

Віктор МОСКАЛЕЦЬ

ПСИХОЛОГІЯ ГРИ ТА ІГРОВОГО ЗМІСТУ ІНШИХ ВИДІВ ДІЯЛЬНОСТІ

Viktor MOSKALETS

PSYCHOLOGY OF THE GAME AND GAME CONTENT OF OTHER ACTIVITIES

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.02.071>

УДК: 159.9.01

“Вся теоретична фізика й математика –
дитячі іграшки порівняно з тими іграми дитини,
які вивчає професор Піаже.”
(Альберт Ейнштейн)

“Гру слід розглядати
як цілковито своєрідну діяльність,
а не як збірне поняття.”
(Лев Виготський)

Актуальність проблемного поля дослідження. Мислення й мовлення, свідомість, особистість формуються, розвиваються, функціонують у процесі діяльності. На кожному з вікових етапів життя людини якийсь певний вид діяльності відіграє провідну роль у цьому формувально-розвивальному процесі (Л. С. Виготський). Отож концептуальне обґрунтування генези свідомої здатності як способу функціонування “життя свідомості” суб’єкта (А. В. Фурман) вимагає аналітичного виокремлення ключових психологічних аспектів цього процесу.

Всі види діяльності нерозривно пов’язані функцією обопільного взаємного забезпечення, що найбільш виразно постає у спілкуванні (комунікативній діяльності). Саме спілкування, а відтак ігри (ігрова діяльність) є умовою, способом і чинником формування й розвитку основ і ноєзних, і ноємних утворень свідомої здатності дітей раннього і дошкільного віку. Дискурс цих формувально-розвивальних про-

цесів буде поданий не в цьому, як вказано в попередньому [11, с. 47-48], а в наступному повідомленні автора, тому що постало нагальне завдання спочатку виразно окреслити *семантичне поле ігрової діяльності (гри)* через те, що у її психологічній парадигмі ще чимало “туману”, який треба “розвіяти” не лише у зв’язку з теоретичним обґрунтуванням виникнення свідомої здатності як способу функціонування “життя свідомості”, а й тому, що це – актуальна наукова проблема.

Адже гра – складний, поліфункціональний і полісемантичний пласт культури, один з основних видів діяльності як способу існування людини, засаднича умова і потужний чинник розвитку особистості, а відтак і культури, і цивілізації. Тому наукове дослідження *феноменології гри* є і завжди буде актуальним. Скажімо, вивчення психологічної проблематики ігрової діяльності в сучасних умовах помітно актуалізується утвердженням парадигми

гуманістичного напрямку в психології, соціальної роботі, педагогіці, що скеровує на гуманізацію та гуманітаризацію суспільних стосунків, взаємин, освіти, дозвілля, стратегічною метою яких є створення сприятливих умов для всебічного розвитку, самоактуалізації, психічного здоров'я і почування благополуччя особистості. Царина гри, що психологічно характеризується насамперед щирою втіхою від участі в ній, – цілковито в семантичному полі таких умов.

Відтак гра була об'єктом досліджень могутніх мислителів, видатних і відомих учених: Платона, Аристотеля, Августина Блаженного, Ж. Піаже, Л. С. Виготського, Й. Гейзінги, М. Гайдеггера, Г. Гадамера, М. М. Бахтіна, К. Ясперса, К. Лоренца, Р. Кайюа, О. Фінка, І. Батаїї, Г. Бейтсона, Д. Б. Ельконіна, Г.П. Щедровицького та ін. Психологічну феноменологію гри плідно досліджують українські вчені: К. Б. Сігов, А. В. Фурман, С. К. Шандрук, О. М. Хайрулін та ін. Вони виявили істотні властивості гри, розробили фундаментальні концепти ігрової діяльності.

Окремо відмітимо фундаментальні напрацювання у філософсько-психологічному пізнанні *світу гри* двома відомими науковими школами: Г.П. Щедровицького (С.В. Попов, Л.М. Карнозова та ін.) й А.В. Фурмана (С.К. Шандрук, О. М. Хайрулін). Фундатором і представниками першої не лише відкрита у 1979 році і в наступні десятиліття теоретично висвітлена та практично освоєна *оргдіяльнісна гра* як засіб і метод розв'язання міждисциплінарних і важливих суспільних проблем й одночасно як спосіб та інтегральна умова розвитку колективної мислєдіяльності, а й у контексті самотнього методологічного практикування обґрунтована сутність та інваріанти таких ігор у форматі сучасної культури (див. [19], а також [14]). Лідером і наступниками другої школи в останнє десятиліття запропонована *онтологічна концепція гри як учинення* [13; 15], а у її теоретико-прикладному форматі створена нова циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної даності [13; 14; 15], розроблена *типологія* буттєвого світу гри за методологічно вивіреними критеріальними ознаками (див. [12; 14]), нарешті, висвітлені методологічні засади і психологічні виміри *ігрового моделювання* життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності та соціального конфлікту [6, с. 560-702; 16; 17].

Але в *теорії гри* загалом і в психології ігрової діяльності зокрема існує ще чимало “білих

плям”, невизначеного, суперечливих положень і трактувань. Насамперед не визначено її денотат, тому замість нього “підсовують” всілякі конотати: удавання; імітації (“придурювання”); пастки; інтриги; улесливу компліментарність і завуальовану оману з метою маніпулювання (“оценіте красоту ігри”, – милувався своїм талантом афериста “великий комбінатор” Остап Бендер); тренування на професійних тренажерах; шифрування; моделювання; фантазування; конвенційно встановлені правила поведінки, зокрема ритуали, і т. ін. і т. п.

Метою статті є дефінітивна характеристика власне ігрової діяльності на основі аналітичного встановлення її *differentia specific* – тих властивостей, які притаманні їй і тільки їй (всілякій, будь-якій власне грі і лише грі), й відтак відрізняють і виокремлюють її від усіх інших видів діяльності. Одразу зауважимо, що терміни “гра” та “ігрова діяльність” вживаємо як синоніми задля зручності викладу наукового матеріалу.

Виклад основного матеріалу. Ще Геракліт з Ефесу зауважив, що все тече і все міняється, відтак неможливо двічі увійти в ту саму річку. Це означає, що способом існування світу, в якому ми живемо, є рух. Сутність руху полягає в постійних, безперервних змінах у просторовому й часовому вимірах усіх проявів буття, відкритого людині. Механічні, фізичні та хімічні форми руху матерії – це переміщення у просторових параметрах, фізичні процеси, взаємодії, взаємовпливи предметів і явищ, неорганічні й органічні хімічні реакції тощо, що розгортаються в часі – з минулого через теперішнє в майбутнє. На біологічному рівні організації матерії рух – це активність живих організмів, сутнісний зміст якої постає у функціональній квінтесенції життя: це спосіб існування білкових (протеїнових) тіл, істотним моментом якого є обмін речовин (метаболізм). Живі організми ведуть постійний активний пошук необхідного для підтримки їх існування, міжвидову та внутрішньовидову боротьбу за таке потрібне й уникають несприятливого, загрозливого, протидіють йому. Сукупно ці два головні вектори активності живого являють собою адаптацію до середовища, регуляторами якого є нервова система і психіка [8, с. 7-18].

Активності виду *Homo sapiens* (людей) притаманні істотні особливості, які суттєво відрізняють її від активності усіх інших живих

істот на нашій планеті (*differentia specific*). Рух-активність людини як виду називається *діяльністю*. Звідси *діяльність* – це *рух-активність людства, тобто спосіб існування усіх соціальних груп та кожної окремої особистості, який являє собою не лише активну адаптацію до світу як на біологічному рівні організації матерії, так і на рівні адаптування світу до своїх потреб – перетворення його, спрямоване на їх задоволення*.

У такому онтологічному розумінні діяльність – дуже складна система, яка охоплює все, що роблять люди на всіх рівнях свого буття в усьому величезному розмаїтті його проявів. Однак це розмаїття можна і треба класифікувати – поділити на види за науково обґрунтованим критерієм. Згідно з базисним методологічним принципом досліджень складно організованих систем, щоб адекватно систематизувати й класифікувати складові такої системи, потрібно насамперед аналітично вичленувати її системоутворювальне дедуктивне ядро – ту базисну або “каркасну” функціональну структуру, що об’єднує її складові у системну цілісність попри всі їх відмінності (*differentia specific deductio*). Такою структурою в складній системі “діяльність”, на наше переконання, є “*суб’єкт – об’єкт*” (в розумінні, суб’єкт – той, хто свідомо діє; те, на що спрямовані його дії, – об’єкт) [7, с. 66-67].

Отож найбільш істотні, сутнісні психологічні властивості будь-яких, всіяких проявів діяльності людини зумовлюються її свідомою мотивацією, стрижнем якої є ті потреби, котрі суб’єкт намагається задовольнити за її допомогою, та мета й ті цілі, що спонукають його до цієї діяльності, привертають до її об’єкта. Тому вбачаємо у мотивації основний загальнопсихологічний критерій поділу діяльності на види.

