) формовиявляється як базова структура людської свідомості і має універсальний об’єктотворчий характер; д) відіграє роль своєрідної глибинної програми соціального життя, котра серцевинно містить інваріанти абстрактного всезагального змісту; е) характеризується смисловим наповненням, котре зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу певної епохи, спільноти, індивіда (див. [42]).

7. Водночас гра як категорійна універсалія відчутно посилює та розвиває реалізації вітакультурної методології А.В. Фурмана через саморозкриття її атрибутивних ознак, що були сформульовані Г.П. Щедровицьким у вигляді четвертинного зв’язку під час її використання, що передбачає: а) знання мови, б) сформоване уявлення про об’єкт пізнання чи конструювання, в) уконкретнення поняттєвого змісту в низці дій-операцій, г) обґрунтування цього категорійного поняття з особливим логічним змістом і смислом. Відповідність “гри” як світоглядної універсалії таким атрибутам ар-

гументовано такими словниковими тлумаченнями: гра як мовленнєва форма існує здавна в усіх мовах та культурах світу, вона є функціональним архетипом; вона репрезентує собою системні, структурні та функціональні властивості одного з найважливіших сегментів ковітальної людської буттєвості; тому втілює своїм змістом, хронотопом, сценарієм та легендою, фізичним інструментарієм власне низку вчинкових дій, є окремим різновидом вчинення; логічний сюжет і смисл гри, хоча й важко висловити лаконічно та вичерпно, всеосяжно, разом із тим будь-яка людина як мінімум мимовільно здатна фіксувати наявність гри, швидко відрізнити гру від чогось іншого (і це зважаючи, що не існує повноцінних синонімів-замінників слова “гра”). Загалом “гра” є категорійне поняття і світоглядна універсалія, “що фіксує у мислєдїяльності зразки і відповідність між операціями, котрі ми здійснюємо, об’єктом, до якого операції застосовуються, мовою, в якій усе це виявляється, і вживаними поняттями” [42, с. 145].

Підсумовуючи викладене у цій статті, зауважимо, що сучасну семантику категорійного поняття “гра”, її наявні імплементації в науково-освітній простір доцільно сприймати як теоретико-методологічні підстави для розробки й обґрунтування психологічних пропозицій з ігрового моделювання, тобто вивчати як евристичний спосіб життєдіяльності людини в умовах соціальної та особистісної невизначеності, що потребує більш ґрунтового й різнобічного дослідження.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Академік Роменець: творчість і праці : зб. ст. / упоряд. П.А. М’ясоїд; відп. ред. Л.О. Шатирко. – К.: Либідь, 2016. – 272 с.
2. Бауман З. Текущая современность / Бауман З.; [пер. с англ. под ред. Ю.В. Асочакова]. – СПб.: Питер, 2008. – 240 с.
3. Браун Д. Код да Винчи / Браун Д. – М.: АСТ, 2008–542 с.
4. Великий тлумачний словник сучасної української мови [укл. О. Єрошенко] – Донецьк: ТОВ “Глорія Трейд”, 2012. – 864 с.
5. Войскунский А.Е., Аветисова А.А. Традиционные и современные исследования игрового поведения. Методология и история психологии / А.Е. Войскунский, А.А.Аветисова – 2009. Т.4. Выпуск 4. – с. 82-94.
6. Гуменюк (Фурман) О.Є. Теорія і методологія інноваційно-психологічного клімату загальноосвітнього закладу : [монографія] / Оксана Євстахіївна Гуменюк (Фурман). – Ялта-Тернопіль: Підручники і посібники, 2008. – 340 с.
7. Гусельцева М.С. Эволюция психологического знания в системе типов рациональности (историко-методологическое исследование) : [монография] / Марина Сергеевна Гусельцева. – М.: Акрополь, 2013. – 366 с.
8. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М.:ИНТОР, 1996., 544 с.
9. Дубина И. Основы теории игр и ее приложения в экономике и менеджменте [Текст] : учебное пособие / И. Н. Дубина. – 3-е изд., перераб. и доп. – Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2013. – 312 с.
10. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний редактор В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
11. Ефимов В.М., Пельман Г.Л., Чахоян В.А. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. – 184 с.
12. Зикерманн Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер; пер. с англ. Иделии Айзятюловой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 272 с.
13. Зинченко В. П. (при участии Горбова С. Ф., Гордеевой Н. Д.) Психологические основы педагогики (Психолого-педагогические основы построения системы развивающего обучения Д. Б. Эльконина – В. В. Давыдова): Учеб. пособие. – М.: Гардарики, 2002. – 431 с.
14. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ. – 304 с
15. Канеман Д., Словик П., Тверски А. Принятие решений в неопределенности –Харьков: Гуманитарный Центр, 2005. – 632 с.
16. Короткий Оксфордський політичний словник. За редакцією Ієна Макліна й Алістера Макмілана Переклад з англійської, Київ, Видавництво Соломії Павличко “ОСНОВИ” 2006.
17. Кравченко С.А. Играизация общества: поиски социологического инструментария анализа рисков // Проблемы теоретической социологии. Вып. 5. – СПб.: Астерион, 2005
18. Маркеева А.В. Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации // Российское предпринимательство. – 2015. – Т. 16. – № 12. – с. 1923-1936.
19. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / Алексей Михайлович Матюшкин. – М.: Педагогика, 1972. – 2008 с.
20. Модульно-розвивальна система як соціокультурна організація // Психологія і суспільство : спецвипуск. – 2002. – №3-4. – 292 с.
21. М’ясоїд П.А. Психологічне пізнання: історія, логіка, психологія / Петро Андрійович М’ясоїд. – К.: Либідь, 2016. – 560 с.
22. Новейший философский словарь / Сост. А. А. Грищанов. – Мн. : Изд. В. М. Скакун, 1998. – 896 с.
23. Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Рефлексия и управление: математические модели. – М.: Издательство физико-математической литературы, 2013. – 412 с.
24. Новый иллюстрированный энциклопедический словарь / [редкол.: В. И. Бородулин, А. П. Горкин,

- А. А. Гусев, Н. М. Ланда и др.]. – М.: Большая энцикл., 1998. – 912 с. : илл.]
25. Психологічна енциклопедія / авт.-упорядник О. М. Степанов. – К.: “Академвидав”, 2006. – 424 с.
26. Психологія вчинку: шляхи творчості В.А. Роменця: зб. ст. / упоряд. П.А. М’ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. – К.: Либідь, 2012. – 296 с.
27. *Роменець В.А.* Вчинок і постання канонічної психології // Людина. Суб’єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії / За ред. В.О. Татенка. – К.: Либідь, 2006. – С. 11–36.
28. *Роменець В.А.* Історія психології ХХ століття. – К.: Вища школа, 1978. – 440 с.
29. *Роменець В.А.* Історія психології ХХ століття: навч. посіб. / В.А. Роменець, І.П. Маноха. – К.: Либідь, 2017. – 1240 с.
30. Система сучасних методологій: [хрестоматія у 4-х томах] / упоряд., відп. ред., перекл. А.В. Фурман. – Тернопіль: ТНЕУ, 2015. – Т.1. – 314 с.; Т.2. – 344 с.; Т.3. – 400 с.; Т.4. – 388 с.
31. *Смолян Г.* Рефлексивное управление – технология принятия манипулятивных решений // Труды института системного анализа РАН: журнал. – 2013. – Т. 63, №2 – С. 54–61.
32. *Стёпин В.С.* Теоретическое знание: структура, историческая эволюция: [монография] / Вячеслав Семёнович Стёпин. – М.: Пресс-традиция, 2000. – 744 с.
33. *Титаренко Т.М.* Вчинок екзистенції // Основи психології: Підручник / За ред. О.В. Киричука, А.В. Роменця. – 4-е вид., стереотип. – К.: Либідь, 1999. – С. 556–573.
34. Глумачний словник української мови: Понад 12 500 статей (близько 40 000 слів) / За ред. д-ра філологічних наук, проф. В. С. Калашника. – Х.: Прапор, 2002. – 992 с.
35. *Узнадзе Д. Н.* Психологические исследования / Д. Н. Узнадзе. – М.: Наука, 1966. – 450 с.
36. Философский энциклопедический словарь / Гл. редакция: Л. Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, В. Г. Панов. – М.: Сов. Энциклопедия, 1983. – 840 с.
37. *Фопель К.* Эффективный воркшоп. Динамическое обучение / К. Фопель; пер. с нем. – М.: Генезис, 2003. – 368 с.
38. *Фопель К.* Сплоченность и толерантность в группе. Психологические игры и упражнения. Пер. с нем. – М.: Генезис, 2002. – 336 с.
39. *Фурман А. В., Шандрук С. К.* Сутність гри як учинення: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман, Сергій Костянтинович Шандрук. – Тернопіль: ТНЕУ, 2014. – 120 с.
40. *Фурман А. В., Шандрук С. К.* Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі: монографія / Анатолій Васильович Фурман, Сергій Костянтинович Шандрук. – Тернопіль: ТНЕУ, 2014. – 272 с.
41. *Фурман А.* Теоретична модель гри як учинення. – Наука і освіта. – 2014. – №5. – С. 95–104.
42. *Фурман А.В.* Ідея і зміст професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: ТНЕУ, 2016. – 378 с.
43. *Фурман А.* Модульно-розвивальний оргпростір методологування: аргументи розширення / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2017. – №1. – С. 34–49.