Нагадаємо, що вивчення мотивації є основою *мотиваційно-динамічного підходу в психології* – найбільш розлогого і потужного напряму персонологічних досліджень. Він охоплює всі об’єктивні й суб’єктивні (зовнішні та внутрішньопсихічні) фактори, котрі так чи інакше позначаються на мотивації особистістю своєї діяльності, поведінки і на формуванні й функціонуванні *мотиваційної матриці* – номом, утворень сфери спрямованості свідомості особистості [11, с. 38-41]. Причому мотивація діяльності (ті цілі, результати, котрі суб’єкт переслідує, прагне досягнути за її допомогою) здебільшого усвідомлюється ним уповні. Однак усвідомлюється (свідомо рефлексується)

лиш частково, або й цілковито не усвідомлюється те, що саме насправді спонукає особу діяти, тобто знання про внутрішні рушійні сили цих своїх дій (потреби, прагнення, бажання тощо). І це не тільки мотиви, приховані у несвідомій сфері механізмами психічного захисту (витіснення, раціоналізації, заміщення та ін.), а й ті спонуки, над якими вона або не замислюється, бо не має такої потреби, або не спроможна збагнути.

Щоб виявити істотні мотиваційні спонуки ігрової діяльності, щонайперше потрібно виокремити її феноменологічне поле – ті явища, які вона охоплює. Межі цього поля і мотиваційний аспект цих явищ загалом влучно окреслив Роже Кайюа, який поділив усі ігри на чотири категорії: 1) *agon* (гр. – *змагання*); 2) *alea* (лат. – *удача, везіння*); 3) *imitatio* (англ. – *імітація*); 4) *ilinx* (англ. – *запаморочення*), а ті їх аспекти, які вочевидь носять виразний мотиваційний характер, на два види: 1) *paidia* (гр. – *дитинність, дитяче, гра*) – веселощі, приємне збудження; 2) *ludus* (лат. – *гра*) – вдоволення від доброхітного змагання, боротьби, подолання труднощів за певними правилами, і запропонував відповідну **таблицю** (див. [20]).

Отже, згідно з Р. Кайюа, виходить, що основою *спонукально-мотиваційного змісту ігрової діяльності є позитивно забарвлені емоційні переживання, які виникають у суб’єкта у її процесі: вдоволення, насолоди від захоплюючого азарту, піднесення, наснаги, заповзятого, веселого, радісного збудження тощо* [5, с. 35-37]. Зауважимо, що на цю основу так чи інакше вказали практично всі потужні дослідники гри. Вочевидь, що саме про неї йдеться у вдалій образній характеристиці гри як “...оази щастя в пустелі так званого серйозного життя” Ейгена Фінка [Там само, с. 14].

Однак процес інших видів діяльності також може приносити їх суб’єктам таке вдоволення, таку насолоду: правдива творчість в усіх її видах та проявах; спілкування, засноване на любові та/або інтересі, зацікавленості; захоплювальне пізнання; праця, що відповідає задаткам та здібностям людини, та ін. Нагадаємо, що згідно з вченням про самоактуалізацію особистості А. Х. Маслоу будь-яка діяльність, котра відповідає здібностям суб’єкта, може і має бути творчою, а її процес становитиме не лише результати, а й даруватиме йому натхнення, радісне піднесення. Варто також нагадати, що за 200 років до створення цього

Класифікація ігор за теорією Роже Кайюа

paidia	agon (змагання)	alea (удача, везіння)	mimicry (імітація)	ilinx (запаморочення)
галас збудження сміх паперовий змій успіх кросворд	перегони боротьба тощо бокс фехтування футбол шашки шахи	лічилки «орел – решка» закладання рулетка лотерея	дитяча імітація машкара перевдягання театр	карусель гойдалки ярмаркові розваги лижі альпінізм
ludus				

потужного гуманістичного вчення Г.С. Скворорода лаконічно й влучно висловив його ключову ідею: “*Кураж прєбивает в деяніи сродном*”. Є чимало свідчень не лише видатних і відомих, а й пересічних осіб, які найприємніші, найцікавіші, найбільш зачаровувані миті їхнього життя пов’язані з творчим піднесенням у процесі праці. До прикладу, Кеплер, Ампер, Дарвін, Гаус, Пастер, Максвелл, Планк, Пуанкаре, Ейнштейн, Роменець та інші вчені порівнювали вдоволення, якого вони зазнавали у хвилини творчого злету та інсайту (наукового відкриття), з насолодою дитини від гри.

Водночас учасник гри, суб’єкт формально здійснюваної ігрової діяльності може не одержувати жодного вдоволення від участі в ній, нудьгувати, дратуватись, злитись, страждати у її процесі тощо, якщо його спонукають до неї не власне ігрові, а якісь інші мотиви. Серед неігрових мотивів участі в іграх можна виокремити:

– палке бажання заробити матеріально; скажімо, спортсмена-професіонала чи учасника телевізійного шоу-конкурсу спонукає, насамперед і головним чином, матеріальна винагорода за змагання, у яких вони беруть участь; і якби її розмір не задовольняв його, то він би й “не напружувався”. Вочевидь, що така “гра” за основним психологічним, тобто мотиваційним, змістом є вимушеною працею. Напевне, змаганням (*agon*), як і ризикованим актам, розрахованим “на удачу” (*alea*), властива психологія власне гри тільки тоді, коли їх суб’єкти вповні втішаються ще й “адреналіном”, азартом – “букетом” емоційних переживань, котрі утворюються у процесі зма-

гання, боротьби, ризику, очікування результату, а відтак *відіграють і, напевне, відіграватимуть ці ігри, попри матеріальні та інші винагороди, за участь у них;*

– намагання викликати захоплення, вразити своїми перевагами, які демонструє успішна гра: інтелектом, спритністю, силою, відвагою тощо, стати завдяки цьому популярним, шанованим; якщо *домінуючими спонуканими* до участі в грі є *такі мотиви*, то така гра – також вимушена праця, мета якої – піар, реклама і популяризація себе, задля чого також варто “напружуватися”;

– поривання сподобатись, стимулювати у значущих інших позитивне ставлення до себе; до прикладу, підлеглий заповзято бере участь у тій грі, яка його зовсім не вабить, але є улюбленою розвагою його шефа; такі ігри за мотиваційно-психологічним змістом – маніпулятивне спілкування;

– прагнення потішити, звеселити, розважити тих, кого любиш; так дорослі, зазвичай, граються з дітьми. Інший приклад: приязне, приємне спілкування, у якому гра для суб’єкта – не мета, а засіб.

Отже, хоча позитивне, захоплювальне, натхненне, приємне емоційне забарвлення процесу є істотним спонукально-мотиваційним фактором власне гри, воно, по-перше, властиве не лише грі, а й іншим видам діяльності, по-друге, суб’єкта можуть спонукати до гри інші мотиви за другорядної значущості чи цілковитої відсутності такого забарвлення.

Наведені аргументи підводять до висновку, що людина переважно грає задля самої гри, а головною спонукою до неї є бажання грати

та екзистенція самої ігрової ситуаційності, у якій утилітарно-матеріальні, соціальні, комунікативні, маніпулятивні цілі відходять на другий план. Відтак гра як така, “у чистому вигляді”, не належить ні майбутньому, ні минулому, а тільки теперішньому – самому своєму перебігові “тут і тепер”.

Але й в останньому з наведених вище неігрових мотивів гри, тобто приятного, приємного спілкування з дитиною, психологічні (емоційні, інтелектуальні, духовні) й тілесні контакти з об'єктом такого “чистого” спілкування – це самодостатня мета для суб'єкта. І справді, він домінантно не переслідує жодної іншої діяльнійшої мети, окрім цих контактів, або інша діяльність виконує функцію забезпечення комунікативної, є похідною стосовно неї, підпорядкована їй, як от гра з дитиною, яку любиш і насолоджуєшся самою її присутністю, близькістю [7, с. 67]. Так само належать тільки теперішньому, самому своєму процесу, перебігу “тут і тепер” шире сприймання художніх творів, милування природою, історичними пам'ятниками, дегустування страв, алкогольних напоїв, тютюну і т. ін.

Ігрові засоби, використовувані в лоні інших видів діяльності, виразно поділяються на дві групи: а) навчально-розвивальні (тренувальні, організаційно-управлінські, рольові, ділові тощо) і б) психокорекційно-терапевтичні. У суб'єкта, котрий прагне ефективно використати такі засоби, має домінувати мотивація, котра відповідає їх призначенню. Ці засоби “належать майбутньому” в тому сенсі, що їх мета – якийсь неігровий результат, а тренувальний, розвивальний, лікувальний тощо. Тоді як засоби другої групи вкорінені ще й у минулому, адже мають допомогти їх учасникам позбутись наслідків психічних травм, яких ті зазнали, чи стимулювати у їхній психіці плідні, але колись давно загальмовані, особистісні властивості. Інакше кажучи, за критерієм мотивації ці “ігрові” засоби не належать до власне ігрових.