44. *Фурман А.В.* Модульно-розвивальне навчання: принципи, умови, забезпечення: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – К.: Правда Ярославичів, 1997. – 340 с.
45. *Фурман А.В.* Освітні сценарії у системі модульно-розвивального навчання: [наук. вид.] / А.В. Фурман. – Тернопіль: НДІ МЕВО, 2009. – 40 с.
46. *Фурман А.В.* Вступ до теорії освітньої діяльності: [курс лекцій] / А.В. Фурман. – Тернопіль: ІЕСО, 2006. – 86 с.
47. *Фурман А.В.* Теорія освітньої діяльності як мета-система / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2001. – №3. – С. 105–144; 2002. – №3–4. – С. 20–58.
48. *Фурман А.В.* Освітні сценарії: сутність, композиція, принципи створення / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2009. – №3. – С. 174–192.
49. *Фурман А.А.* Психологія особистості: ціннісно-орієнтаційний вимір: [монографія] / Анатолій Анатолійович Фурман. – Одеса: ОНПУ; Тернопіль: ТНЕУ, 2016. – 312 с.
50. *Фурман А.* Навчальна проблемна ситуація як об’єкт психологічного пізнання / Анатолій Фурман // Психологія і суспільство. – 2007. – №1. – С. 9–80.
51. *Фурман А.В.* Теорія навчальних проблемних ситуацій: психолого-дидактичний аспект: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: Астон, 2007. – 164 с.
52. *Фурман А.В.* Проблемні ситуації в навчанні: [кн. для вчителя] / А.В. Фурман. – К.: Рад. школа, 1991. – 191 с.
53. *Фурман А.В.* Освітні сценарії: сутність, композиція, принципи створення / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2009. – №3. – С. 174–192.
54. *Фурман А.В.* Модульно-розвивальний оргпростір методологування: аргументи розширення / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2017. – №1. – С. 34–49.
55. *Хайрулін О.М.* Психологія професійного вигорання військовослужбовців: [монографія] / Олег Михайлович Хайрулін; за наук. ред. А.В. Фурмана. – Тернопіль: ТНЕУ, 2015. – 220 с.
56. *Хайрулін О.* Професійне вигорання військовослужбовців як предмет психологічного аналізу / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2014. – №2. – С. 96–126.
57. *Хайрулін О.* Модель психологічної профілактики професійного вигорання військовослужбовців / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2014. – №3. – С. 120–143.
58. *Хайрулін О.М.* Ігрове моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності: теоретико-методологічний обрис / Олег Хайрулін // Вітакультурний млин. – 2017. – Модуль 19. – С. 30–51.
59. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнього дня / Йохан Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
60. *Шандрук С.* Теоретична модель розвитку професійних творчих здібностей особистості практичного психолога / Сергій Шандрук // Психологія і суспільство. – 2015. – №4. – С. 107–121.
61. *Щедровицкий Г.П.* Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (2) / Из архива Г.П. Щедровицкого. Т. 9 (2) М.: Наследие ММК. 2005. – 320 с.

62. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов [текст] (1) / Из архива Г. П. Щедровицкого. Т9. (1). – М.: Наследие ММК, 2004. – 288 с.

63. Щедровицкий Г. П. Избранные труды [текст]. – М.: Шк. культ. полит., 1995. – 765 с.

64. Щедровицкий Г.П. Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдїяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.

65. Artur S. Reber. The penguin dictionary of psychology, Published by Penguin Group, Penguin Books Ltd. Registered Offices: Harmondsworth, Middlesex, England, 1995. – 880 p.

66. Brian C. Scott, Broadening Army Leaders for the Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous Environment. U.S. Army War College, 122 Forbes Avenue, Carlisle, PA 17013

67. Bennett, N. & J. Lemoine, 2014. What VUCA really means for you. Harvard Business Review, 2014 papers.ssrn.com

68. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English / Oxford University Press. – Sixth edition. – Oxford, 2000. – 159 p.

69. Sari Wallden, Anne Soronen, Edutainment. From Television and Computers to Digital Television, May 2004, University of Tampere Hypermedia Laboratory <http://www.uta.fi/hyper/>.

## REFERENCES

1. Akademik Romenezh: "tvorchist" i praci : zb. st. / uporyad. P.A. M'yasoyid; vidp. red. L.O. Shaty'rko. – K.: Ly"bid", 2016. – 272 s.

2. Bauman Z. Tekuchaya sovremennost / Bauman Z.; [per. s angl. pod red. Yu.V. Asochakova]. – SPb.: Pi"ter, 2008. – 240 s.

3. Braun Den. Kod da Vinchi / Braun D. – M.: AST, 2008– 542 s.

4. Vely"ky"j tлумachny"j slovny"k suchasnoyi ukrayins"koji movy" [ukl. O. Yeroshenko] – Donec"z"k: TOV "Gloriya Trejd", 2012. – 864 s

5. Voyskunskiy A.E., Avetisova A.A. Traditsionnyie i sovremennyye issledovaniya igrovogo povedeniya. Metodologiya i istoriya psihologii / A.E. Voyskunskiy, A.A.Avetisova – 2009. T.4. Vyipusk 4. – s. 82-94.

6. Gumenyuk (Furman) O.Ye. Teoriya i metodologiya innovacijno-psy"chologichnogo klimatu zagal"noosvitn"ogo zakladu : [monografiya] / Oksana Yevstaxiyivna Gumenyuk (Furman). – Yalta-Ternopil": Pidruchny"ky" i posibny"ky", 2008. – 340 s.

7. Guseltseva M.S. Evolyutsiya psihologicheskogo znaniya v sisteme tipov ratsionalnosti (istoriko-metodologicheskoe issledovanie) : [monografiya] / Marina Sergeevna Guseltseva. – M.: Akropol, 2013. – 366 s.

8. Davydov V. V. Teoriya razvivayuschego obucheniya. M.:INTOR, 1996., 544 s.

9. Dubina, I. Osnovy teorii igr i ee prilozheniya v ekonomike i menedzhmente [Tekst] : uchebnoe posobie / I. N. Dubina. – 3 e izd., pererab. i dop. – Barnaul : Izd vo Alt. un ta, 2013. – 312 s.

10. Ency"klopediya osvity" / Akad. ped.. nauk Ukrayiny" ; golovnyj redaktor V. G. Kremen. – K. : Yurinkom Inter, 2008. – 1040 s.

11. Efimov V.M., Pelman G.L., Chahoyan V.A. Igrovoe

imitatsionnoe modelirovanie rasshirenogo vosproizvodstva. – M.: Izd-vo Mosk. un-ta, 1982. – 184 s.

12. Zikermann, G. Geymifikatsiya v biznese: kak probitsya skvoz shum i zavladet vnimaniem sotrudnikov i klientov / Geyb Zikermann, Dzhoselin Linder ; per. s angl. Idelii Azyyatulovoy. – M. : Mann, Ivanov i Ferber, 2014. – 272 s.