Ключовий зміст наведених психологічних аргументів цілком узгоджується з описом автора всесвітньо відомого культурологічного твору про ігрову діяльність “*Homo Ludens*” Йоганна Гейзінги першої, тобто найбільш істотної, на його думку, ознаки гри: “Отже, передовсім усяка гра є добровільною діяльністю. Гра за наказом – це вже не гра, а в щонайкращому випадку її силувана імітація. Вже завдяки самому цьому вільному характерові гра виходить за межі природного

процесу. Вона – це щось таке, що долучається до нього й розсіюється ним як квітання, окраса, убір. Очевидно, свободу тут треба розуміти в ширшому значенні слова, коли застається незаторкнутою філософська проблема детермінізму. Можуть заперечити: мовляв, ця свобода ще не існує для дитинчат тварин і людських дітей, вони-бо не можуть не гратися, адже так велить їм інстинкт і гра слугує для розвитку їхніх тілесних здібностей, їх здатності вибирати. Але, вводячи термін “інстинкт”, ми ховаємося за невідому величину, а припускаючи наперед корисність гри, впадаємо в *petition principii* (лат. – висновок із недоведеного). Дитя й тварина граються, бо гра дає їм втіху, і саме в цьому й полягає їхня свобода.

Так чи так, а для дорослої, дієздатної людини гра – це функція, без якої вона цілком може обійтись. Гра є така собі зайвина. Потреба в ній буває нагальною лише настільки, наскільки потребує радості від гри. Гру можна відкласти чи в будь-який момент перервати. Вона ніколи не диктується фізичною необхідністю чи моральним обов'язком. Вона не може бути завданням. Відбувається вона на дозвіллі, у вільний час. Аж коли гра стає загальноновизнаною культурною функцією – ритуалом, церемонією, – лиш тоді вона пов'язується з поняттями обов'язку, повинності” [4, с. 14-15].

Звернемо увагу на логічну суперечність у прикінцевих твердженнях наведених міркувань Й. Гейзінги. Якщо гра “ніколи не диктується моральним обов'язком”, то яким чином вона може пов'язуватись з поняттям обов'язку, стаючи ритуалом, церемонією? Ритуал, обряд, церемонія – це регламентована традицією урочисто-символічна форма спілкування людей, мета якого – відзначення значущих для них подій, пов'язаних з їхніми духовними цінностями, ідеалами, визначними подіями. Іншими словами, ритуальні, обрядові дії – це урочисто-піднесено-символічний вираз шанобливого ставлення до певних цінностей, ідеалів, подій, покликаний виразити, підкреслити і цим підтвердити й зміцнити це ставлення. Саме такі цілі узасаднюють їх мотивування, котре визначає їхню діяльнсну специфіку, яка полягає у сфері нормативно-регулятивної складової ціннісно-орієнтаційної діяльності [7, с. 72-73]. Притім символічні засоби, які є істотною властивістю ритуально-обрядово-церемоніальних форм спілкування, якщо й використовуються в деяких іграх, то тільки

як допоміжні. Однак автор “*Homo Ludens*” не бачить істотної відмінності між карнально-ігровими та ритуально-церемоніально-символічними формами свят, хоча така відмінність існує. Згідно з М. М. Бахтіним, карнавал – це ігровий феномен, мегагра [1]. А ми уточнимо: мегагра, у якій домінують розваги й забави (див. нижче). Тому твердження Й. Гейзінга, що “...людська гра у своїх вищих виявах завжди належить до свят і ритуалів – до царини священного”, не є коректним.

Всупереч твердженням Й. Гейзінга, війна, битва, всілякі чи будь-які змагання, полювання, попри виявлені ним незаперечні етимологічно-лінгвістичні зв'язки між назвами ігрових та усіх цих занять і попри активне використання в них всілякої машкари (засобів маскування і введення в оману), прихованих пасток, імітацій, удаваних ситуацій тощо сутнісно не становлять [4, с. 16, 51]. Адже всі ці імітації, удавання, махлювання створюються не для того, щоб погратись, а задля введення ворога, противника, опонента, дичину в оману, щоб відповідно перемогти його та/чи вполювати її. Іншими словами, до імітацій, створення удаваних ситуацій у процесі цих занять їх суб'єктів спонукають не ігрові, а суто практичні, прагматичні мотиви. До порівняння: від сили, умовно можна називати грою потаємні зради й брехню в подружньому житті чи імітації оргазму...

Сумнівним, на наше переконання, є термін “мовна гра”, який обстоює Л. Вітгенштайн. Мовляв, “мовні ігри” – це різноманітні й чисельні способи використання слів, символів, знаків, кодів, словосполучень, кінем та інших засобів комунікації: віддавання наказів і виконання їх; інформування про події; розмірковування про події; висування й перевірка гіпотез; розгадування загадок; дотепні висловлювання; забавні оповіді; арифметичні підрахунки; переклади з однієї мови на іншу; запитання; подяки; прокльони; привітання; молитви і т. ін. і т. п. Множинність і розмаїтість “мовних ігор” неможливо раз і назавжди виявити та зафіксувати, тому що завжди можна уявити і застосувати якісь інші, нові [2, с. 90]. Коли читаєш таке, постають питання: Яким чином усі ці предикативно-інтелектуальні, вербально-комунікативні, художньо-естетичні, магічні, релігійні за своєю природою (істотною сутністю) функції та операції пов'язані з грою? Як вони асоціюються з нею? Ми спромоглись лиш на одну відповідь: на кшталт дитинячого дефінітивного реляти-

візму трансдуктивно-синкретичного характеру [11, с. 39-48]. Притім в багатьох з них дуже важко знайти хоч якусь конотативність (див.: нижче).

Тут доречно повернутись до радісно-піднесеного емоційного забарвлення гри, котре Й. Гейзінга пояснює доброхітністю (добровільністю) участі в ній, а відтак почуванням свободи у її процесі. І знову “але” – але й інші види діяльності також можуть обиратися суб'єктом добровільно, доброхітно, з власного автентичного бажання, із цікавості, й тому у процесі їх перебігу він почуватиметься вільно, піднесено й радісно.

І знову виникає дефініційний релятивізм, який виразно постає у пафосному зіставленні *гри і свободи* Ж. П. Сартра: “Що ж таке гра, як не діяльність, зумовлена людиною, діяльність, засади якої визначає сама людина і яку лише люди можуть зробити плідною. Щойно людина усвідомлює себе вільною і хоче скористатись зі своєї волі, її діяльність стає грою: людина сама визначає цінність і правила своєї поведінки й погоджується платити за свої вчинки тільки за правилами, які вона сама встановила і визначила” [5, с. 20]. Інтелектуальне “препарування” цього пишномовного пафосу “скальпелем” елементарного формально-логічного силізму показує його сувору диз'юнкцію: якщо будь-яка, вільно обрана суб'єктом, діяльність стає грою, то *або* гра не має притаманних тільки їй мотивів, форм, засобів, а лиш цю ознаку вільного вибору, *або* цей “пасаж” видатного філософа і письменника – некоректний.

Й. Гейзінга, на відміну від Ж. П. Сартра, виразно розгледів та окреслив *differentia specific* власне ігрової свободи (істотну властивість, притаманну тільки їй). Мовляв, зі свободою, як першою істотною ознакою гри, “...безпосередньо пов'язана й друга: гра не є “звичайне” чи “справжнє” життя. Це радше вихід із рамок “справжнього” життя в тимчасову сферу діяльності, де панують її власні закони. Кожна дитина чудово знає, що це “не по-справжньому”, що вона “тільки прикидається” кимось. <...> Одначе, <...> це “тільки прикидаюся” нітрохи не заважає гравцеві віддаватися розвазі з надзвичайною серйозністю, до самозабуття, котре переходить у захоплення <...> Будь-яка гра за всіх часів була спроможна цілком захопити гравців” [4, с. 15].

Задовго до публікації “*Homo Ludens*” Л. С. Виготський влучно й лаконічно описав цю *differentia specific* власне гри як

“...своєрідне ставлення до дійсності, котре характеризується створенням *вигаданих, удаваних (рос. мнимых) ситуацій* чи перенесенням властивостей одних предметів на інші” [3, с. 348]. Саме ця властивість, на нашу думку, є змістовою, предикатно-дискурсною засадою денотату терміна “гра”. А відтак саме від неї утворюють ті її конотатні значення та інші уподібнення й асоціювання, зокрема й поверхові, які створюють дефініційний релятивізм у семантичному полі ігрової діяльності (*див. вище й нижче*). Часом складається враження, що підсвідомо керувались відомим заспівом з опери: “Что наша жизнь? Игра!” Але ж це – художній образ, в якому слово “ігра” вжито в переносному (метафоричному, алегоричному) значенні, як і в усіх випадках відносно вдалого конотатного використання цього слова, вельми багатого і щедрого щодо таких лінгвістичних операцій.