13. Zinchenko V. P. (pri uchastii Gorbova S. F., Gordeevoy N. D.) Psihologicheskie osnovy pedagogiki (Psihologo-pedagogicheskie osnovy postroeniya sistemy razvivayuschego obucheniya D. B. Elkonina – V. V. Davyidova) : Ucheb. posobie. – M.: Gardariki, 2002. – 431 s.

14. Kayua R. (2007). Igry i lyudi: Stati i esse po sotsiologii kulturyi / Rozhe Kayua; sost., per. s fr. i vstup. st. S. N. Zenkina. – M.: OGI. – 304 s

15. Kaneman D., Slovik P., Tverski A. Prinyatie resheniy v neopredelennosti –Harkov : Gumanitarnyy Tsentr, 2005. – 632 s.

16. Korotkyj Oksfordskij politychnyj slovnyk. Za redakciyeyu Iyena Maklina j Alistera Makmilana Pereklad z anglijskoyi. Kyviv, Vydavnyctvo Solomiyi Pavlychko "OSNOVY" 2006.

17. Kravchenko S.A. Igraizatsiya obschestva: poiski sotsiologicheskogo nstrumentariya analiza riskov // Problemy teoreticheskoy sotsiologii. Vyip. 5. – SPb.: Asterion, 2005

18. Markeeva A.V. Geymifikatsiya kak instrument upravleniya personalom sovremennoy organizatsii // Rossiyskoe predprinimatelstvo. – 2015. – T. 16. – # 12. – s. 1923-1936.

19. Matyushkin A.M. Problemye situatsii v myshlenii i obuchenii / Aleksey Mihaylovich Matyushkin. – M.: Pedagogika, 1972. – 2008 s.

20. Modulno-rozvyvalna systema yak sociokulturna organizaciya // Psyhologiya i suspilstvo : speczvypusk. – 2002. – #3-4. – 292 s.

21. M'yasoyid P.A. Psyhologichne piznannya: istoriya, logika, psyhologiya / Petro Andriyov"ch M'yasoyid. – K.: Lybid, 2016. – 560 s.

22. Noveyshiyy filosofskiy slovar / Sost. A. A. Gritsanov. – Mn. : Izd. V. M. Skakun, 1998.

23. Novikov D.A., Chhartishvili A.G. Refleksiya i upravlenie: matematicheskie modeli. – M.: Izdatelstvo fiziko-matematicheskoy literatury, 2013. – 412 s.

24. Novyyi illyustriruvannyi entsiklopedicheskii slovar / [redkol.: V. I. Borodulin, A. P. Gorkin, A. A. Gusev, N. M. Landa i dr.]. – M. : Bolshaya entsikl., 1998. – 912 s. : ill.]

25. Psyhologichna encyklopediya / avt.-uporyadnyk O. M. Stepanov. – K. : "Akademydav", 2006. – 424 s.

26. Psyhologiya vchynku: shlyaxy tvorchosti V.A. Romencya: zb. st. / uporyad. P.A. M'yasoyid; vidp. red. A.V. Furman. – K.: Lybid, 2012. – 296 s.

27. Romenezh V.A. Vchynok i postannyya kanonichnoyi psyhologiyi // Lyudyna. Sub'yekt. Vchynok. Filosofskopsyhologichni studiyi / Za red. V.O. Tatenka. – K.: Lybid, 2006. – S. 11–36.

28. Romenezh V.A. Istoriya psyhologiyi XX stolittya. – K.: Vyshha shkola, 1978. – 440 s.

29. Romenezh V.A. Istoriya psyhologiyi XX stolittya: navch. posib. / V.A. Romenezh", I.P. Manoxa. – K.: Lybid, 2017. – 1240 s.

30. Systema suchasnyx metodologij: [xrestomatiya u 4-x tomax] / uporyad., vidp. red., perekl. A.V. Furman. –

Ternopil: TNEU, 2015. – Т.1. – 314 s.; Т.2. – 344 s.; Т.3. – 400 s.; Т.4. – 388 s.

31. Smolyan G. Refleksivnoe upravlenie – tehnologiya prinyatiya manipulyativnykh resheniy // Trudy instituta sistemnogo analiza RAN : zhurnal. – 2013. – Т. 63, #2 – S. 54-61.

32. Styopin V.S. Teoreticheskoe znanie: struktura, istoricheskaya evolyutsiya : [monografiya] / Vyacheslav SemYonovich Styopin. – M.: Press-traditsiya, 2000. – 744 s.

33. Tytarenko T.M. Vchynok ekzystentsiyi // Osnovy psixologiyi: Pidruchnyk / Za red. O.V. Kyrychuka, A.V. Romencya. – 4-e vyd., stereotyp. – K.: Lybid, 1999. – S. 556–573.

34. Tlumachnyy slovnyk ukrayinskoyi movy: Ponad 12 500 slov (blyzko 40 000 sliv) / Za red. d-ra filologichnykh nauk, prof. V. S. Kalashnyka. – X.: Prapor. 2002. – 992 s.

35. Uznadze D. N. Psihologicheskie issledovaniya / D. N. Uznadze. – M. : Nauka, 1966. – 450 s.

36. Filosofskiy entsiklopedicheskiy slovar/Gl. redaktsiya: L. F. Ilichev, P. N. Fedoseev, S. M. Kovalev, V. G. Panov – M.: Sov. Entsiklopediya, 1983. – 840 s.

37. Fopel K. Effektivnyy vorkshop. Dinamicheskoe obuchenie / K.Fopel; per. s nem. – M.: Genezis, 2003. – 368 s.

38. Fopel K. Splochnost i tolerantnost v gruppe. Psihologicheskie igry i uprazhneniya. Per. s nem. – M.: Genezis, 2002. – 336 s.

39. Furman A. V., Shandruk S. K. Sutnist gry yak uchynennya: [monografiya] / Anatolij Vasylovych Furman, Sergij Kostyantynovych Shandruk. – Ternopil: TNEU, 2014. – 120 s.

40. Furman A. V., Shandruk S. K. Organizacijno-diyalnisni igry u vyshhij shkoli: monografiya / Anatolij Vasylovych Furman, Sergij Kostyantynovych Shandruk. – Ternopil: TNEU, 2014. – 272 s.

41. Furman A. : Teoretychna model gry yak uchynennya. Nauka i osvita, #5, 2014. S. 95-104.

42. Furman A.V. Ideya i zmist profesijnogo metodologuvannya: [monografiya] / Anatolij Vasylovych Furman. – Ternopil: TNEU, 2016. – 378 s.

43. Furman A. Modulno-rozvyvalnyj orgprostir metodologuvannya: argumenty rozshyrennya / Anatolij V. Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2017. – #1. – S. 34–49.

44. Furman A.V. Modulno-rozvyvalne navchannya: pryncypy, umovy, zabezpechennya : [monografiya] / Anatolij Vasylovych Furman. – K.: Pravda Yaroslavychiv, 1997. – 340 s.

45. Furman A.V. Osvitni scenariyi u systemi modulno-rozvyvalnogo navchannya : [nauk. vyd.]/ A.V. Furman. – Ternopil: NDI MEVO, 2009. – 40 s.

46. Furman A.V. Vstup do teorii osvithnoyi diyalnosti : [kurs lekciy]/ A.V. Furman. – Ternopil: IESO, 2006. – 86 s.

47. Furman A.V. Teoriya osvithnoyi diyalnosti yak metasytema / Anatolij V. Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2001. – #3. – S. 105–144; 2002. – #3–4. – S. 20–58.

48. Furman A.V. Osvitni scenariyi: sutnist, kompozyciya, pryncypy stvorennya / Anatolij V. Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2009. – #3. – S. 174–192.

49. Furman A.A. Psixologiya osobystosti: cinnisno-oriyentacijnyj vymir : [monografiya] / Anatolij Anatolijovych Furman. – Odesa: ONPU; Ternopil: TNEU, 2016. – 312 s.

50. Furman A. Navchalna problemna sytuaciya yak ob'yeht psixologichnogo piznannya / Anatolij Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2007. – #1. – S. 9–80.

51. Furman A.V. Teoriya navchalnykh problemnykh situacij: psixologo-dydaktychnyj aspekt : [monografiya] / Anatolij Vasylovych Furman. – Ternopil: Aston, 2007. – 164 s.