Тут доречно нагадати, що чимало слів у різних мовах мають основне значення, яке називається денотат, і декілька чи тільки одне додаткове або переносне значення – конотат. Конотати слів утворюються здебільшого посередництвом уподібнення, асоціювання за подібністю. До прикладу, англійське слово *light* має основне значення – світло – і низку додаткових значень, асоційованих за: 1) зовнішньою подобою – яскравий, блідий відтінок, білява людина (блондин/ка); 2) функцією освітлення, джерела світла – свічка, лампа, маяк, вікно, віконне скло, освітлювати, запалюватись; 3) символічним уподібненням – громадська думка, знаменитість (схоже у нас – світило).

Необхідною умовою та істотною складовою ігрових удаваних ситуацій та перенесень властивостей одних предметів на інші, ілюзійності, придурювання тощо є *правила*, які забезпечують ігровий лад. “Всередині ігрового простору, – писав Й. Гейзінга, – панує особливий беззастережний лад. І тут ми відкриваємо ще одну, вельми позитивну рису гри: вона творить лад, вона сама є лад, порядок. У недосконалий світ, у життєве сум’яття вона приносить тимчасову, обмежену довершеність. Вона вимагає абсолютного й непорушного ладу. Щонайменше відхилення від нього “псує гру”, позбавляє її власного характеру й знецінює” [4, с. 17].

Дійсно, так само, як імперативи й табу (вимоги й заборони) усіх форм нормативної регуляції (права, моралі, традицій та ін.), ігрові правила регулюють – примушують і не

дозволяють, тобто обмежують, – свободу, вимагають вольового самоподолання і самообмеження. Формальна відмінність ігрових правил полягає в тому, що покарання за порушення їх, зазвичай, не є суворими, порівняно із санкціями за недотримання імперативів і табу більшої нормативно-регулятивних кодексів. Обмеженням свободи, примусу, навіть якщо вони не сягають рівня авторитарного насильства, загалом не притаманний позитивно забарвлений, приємний, радісно-піднесений емоційний фон. А лімітування своєї свободи правилами гри суб’єкт приймає доброхітно і з вдовolenням, втіхою дотримується їх.

Річ у тому, що *ігрові обмеження – це умови, спеціально створені для “куражу”* – випробування й виставляння-демонстрації суб’єктом, передусім самому собі й відтак іншим, своїх психічних та фізичних здатностей, спроможностей, переваг (кмітливості, винахідливості, спостережливості, вправності, витривалості, швидкості й точності реакцій, сміливості, завзяття і т. ін.), свого талану, удачливості, врешті-решт як милості фортуни. Тобто *у процесі правдивої гри “грають” життєві сили, ресурси й енергії суб’єкта, якими він натхненно захоплюється, втішається, пишається*, особливо якщо ігрове випробування успішне – його гра вражає майстерністю, досконалістю, красою, викликає захоплення у значущих для нього осіб і груп, у публіки.

Щодо цього *соціально-психологічного ефекту* Й. Гейзінга зауважив: “Що ж таке “виграш”? І що “виграється”? Виграти означає взяти гору наприкінці гри. Але значення цієї доведеної переваги має тенденцію розростатися в ілюзію переваги переможця взагалі. Тим самим він виграє щось більше за гру як таку. Він виграє шану, здобуває честь, а ця честь, ця шана негайно йде на користь цілій групі, до якої належить переможець. Тут ми знов виходимо на вельми важливу ознаку гри: здобутий у ній успіх легко переходить від окремого індивіда на всю групу. Але ще важливіша ось така її характерна риса: у змаганневому “інстинкті” далеко не чільне місце посідає жадоба влади чи прагнення панувати. Первинним виступає тут бажання перевершити інших, стати першим і на правах першого удостоїтися вшанування” [4, с. 61-62].

На користь наведеного трактування мотиваційних спонук до гри переконливо свідчить той факт, що у кожній людині існують свої улюблені ігри, які її захоплюють, забавляють, звеселяють, тішать вочевидь саме тому, що

відповідають їй потенційним та вже розвиненим спроможностям, здібностям. А ті ігри, для успішної участі в яких у неї немає належного потенціалу, а звідси й милування собою, захоплення від себе самого у їх процесі для нього *унеможлиблюється*, то закономірно, що вони жодним чином не ваблять її, вона просто уникає їх. До прикладу, відповідно до свого інтелектуального потенціалу, одні грають у шахи та/чи преферанс і покер, інші – в лото і доміно.

Глибокі філогенетичні корені таких мотиваційних основ гри виразно постають в іграх тварин. “Гра давніша за культуру, адже культура, хоча б які неадекватні її визначення, неодмінно передбачає наявність людського суспільства, – писав Й. Гейзінга, – а тварини не чекали поки-то прийде людина та навчить їх гратися. Можна навіть сміливо стверджувати, що людська цивілізація не дала жодної істотної риси до загальної ідеї гри. Тварини граються достоту як люди. Досить поспостерігати хоча б за цуценятами, аби переконатися, що в їхньому веселому борюканні є всі головні риси гри людської. Вони запрошують одне одного до забави по-своєму церемонійними позами й рухами. Вони дотримуються правила, що не можна кусатися, принаймні так, щоб прокусити вухо братикові чи сестричці. Прикидаються страшенно люкими. І, що найважливіше, в усіх цих пустошах вони зазнають цілком очевидної, величезної радості й утіхи. Таке вовтузіння собачат – тільки одна з найпростіших форм тваринної гри” [4, с. 7].

Ігри молодняка хижих тварин здебільшого являють собою *імітацію видових форм поведінки*, що можна розглядати як зародки спроможності створювати *удавані ситуації*, яка є одним з проявів “протоуяви” [див.: 7, с. 123-132]. Маленькі хижачки завзято і вочевидь із задоволенням імітують локомоції (рухи тіла) та маніпуляції (операції кінцівками), спрямовані на здобування і споживання їжі, захист, втечу: підкрадання, підлітання, підповзання, стрибання, подолання перешкод, завмирання, напад, боротьбу і т. ін., а також сутички, сексуальні контакти, взаємодію у процесі переслідування.

У деяких видів виявлено спеціальні сигнали, які повідомляють про ігрові наміри. Скажімо, леви і псові закликають до ігрової боротьби, притискаючи до землі передні лапи і виляючи хвостом. Дослідники не спостерігали цю позу в жодних інших ситуаціях. Примати пропонують погратись за допомогою

специфічної міміки, так званого “ігрового обличчя” або “посмішки”, коли тварина широко відкриває рот, але не оскалює зуби. Оскал – сигнал погрози, агресивних намірів. Павукоподібні мавпи та деякі інші ще й до цього схиляють голову, немов вклоняються.

Джейн Гудол виявила у шимпанзе особливу ігрову ходу, ігрове переплетіння пальців та почухування плечей. Вона описала багато цікавих прикладів ігрової активності цих антропоїдів. У більшості з них виразно виявляється “протоуява”. Так, одного разу чотирирічна Вунда пильно слідкувала з безпечної віддалі, як її мати за допомогою довгої палиці “вудила” лютих мурах-ецитонів, лежачи на галузі, що нависала над їхнім гніздом. Через якийсь час Вунда підбрала маленький прутик, вилізла на нижню гілку невеликого деревця, скопіювала позу матері й опустила своє мініатюрне знаряддя вниз, в “уявний”, “удаваний” мурашник. Час від часу вона піднімала свою вудку й облизувала її – імітувала поїдання “уявних” комах. Дорослий самець Майкл винайшов і періодично виконував погрозливу демонстрацію, від якої перелякано тікали всі інші самці, зокрема й старші та сильніші за нього: брав у чагарниках дві порожні каністри з-під пального, яких там валялось чимало, і бахкав ними одна об одну. Побачивши це двічі-тричі, дворічний Фіган почав час від часу ходити у чагарники і з інтересом та вдовolenням робити там те ж саме, вочевидь “для душі”.

Напевне, що в процесі ігрового “вовтузіння” і дитинчат, і дорослих тварин, як і в правдивих іграх людей, “грають” *їхні життєві сили, ресурси й енергії, що тішить і вабить їх* [8, с. 110-113]. На користь цього висновку свідчать категоричні заперечення Конрада Лоренца стосовно трактування функціональної сутності ігрової активності дитинчат тварин як насамперед і головню научіння, себто засвоєння форм реагування, поведінки, набування індивідуального досвіду. Цей видатний етолог доводив, що научіння в процесі гри – це те, що відбувається “у собі”, тобто, що воно відбувається не внаслідок пошукових дій (спроб і помилок чи інсайту) у проблемних ситуаціях, мотивованих споживчо, а є її додатковим, “надлишковим” продуктом [Там само, с. 113].

Й. Гейзінга захоплено описав “справжні змагання й прекрасні вистави перед захопленими глядачами”, у яких убачав “більш розвинені вияви” ігрової активності тварин.

Зокрема, йому було “дивно вкрай, що саме птахи, філогенетично такі далекі від людського роду, мають стільки спільного з людьми: тетеруки виконують танці, ворони змагаються у польотах, альтанкові пташки та й інші чепурять свої гнізда, співочі птахи голосять своє щebetання. <...> Отже, змагання й виставляння як розвага не походять із культури – вони передують культурі” [4, с. 7; 58]. Але, згідно з фундаментальними постулатами зоопсихології та етології, все це – не розваги і не ігри, а реалізація програм шлюбного інстинкту, закладених генетично. Це – зваблення, мета якого – спарювання. А вони, на відміну від ігор та розваг, належать не теперішньому, не “тут і тепер”, а майбутньому. Хоча “кураж” в них, безумовно, є, але він – не ігровий (див. [8, с. 55-63]).

“Кураж” в еротично-сексуальному спілкуванні людей також сутнісно не є ігровим. Й. Гейзінга показав, що чимало прикладів навантаження слова “гра” еротичним змістом можна знайти у германських мовах. Так само – в санскриті, де дієслово *kridati* (“гратися”) часто вживається в еротичному розумінні; до прикладу, *kridaratnam* (“перлина всіх ігор”) означає злягання. Додамо, що на етапі нашого дитинства слово “гратися” в Галичині означало і злягання з усім його підготовчим антуражем. Воно й тепер вживається, попри гидкі назви цієї дуже важливої справи, занесені московськими окупантами. “...Професор Буйтендік, – писав Й. Гейзінга, – називає любовну гру “найбільш довершеним взірцем усіх ігор, у якому в найяскравішій формі виявляються найбільш істотні ознаки гри”. Але тут нам не обійтися без уточнень <...>. Творчому духові мови здавався грою не сам акт фізіологічного злучання-злягання двох особин протилежної статі, а радше шлях, який веде до нього, підготовка, вступ до “кохання”, коли часто для приваблення вдаються до всілякого грання-загравання. Особливо це стосується тих випадків, коли якомусь із партнерів доводиться збуджувати іншого, схилити до парубання. Динамічні елементи гри, про які веде мову Буйтендік, а саме зумисне створення перешкод, вигадки, несподіванки, прикидання, елемент напруження тощо – все це належить до флірту, залицяння. Однак жодна з цих функцій не може бути названа грою у власному розумінні слова (курсив наш. – В. М.) <...>. Пестоші самі собою можуть мати, а можуть і не мати, ігрового характеру, але ми пішли б хибним шляхом, коли б долучили й

сам статевий акт як любовну гру до ігрової категорії. Фізіологічний процес парубання не відповідає формальним ознакам гри у тому вигляді, як ми їх сформулювали” [4, с. 53-54].

На жаль, читачу залишається здогадуватися, що таке “пестоші, які мають ігровий характер”. Чи це флірт як “зумисне створення перешкод, вигадки, несподіванки, прикидання”? Тоді термін “ігровий” у такому контексті є конотатом денотату “гра” і як такий має право на існування. Чи це кураж сексуальності? Якщо так, то такий кураж належить самому собі, самому своєму процесу, перебігу “тут і тепер”, але є не грою, а еротично-сексуальним спілкуванням. Тоді не можна погодитись з протиприродним відокремленням любощів “ігрового характеру” (тобто куражу сексуальності) від “фізіологічного процесу парубання” – від власне статевого акту, коїтусу. Йому не притаманний такий характер лиш тоді, коли і його антураж, “прелюдія”, пестоші його не мають, а є “чисто фізіологічною функцією”. Кураж як натхненний і щедрий прояв сексуальної спроможності, майстерності й витонченості у процесі коїтусу, піку еротично-сексуального спілкування, що завершується оргазмом, жодним чином не можна звести до “однієї фізіології”. Такий коїтус являє собою гармонійне довершення любощів “ігрового характеру” (читай – куражу сексуальності).

Таким чином, виходить, що з усіх розглянутих, безумовно суттєвих, істотних психологічних властивостей гри (ігрової діяльності) тільки їй притаманне створення вигаданих, удаваних ситуацій та суворих правил поведження в них, котрі є суто ігровими, тільки іграми і більш нічим. Це – її базова, головна *differentia specific*. На основі цього висновку можна поєднати всі суттєві мотиваційні властивості ігрової діяльності у дефініційному описі її функціональної психологічної сутності.

Ігрова діяльність – це створення удаваних (навмисне розіграних) ситуацій та обов’язкових (правила завжди обов’язкові) правил поведження в них, у яких гравці можуть випробувати й продемонструвати свої психічні та/або фізичні спроможності, здібності, переваги, що викликає у них захоплення, наснагу, натхнення, втіху, радість, насолоду тощо (тобто можливість “покуражитись” грою своїх вітальних сил), тому вони добровільно прагнуть брати участь у тих іграх, котрі приносять їм такі стани й

переживання. Саме у такому сенсі гра належить теперішньому, “самій собі”, існує “тут і тепер”. Суб’єкти ігрової діяльності здебільшого не рефлексують і не усвідомлюють цю мотивацію. Інші мотиви участі у власне грі є другорядними; якщо вони домінують, то така “гра” не є власне грою, ігровою діяльністю як такою.

І одразу виникає питання: А як же атракціони та інші розваги, у яких немає таких випробувань і демонстрацій, а тільки *ілінх* (англ. – *запаморочення*), коли перехоплює дух від “екстремальних” відчуттів та емоцій? На нашу думку, це не суто ігри, а власне розваги – атракціони і т. ін. Це не удавані, а запаморочливі ситуації, *ілінх* [5, с. 35-37]. Тут слушно розмежувати ігри та розваги.

Логіка такого трактування психології гри веде до актуального феномену, який можна назвати “ігровий зміст інших видів діяльності”. На нашу думку, це – імітування типових проблемних ситуацій у тій чи іншій діяльності, яке створює умови, сприятливі щодо “куражу” суб’єкта – його піднесення, наснаги, втіхи від своєї здатності продуктивно діяти в таких ситуаціях, захоплюючи цікавість (інтерес) і радість від ефективного прояву своїх здібностей, вдоволення від себе спроможного успішно вчиняти.

З наведеного дискурсу випливає, що власне ігрова й відтак ігровий зміст інших видів діяльності містять доволі помітний розвивально-освітній потенціал. Адже ефективність опанування суб’єктом знаннями, уміннями, навичками та поглиблення, вдосконалення їх суттєво і прямопропорційно залежить від емоційного забарвлення цих процесів; тому, чим більший інтерес, зацікавленість, натхненно-піднесена наснага виникає у гравця, тим вища, більша ефективність, продуктивність його ігрової діяльності.

Водночас зацікавленість суб’єкта собою, своїми спроможностями, здатностями, здібностями, перевагами, що стимулюється грою та діяльністю з ігровим психологічним змістом, закономірно стимулює зростання його цікавості до того, що пов’язане з предметом такої захоплюючої гри – “смаку”, любові до життя, загальної життєвої наснаги тощо. Цей оптимістично-гуманістичний розвивальний потенціал гри чи не першим виразно розгледів видатний християнський теолог Августин Блаженний (354–430), котрий зауважив на початку своїх знаменитих “Конфесій”, що гра – освітня зі самої своєї природи в тому розумінні, що вона

є джерелом нашої цікавості до світу й життя, запорукою відкриттів і творчості.

Напевне, що завдяки ігровому освітньому потенціалу набули сталої тенденції вдосконалення й розвитку тренувально-навчальні методи, які називають діловими та рольовими іграми. Призначення цих методів – набування і вдосконалення професійних знань, умінь, навичок, компетенцій їх учасниками. Історично першими серед таких методів були вчення-маневри військових, пожежних, фахівців усіх видів праці в особливих, екстремальних умовах (протидія насильству, порятунок від наслідків техногенних та природних катаклізмів тощо). Підготовка цих фахівців до ефективного реагування в таких умовах за допомогою їх імітації, створення удаваних екстремальних ситуацій – необхідний і дієвий засіб їх вишколу. Протягом останніх десятиліть у розвинених країнах світу з’явилися і набули поширення та популярності ділові та рольові ігри для менеджерів, дипломатів, політиків, комерсантів, юристів, державників.

Як і в сюжетно-рольових іграх дітей, основою яких є “...своєрідне ставлення до дійсності, котре характеризується створенням вигаданих, удаваних (рос. *мнимых*) ситуацій чи перенесенням властивостей одних предметів на інші” (Л. С. Виготський), у ділових іграх дорослих створюються удавані ситуації, тобто імітуються екстремальні, соціальні, політичні, юридичні, організаційно-управлінські, комунікативні та іншого змістового спрямування проблемні ситуації. Однак мотивація дитячих і дорослих рольових ігор істотно відрізняється. Діти неусвідомлено переслідують суто ігрову мету – одержати задоволення від самопізнання і самоствердження посередництвом самоподолання шляхом підпорядкування правилам гри. (Психологія цього процесу, сподіваюся, буде висвітлена у наступному нашому повідомленні.) У дорослих мета – навчально-тренувальна. Відтак рольовим та діловим іграм дорослих має бути притаманний ігровий психологічний зміст у висвітленому вище сенсі, що є основною умовою і визначальним фактором їх розвивально-освітнього потенціалу за обов’язкової умови наявності відповідної внутрішньої мотивації гравця.