52. Furman A.V. Problemni situaciji v navchanni : [kn. dlya vchytelya] / A.V. Furman. – K.: Rad. shkola, 1991. – 191 s.

53. Furman A.V. Osvitni scenariyi: sutnist, kompozyciya, pryncypy stvorennya / Anatolij V. Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2009. – #3. – S. 174–192.

54. Furman A.V. Modulno-rozvyvalnyj orgprostir metodologuvannya: argumenty rozshyrennya / Anatolij V. Furman // Psixologiya i suspilstvo. – 2017. – #1. – S. 34–49.

55. Xajrulin O.M. Psixologiya profesijnogo vygorannya vijskovosluzhbovciv : [monografiya] / Oleg Myxajlovych Xajrulin; za nauk. red. A.V. Furmana. – Ternopil: TNEU, 2015. – 220 s.

56. Xajrulin O. Profesijne vygorannya vijskovosluzhbovciv yak predmet psixologichnogo analizu / Oleg Xajrulin // Psixologiya i suspilstvo. – 2014. – #2. – S. 96–126.

57. Xajrulin O. Model psixologichnoyi profilaktyky profesijnogo vygorannya vijskovosluzhbovciv / Oleg Xajrulin // Psixologiya i suspilstvo. – 2014. – #3. – S. 120–143.

58. Xajrulin O.M. Igrove modelyuvannya zhyttedyialnosti sub'jekta v umovax nevyznachenosti: teoretyko-metodologichnyj obrys / Oleg Xajrulin // Vitakulturnyj mlyn. – 2017. – Modul 19. – S. 30–51.

59. Heyzinga Y. Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnya / Yohan Heyzinga. – M.: Progress, 1992. – 464 s.

60. Shandruk S. Teoretychna model rozvytku profesijnyx tvorchyx zdibnostej osobystosti praktychnogo psixologa / Sergij Shandruk // Psixologiya i suspilstvo. – 2015. – #4. – S. 107–121.

61. Schedrovitskiy G.P. Organizatsionno-deyatelnostnaya igra. Sbornik tekstov (2) / Iz arhiva G.P. Schedrovitskogo. T. 9 (2) M.: Nasledie MMK. 2005. – 320 s.

62. Schedrovitskiy G. P. Organizatsionno-deyatelnostnaya igra. Sbornik tekstov [tekst] (1) / Iz arhiva G. P. Schedrovitskogo. T9. (1). – M.: Nasledie MMK, 2004. – 288 s.

63. Schedrovitskiy G. P. Izbrannyye trudyi [tekst]. – M.: Shk. kult. polit., 1995. – 765 s.

64. Shhedrovyczkij G.P. Organizacijno-diyalnisna gra yak nova forma organizaciyi ta metod rozvytku kolektivnoyi myslediyalnosti / Georgij Shhedrovyczkij // Psixologiya i suspilstvo. – 2006. – #3. – S. 58–69.

65. Artur S. Reber. The penguin dictionary of psychology, Published by Penguin Group, Penguin Books Ltd. Registered Offices: Harmondsworth, Middlesex, England, 1995. – 880 p.

66. Brian C. Scott, Broadening Army Leaders for the Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous Environment. U.S. Army War College, 122 Forbes Avenue, Carlisle, PA 17013

67. Bennett, N. & J. Lemoine . 2014. What VUCA really means for you. Harvard Business Review, 2014 papers.ssrn.com

68. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English / Oxford University Press. – Sixth edition. – Oxford, 2000. – 159 p.

69. Sari Wallden, Anne Soronen, Edutainment. From Television and Computers to Digital Television, May 2004, University of Tampere Hypermedia Laboratory <http://www.uta.fi/hyper/>.