Аналогічно – ігрові психокорекційні та психотерапевтичні методики. У суб’єкта, котрий прагне ефективно скористатися ними, має домінувати мотивація, яка відповідає їх призначенню. Нагадаємо, що ці методики, на відміну від власне гри, належать не тепе-

рішньому, “тут і тепер”, а майбутньому в тому сенсі, що їх основна мета – не ігровий результат, а психокорекційний, лікувальний, та ще й у контексті минулому, якщо вони мають допомогти їх учасникам позбутись наслідків психічних травм, яких ті зазнали, чи “розгальмувати” й стимулювати у їхній психіці якісь позитивні, але колись давно загальмовані особистісні властивості. Втіха, задоволення, радісне піднесення суб’єкта від такого самоочищення, самооновлення – психологічне підґрунтя ігрового змісту цих методик.

Природно, що бізнес використовує принадли властивості гри по-своєму: набула потужного розвитку індустрія іграшок, шоу, спортивних видовищ. Деякі теоретики непокояться з цього приводу. Мовляв, власне гра зникає – люди поділяються на професіоналів гри, для яких вона є рутинною працею, і пасивних глядачів, котрі вже не здатні грати самі, а лиш спостерігають за чужою грою, що є проявом деградації. На це можна зауважити, що, по-перше, гравець-професіонал зовсім не обов’язково має сприймати свою професійну діяльність як рутинну, нудну, виснажливу працю, яка мотивується лиш необхідністю заробляти на життя. Навпаки, він покликаний, має і може демонструвати автентично (для нього самого) привабливу, захоплюючу, творчу гру, самоактуалізацію в грі. По-друге, активне споглядання ігрових видовищ – вболівання, співпереживання – чинить певний позитивний вплив на психіку суб’єкта. Активний вболівальник ідентифікується з гравцями, котрі демонструють красу й принадли гри-самоактуалізації за принципом: “Ти досконалий, а я – частина тебе” (Хайнц Кохут), що чинить психорегуляційний вплив саногенного характеру. По-третє, активне, емоційно насичене сприймання ігрових видовищ, *милування красою гри розвиває естетичну чутливість, яка є істотною складовою “смаку”, любові до життя*, як і участь у ній у ролі зацікавленого гравця. Інтенсивність цього розвитку, як у вболівальників, так і у гравців, залежить від багатьох суб’єктних факторів; аналізувати їх у цьому аналітичному контексті немає ні потреби, ні можливості.

Щодо розвитку в грі естетичної чутливості, як здатності сприймати красу і тішитись нею, Й. Гейзінга, зокрема, писав: “Всередині ігрового простору панує особливий беззастережний лад. І тут ми відкриваємо ще одну, вельми позитивну рису гри: вона творить лад, вона

сама є лад, порядок. У недовершений світ, у життєве сум’яття вона приносить тимчасову, обмежену довершеність. Вона вимагає абсолютного й непорушного ладу. Щонайменше відхилення від нього “псує гру”, позбавляє її власного характеру й знецінює. В цій її глибокій спорідненості з поняттям ладу й полягає, очевидно, причина того, чому гра <...> такою великою своєю частиною зачіпає царину естетичного. Гра має схильність бути прекрасною. Що коли цей естетичний фактор тотожний з імпульсом творити впорядковану форму, який оживляє гру в усіх її виявах? Слова, до яких ми вдаємось, іменуючи елементи гри, здебільшого належать до сфери естетичного. Це ті самі терміни, з допомогою яких ми намагаємось означити вияви прекрасного: напруження, рівновага, балансування, контраст, варіантність, розв’язок тощо. Гра наводить на нас чари, бо ж “чарівна”, “захоплива”. Вона наділена двома найблагороднішими якостями, що ми їх здатні розрізняти в речах, – ритмом і гармонією” [4, с. 17].

За понад півтора століття до появи “*Homo Ludens*” Фрідріх Шіллер опублікував цікаве трактування мистецтва як своєрідної гри. Видатний поет і філософ вважав грою все те, що не містить ні зовнішнього, ні внутрішнього примушування, і вбачав цю властивість у творенні та сприйманні художніх творів, що слушно назвати *художньо-естетичною діяльністю*. “...Об’єкт тим менше придатний для естетичного вжитку, – писав він, – чим вище він стоїть у моральному відношенні, і коли поетові все ж таки доводиться його обирати, то нехай опрацює його так, щоб не стільки наш розум відсилався до закону волі, скільки наша фантазія до здатності волі. Поет мусить піти цією дорогою заради себе самого, його царство завершується разом із нашою свободою. <...> А це неминуче настає тоді, коли предмет ми не трактуємо як явище, а він наказує нам як закон. <...> Дійсне виконання обов’язку подобається нашому автентичному чуттю лише завдяки уявленій можливості абсолютно вільного воління” [18, с. 110]. Тут доречно нагадати психічний стан доброхітного самообмеження правилами гри, котре тішить суб’єкта цієї діяльності.

Основу мотивації творення й сприймання художніх творів (художньо-естетичної діяльності) Ф. Шіллер убачав у найзаповітнішому прагненні людини – свободи духу, звільнення, бодай тимчасово-віртуального, від сковуючих його природних та суспільних “кайданів”. У

ті часи це прагнення вивчали також велети німецької класичної філософії: І. Кант, Г. Е. Лес-сінг, Г. В. Ф. Гегель. “Свобода духу – все дихання людства в цьому сполученні слів”, – написав через майже півтора століття Володимир Набоков у передмові до “Лоліти”. Суб’єкт поринає у віртуальну свободу духу в процесі художньо-естетичної діяльності (творення і сприймання творів мистецтва), що тішить і вабить його вже самим цим процесом. Однак вона може, або подібно до власне гри не переслідувати явних виробничих, трудових, комунікативних, пізнавальних цілей, тобто належати самому своєму перебігу, процесу “тут і тепер”, або переслідувати вказані цілі й відтак спонукатися мотивами заробітку й самоствердження (творення) чи навчально-розвивальними (сприймання). Але, незалежно від цих особливостей мотивації художньо-естетичної діяльності, і митці, які створюють справді художні твори, і суб’єкти правдивого художньо-естетичного сприймання, добровільно, з власного бажання, зумовленого цікавістю, захопленням, поринають у вигадані події, уявні ситуації, емпатійно ідентифікуються (співчутливо співпереживають, уболюють) із суб’єктами цих подій та ситуацій – з прагненням свободи духу героїв художніх творів, з їх боротьбою за неї зі своїми “рабськими” інстинктами і соціальними залежностями, з їх самопізнанням, самоствердженням, самоактуалізацією і посередництвом такої своєрідної інтеракції пізнають себе, свої схильності, свій емоційний та ціннісно-орієнтаційний світ (ноєми своєї свідомості). Коротко кажучи, у своїх емпатійних відгуках на художні образи суб’єкт втішається (“куражить”) своїм живим духом, спроможністю своєї духовності. *Вочевидь ключовий зміст цього мотиваційного комплексу художньо-естетичної діяльності споріднений із мотивацією гри та ігрового змісту інших видів діяльності.*

Свого часу нами розроблена та апробована в освітньому процесі ігрова розвивальна методика вивчення предметів естетичного циклу, яка засновується на автентично емпатійному пізнанні художніх творів учнями [9, с. 82-116]. Вона виявилась цілком придатною і в опануванні ними історії та християнської моралі, що засвідчило правильність принципу автентичного особистісного пізнання цих предметів, який висували і намагались реалізувати видатні мислителі – Т. Карлейль, М. О. Бердяєв, В. В. Розанов. До прикладу, нещодавно креативний пастир-психолог ознайомився з

цією методикою і запитав у мене як автора: “Чи є якийсь ігровий психологічний зміст у вірі в Бога? Якщо є, то як його можна використовувати?”

Напевне, що відповідь слід шукати в людській мотивації. Численні дослідження мотивації релігійної віри, у засновку якої перебуває віра в Бога, проведені у різний час в багатьох країнах світу, переконали, що мотиваційною матрицею усіх різновидів її є прагнення компенсувати обмежені можливості людини. Будь-який чинник будь-якого різновиду чи прояву релігійної віри, окрім суто зовнішніх – “на показ”, “*extrinsic*” [10, с. 65-66], – продукується з цієї матриці. Це означає, що кожна людина може опинитись у складних, проблемних життєвих обставинах, які реально загрожують їй і/або її рідним, близьким втратою прав і свобод, соціального статусу, майна, здоров’я, самого життя чи вже спричинили такі руйнації, і вона *не може дати тому ради за допомогою наявних у неї засобів*. Усвідомлення своєї неспроможності ефективно протидіяти загрозам таких руйнацій будь-кого тривожить, лякає. Потерпання від них зумовлює фрустрований стан психіки (відчай, розпач), емоційним стрижнем якого є тривога й страх, що скеровує переважну більшість людей до релігії, спонукає шукати, просити заступництва, допомоги, порятунку в Бога та інших надприродних істот (Матері Божої, ангелів, святих). Як писав Б. Спіноза: “Люди нерідко потрапляють у настільки складне становище, що не можуть скласти собі ніякого плану, а відтак опиняються у стані жалюгідного хитання між надією та страхом. У такому стані, принаймні переважна більшість із нас, схильна повірити в що завгодно, якщо воно дає хоч якусь надію і цим полегшує напруження страху й тривоги”. З. Фройд образно назвав релігію “страхосховищем” [Там само, с. 24-48].

Найбільш істотна відмінність (*differentia specific*) релігійної віри від нерелігійної полягає в тому, що істинність, правдивість, достовірність, правильність її змісту жодними “земними” (науковими та/чи емпірично-практичними) засобами довести, як і спростувати, неможливо, тому що в її змісті йдеться не про матеріальний світ природної зумовленості і причинності, а про трансцендентне (надприродне). Трансцендентне, якщо воно справді існує, влаштоване, організоване радикально інакше, ніж природне, земне. А от як саме, людям знати не дано – людський розум, інтелект неспроможний здійснювати дослід-

ницькі розвідки теренів надприродного. Люди можуть знати про нього лише те, що воно само “каже” нам про себе – виявляє себе у приступних для людського сприймання й розуміння формах: Богоявленнях (поява надприродного у вигляді різних зображень); Боговтіленнях (його входження в матеріально-тілесні форми і перебування в них, до прикладу, – Бога у матеріальному, земному тілі Ісуса Христа); одкровеннях (істини, які, згідно з релігійними віровченнями, відкриті людям Богом за посередництва ангелів, пророків, святих у вигляді настанов, заповідей, оповідей і т. ін.); чудесах (надзвичайних явищах, котрі неможливо пояснити інакше, ніж як прояви надприродних сил, тому що вони не вкладаються у рамки наявних у людства знань про наш матеріальний світ природної причинності).

Людська уява, звісно, вигадала про надприродне багато чого – фантазії, мрії, гіпотези про трансцендентне, інтегральним уособленням (персоніфікацією) якого є Бог. Тому в кожній особі є вибір: або вірити в Нього, або не вірити.

З цього випливає, що перше подібне у грі та релігійній вірі – *удавані (уявні) ситуації*. Будь-яке релігійно-культове дійство (від тихої індивідуальної молитви до урочистих і пишних святкових служб у соборах) є награною ситуацією у тому розумінні, що учасники вірять, що посередництвом його засобів вони спілкуються з Богом, іншими надприродними істотами, привертають їх доброзичливу, співчутливу увагу й тому здатні щиро розповісти про свої проблеми, попросити допомоги й розраховувати на неї [10, с. 139-169]. Це спілкування удаване, уявне в тому сенсі, що Бог та інші надприродні істоти зазвичай не вступають з людьми у прямий контакт. Отож не гарантовано у вимірі наших земних реалій та аргументів, що вони чують суб’єктів релігійно-культурних дійств і прислухаються до них. Іншими словами, люди вірять, що їхнє фактично удаване спілкування з надприродним дійсно є спілкуванням з ним. *Підкреслимо, ці міркування жодним чином не ставлять під сумнів існування Бога та інших надприродних істот і їх співчутливу турботу про нас, людей, засновану на безмежній любові!* Друге подібне – обов’язкові умовності – суто ритуальні та суто ігрові правила проведення й поводження, дотримання процедури. Третє – позитивне емоційне забарвлення. Щира молитва, участь у богослужінні, сповнені вірою, що Бог, Матінка Божа, ангели, святі чують і врятовують

тебе, допоможуть тобі, спричиняє послаблення негативно забарвлених, гнітючих переживань і стимулює натомість позитивно забарвлені – втішні, світлі, оптимістичні, стеничні, інтегровані у приємному заспокоєнні. Видатний знавець психології релігії В. Джемс вбачав у такому перетворенні, катарсисі найістотнішу психологічну сутність усіх релігій [10, с. 157-160]. “Хорообрість – це страх, який помолвився”, – стверджує англо-саксонська народна мудрість.

Однак, на нашу думку, це уподібнення гри та релігії – наразі, суто теоретичне в тому сенсі, що воно не відкриває ще якогось додаткового духовно-розвивального та психокорекційно-терапевтичного потенціалу релігійних способів і засобів пастирської та екзистенційної психологічної допомоги, звісно, попри відомі [10, с. 82-97].

Завершимо це повідомлення згадкою про комп’ютерні ігри та залежність від них, що є серйозною психолого-педагогічною і клінічно-психологічною проблемою. Спроба окреслити психологічну сутність цієї проблеми буде репрезентована у наступній розвідці автора у зв’язку з психічним розвитком дитини у процесі спілкування та гри (комунікативної та ігрової діяльності).

ВИСНОВКИ

1. Сутнісні психологічні властивості будь-якої діяльності полягають у її мотивації – в тих потребах, які суб’єкт задовольняє за її допомогою, у тих цілях, котрі скеровують його до неї як до засобу їх досягнення.

2. Основою мотивації ігрової діяльності є позитивно забарвлені емоційні переживання, які виникають у суб’єкта у її процесі: втіха від захоплюючого заповзяття, азарту, піднесення, наснаги тощо. Та й до власне гри головню спонукає бажання грати задля таких переживань, хоча інколи і для здобуття за її допомогою чогось для споживання чи використання. Гра як така, “у чистому вигляді”, не належить ні майбутньому, ні минулому, а лише теперішньому – самому своєму перебігу “тут і тепер”. Однак така мотиваційна основа притаманна не лише грі, а й деяким іншим видам діяльності – спілкуванню, художньо-естетичному сприйманню та ін.

3. Так звані ігрові засоби, якими послуговуються інші види діяльності, виразно поділяються на два основні типи: 1) навчально-розвивальні (тренувальні, рольові, ділові

тощо); 2) психокорекційні. У суб'єкта, котрий прагне ефективно використати такі засоби, має домінувати мотивація, що відповідає їх призначенню. Отож вони “належать майбутньому” в тому сенсі, що їх основна мета – якийсь неігровий результат, а розвивальний, корекційно-лікувальний тощо, а другі – ще й минулому, якщо вони мають допомогти їх учасникам позбутись наслідків патогенних впливів у минулому. Загалом за критерієм мотивації ці “ігрові” засоби не належать до суто ігрових.

4. *Differentia specific* ігрової діяльності – це створення її агентом чи агентами виключно ігрових удаваних ситуацій. Саме ця властивість є змістовою, предикатно-дискурсною основою денотату терміна “гра”. Саме від “удаваності”, награності джерелять ті конотатні значення його та інші уподібнення й асоціювання, зокрема й поверхові, які створюють дефініційний релятивізм у семантичному полі ігрової діяльності.

5. Необхідною умовою та істотною складовою ігрових (удаваних) штучних, лицемірних, несправжніх, прикидних тощо ситуацій є правила, які забезпечують ігровий лад, відхилення від цього ладу псують і знецінюють гру. Як і табу та імперативи усіх форм нормативної регуляції (права, моралі, традицій), ігрові правила не дозволяють, примушують, вимагають вольового самообмеження. Імперативні обмеження (заборони та примушування), зазвичай, не стимулюють позитивно забарвлених емоційних реакцій. А обмеження своєї свободи правилами гри суб'єкт приймає добровільно та із задоволенням і втіхою дотримується їх, тому що *ігрові обмеження – це умови, спеціально створені для “куражу”* – випробування й демонстрації суб'єктом самому собі та іншим своїх психічних і фізичних здатностей, спроможностей (кмітливості, спритності, швидкості й точності реакцій та ін.)

6. У процесі правдивої гри “вирують” життєві сили, ресурси та енергії суб'єкта й він натхненно захоплюється, втішається, пишається цією “грою”, особливо тоді, коли ігрове випробування успішне, то і його гра вражає майстерністю, красою, викликає захват у значущих для нього осіб і груп. У грі дитинчат, і дорослих тварин, як і в іграх людей, “грають” життєвий вогонь, духовні джерела, пристрасть, які тішать їх. Тому научіння (набування індивідуального досвіду) в процесі гри “в собі”, відбувається не внаслідок пошукових дій (спроб і помилок чи інсайту) у внутрішніх проблемних ситуаціях, а є її “надлишковим”, додатковим продуктом.

7. Основний психологічний зміст ігрової діяльності – це суб'єктне творення удаваних забавних ситуацій та обов'язкових правил поведіння в них, у яких гравці можуть випробувати і продемонструвати свої психічні та/або фізичні спроможності, здібності, переваги, що викликає в них захоплення, наснагу, натхнення, втіху (можливість бадьоритися грою своїх вітальних сил), а відтак вони добровільно прагнуть брати участь у тих іграх, котрі приносять їм такі стани й переживання. Саме в цьому сенсі гра належить теперішньому, “самій собі” у цю мить “тут і тепер”. Суб'єкти ігрової діяльності здебільшого не рефлексують і не усвідомлюють цю мотивацію. Воднораз розваги, у яких немає таких випробувань і демонстрацій, а тільки *ілінх* (англ. – запаморочення), коли перехоплює дух від “екстремальних” відчуттів та емоцій тощо, – це не суто ігри, а власне розваги, не удавані, а запаморочливі ситуації. Тому науковці слушно розмежовують ігри та розваги, як і забави та забавні ситуації.