## АНОТАЦІЯ

*Хайрулін Олег Михайлович.*

**Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра”.**

Стаття присвячена проблемі визначення теоретико-методологічних підстав дослідження ігрового моделювання як способу життєдіяльності людини в умовах соціальної та особистісної невизначеності. Наведено результати семантико-психологічного аналізу поняттєвого поля “гра”. Запропоновано узагальнення специфічних ознак феномену гри, що є характерними для всіх його форм. Здійснено пошук міждисциплінарних змістовних перетинань, що мають психологічне – теоретичне і прикладне – значення для осмислення гри як основного виду діяльності суб’єкта у ситуаціях безперервної невизначеності. Окреслено програмно-дослідний контур узмістовлення цього онтофеноменального утворення як провідного виду мислення особистості. Запропоновано методологічну платформу розробки та обґрунтування гри у названому контексті упредметнення, яка охоплює теорію вчинку В.А. Роменця, концепцію професійного методологування і циклічно-вчинковий підхід А.В. Фурмана, СМД-методологію Г.П. Щедровицького, психологічні теорії учбової діяльності В.В. Давидова та освітньої діяльності А.В. Фурмана.

**Ключові слова:** людина, гра, суб’єкт життєдіяльності, невизначеність, світ VUCA, теорія вчинку, особистість, гра як учинення, циклічно-вчинковий підхід, СМД-методологія, організаційно-діяльнісна гра, ігрове моделювання, учбова діяльність, освітня діяльність, ед’ютейнмент.

## АННОТАЦИЯ

*Хайрулин Олег Михайлович.*

**Теоретико-психологический анализ содержания категориального понятия “игра”.**

Статья посвящена проблеме определения теоретико-методологических оснований исследования игрового моделирования как способа жизнедеятельности человека в условиях социальной и личностной неопределенности. Приведены результаты семантико-психологического анализа понятийного поля “игра”. Предложено обобщение специфических признаков феномена игры, что являются характерными для всех его форм. Осуществлен поиск междисциплинарных содержательных пересечений, которые имеют психологическое – теоретическое и прикладное – значение для осмысления игры как основного вида деятельности субъекта в ситуациях непрерывной неопределенности. Очерчен программно-исследовательский контур наполнения содержанием этого онтофеноменального образования как ведущего вида мышления личности. Предложена

методологическая платформа разработки и обоснования игры в названном контексте опредмечивания, которая охватывает теорию поступка В.А. Роменца, концепцию профессионального методологизирования и циклически-поступковый подход А.В. Фурмана, СМД-методологию Г.П. Щедровицкого, психологические теории учебной деятельности В.В. Давыдова и образовательной деятельности А.В. Фурмана.

**Ключевые слова:** человек, игра, субъект жизнедеятельности, неопределенность, мир VUCA, теория поступка, личность, игра как поступание, циклически-поступковый подход, СМД-методология, организационно-деятельностная игра, игровое моделирование, учебная деятельность, образовательная деятельность, ед’ютейнмент.

## ANNOTATION

*Khairulin Oleh.*

**Theoretical-psychological analysis of the content of the categorical concept “game”.**

The article is devoted to the problem of determination the theoretical-methodological grounds of research of game modeling as a way of human activity in conditions of social and personal uncertainty. The results of semantic-psychological analysis of the concept field “game” are presented. A generalization of the specific features of the phenomenon of the game, which is characteristic of all its forms, is proposed. The search for interdisciplinary content crossings which has psychological – theoretical and applied – significance for comprehension the game as the main type of activity of the subject in situations of continuous uncertainty is carried out. Program-research contour of giving the content meaning of this ontophenomenal formation as a leading kind of think activity of the personality is outlined. The methodological platform for the development and substantiation of the game in the given context which encompasses the theory of the deed of V. A. Romenets, the concept of professional methodologization and the cyclic-behavioral approach of A. V. Furman, STA-methodology (system think activity methodology) of H. P. Shchedrovitsky, psychological theories of educational activity of V. V. Davydov and educational activity of A. V. Furman is proposed.

**Key words:** human, game, subject of life activity, uncertainty, world of VUCA, theory of the deed, personality, game as an action, cyclical-behavioral approach, STA-methodology, organizational-activity game, game modeling, studying activity, educational activity, edutainment.

**Рецензенти:**

**д. психол. н., проф. Фурман А.В.,  
д. психол. н., проф. Шандрюк С.К.**

**Надійшла до редакції 30.06.2017.**

**Підписана до друку 19.07.2017.**

Бібліографічний опис для цитування:

**Хайрулін О. Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра” / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2017. – №3. – С. 32–50.**