8. Відтак феномен, який містить ігровий зміст інших видів діяльності, доречно назвати “імітуванням”, “удаванням” типових проблемних ситуацій, яке створює умови, сприятливі щодо “куражу” суб'єкта – його піднесення, наснаги, втіхи від своєї здатності ефективно діяти в таких ситуаціях, захоплюючий інтерес і радість від ефективного прояву своїх здібностей, вдоволення від себе спроможного.

9. З цих висновків випливає, що власне гра та ігровий зміст інших видів діяльності мають помітний розвивально-освітній потенціал. Адже ефективність опанування суб'єктом знаннями, вміннями, навичками та поглиблення і вдосконалення їх суттєво і домірно залежать від емоційного забарвлення цих процесів: чим більший інтерес, приємно піднесена наснага вони в нього викликають, тим більша їх ефективність, продуктивність. Воднораз зацікавленість суб'єкта собою, своїми спроможностями, здібностями, що стимулюється грою та діяльністю з ігровим психологічним змістом, закономірно стимулює зростання його цікавості до того, що пов'язане з предметом такої захоплюючої гри, а відтак “смаку”, любові до життя загалом.

10. На ігровому розвивально-освітньому потенціалі базуються тренувально-навчальні методи, зокрема ділові та рольові ігри. Історично першими серед таких методів були вчення-маневри військових, фахівців усіх ви-

дів діяльності в особливих умовах. У розвинутих країнах світу з'являються і набувають поширення ділові та ролеві ігри для менеджерів, дипломатів, політиків, комерсантів, юристів. Їх призначення – набування, вдосконалення, розвиток професійних знань, умінь, компетенцій. Ігрові психокорекційні та психотерапевтичні методики також мають вабити й захоплювати своїм ігровим змістом, а у суб'єкта, котрий прагне ефективно скористатись ними, породжувати мотивацію, яка відповідає їх призначенню – допомагати позбутись наслідків психічних травм, яких він зазнав, чи “розгальмувати” й стимулювати у його психіці позитивні, колись загальмовані властивості. Втіха, вдоволення, радісне піднесення суб'єкта від такого самоочищення, самооновлення – психологічне підґрунтя ігрового змісту цих методик.

11. Розвиток індустрії шоу декого непокоїть: мовляв, власне гра зникає, адже люди поділяються на гравців-професіоналів, для яких вона є рутинною працею, і пасивних глядачів, котрі деградують. Але, по-перше, гравець-професіонал може і має демонструвати автентично привабливу, креативну гру, самоактуалізацію. По-друге, активне споглядання ігрових видовищ – вболівання, співпереживання – спричиняє певний позитивний вплив на психіку суб'єкта. Активний вболівальник ідентифікується з гравцями, за яких вболіває, згідно з принципом: “Ти досконалий, а я – частина тебе”, що є психорегулятивним ефектом саногенного характеру. По-третє, активне емоційно насичене сприймання ігрових видовищ, милування красою гри розвиває естетичну чутливість, яка є істотною складовою “смаку”, любові до життя, як і участь в ній у ролі зацікавленого гравця.

12. Гра розвиває естетичну чутливість – здатність сприймати красу і тішитись нею завдяки й посередництвом ладу, порядку, довершеності, “чарівності”, ритму, гармонії та іншим естетичним упредметненням. Скажімо, Ф. Шіллер вважав грою все те, що не містить ні зовнішнього, ні внутрішнього примушування і вбачав цю властивість у мистецтві – творенні та сприйманні художніх творів, що слушно назвати художньо-естетичною діяльністю. Мовляв, основою мотивації цих процесів є найзаповітніше прагнення людини – досягти свободи духу, звільнення, бодай тимчасово-віртуального, від сковуючих його природних та суспільних “кайданів”. Відтак особа поринає у віртуальну свободу духу в

процесі і творення, і сприймання мистецтва, що тішить і вабить її вже самим перебігом. Притім вона може або, як у власне грі, не переслідувати жодних інших цілей, або спонукається мотивами заробітку й самоствердження (творення) чи пізнавально-розвивальними (сприймання) спонуками. Але, незалежно від цих особливостей мотивації, і митці, і суб'єкти художньо-естетичного сприймання доброхітно, із власного бажання, зумовленого цікавістю, захопленням, поринають у вигадані події, уявні, “удавані” ситуації, емпатійно ідентифікуються (вболівають, співчутливо співпереживають) з іншими суб'єктами цих подій та ситуацій – з їх прагненням свободи духу, боротьбою за неї зі своїми “рабськими” інстинктами та соціальними залежностями тощо – і посередництвом такої своєрідної інтеракції пізнають себе, свій емоційний та ціннісно-смысловий світ. Отож у своїх емпатійних відгуках на художні образи суб'єкт втішається своїм живим духом, спроможністю своєї духовності. Напевне, що цей базовий зміст мотивації художньо-естетичної діяльності семантично споріднений з мотивацією гри.

13. У гри й релігії є подібні властивості: удавані ситуації, обов'язкові умовності, позитивне емоційне забарвлення процесу діяльності. Однак, на нашу думку, це уподібнення гри та релігії наразі суто теоретичне, себто у тому сенсі, що воно не відкриває ще якогось додаткового духовно-розвивального, психокорекційного і психотерапевтичного потенціалу релігійних способів і засобів пастирської та екзистенційної психологічної допомоги, попри відомі ресурси ігрового практикування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Москва: Художественная литература, 1965. 527 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы: монография. В 2 ч. Москва: “Гнозис”, 1994. Ч. 1. 612 с.
3. Выготский Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. Москва: Просвещение, 1981-1984. Т. 4., 1984. 432 с.
4. Гейзінга Й. Homo Ludens. Київ: “Основи”, 1994. 250 с.
5. Гра та ігри. *Кур'єр ЮНЕСКО*, 1991. 51 с.
6. Методологія і психологія гуманітарного пізнання: колективна монографія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана. Тернопіль: ТНЕУ, 2019. 998 с.
7. Москалець В. Види діяльності з позиції суб'єктного підходу в психології. *Психологія і суспільство*. 2012. № 4. С. 66-78.
8. Москалець В. П. Зоопсихологія і порівняльна психологія: підручник. Київ: “Центр учбової

літератури”, 2014. 200 с.

9. Москалець В. П. Психологічне обґрунтування української національної школи. Львів: Світ, 1994. 117 с.

10. Москалець В. П. Психологія релігії: підручник. Київ: “КНТ”, 2019. 220 с.

11. Москалець В. Функціонально-психологічна сутність свідомості як рамкової умови пізнання, методологування, віри, мислення, діяльності. *Психологія і суспільство*. 2019. № 1. С. 35-51. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.01.035>

12. Фурман А.В. Методологічне обґрунтування циклічно-вчинкової типології ігор. *Вітакультурний млин*. 2014. Модуль 16. С. 4-14.

13. Фурман А.В. Теоретична модель гри як учинення. *Наука і освіта*. 2014. №5/СХХІІ. С. 95-104.

14. Фурман А.В., Шандрук С.К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 272 с.

15. Фурман А.В., Шандрук С.К. Сутність гри як учинення: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 120 с.

16. Хайрулін О.М. Каскад ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта. *Психологія і суспільство*. 2019. №2. С. 66-97. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.02.066>

17. Хайрулін О.М. Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі. *Психологія і суспільство*. 2018. №1-2. С. 83-108. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2018.01.083>

18. Шіллер Ф. Естетика. Київ: Мистецтво, 1974. 360 с.

19. Щедровицький Г.П. Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації і метод розвитку колективної мислєдіяльності. *Психологія і суспільство*. 2005. №4. С. 29-39.

20. Caua R. Les jeux et les homes. Paris: Gallimare, 1958. 257 с.

REFERENCES

1. Bahtin, M. M. (1965). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura srednevekovyia i Renessansa [The work of Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance]*. Moscow: Hudozhestvennaya literatura [in Russian].

2. Vitgenshteyn, L. (1994). *Filosofskie raboty [Philosophical work]*. Vol. 1. Moscow: «Gnozis» [in Russian].

3. Vygotskiy, L. S. (1984). *Sobranie sochineniy [Collected Works]*. Vol. 4. Moscow: Prosveschenie [in Russian].

4. Gezyng, Y. (1994). *Homo Ludens*. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].

5. Gra ta igri [Game and play]. (1991). Kurer YUNESKO [in Ukrainian].

6. Furman, A. V. & Furman, O. I. & Shandruk, S. K. & Co (2019). *Metodolohiia i psykholohiia humanitarnoho piznannia. Do 25-richchia naukovoї shkoly 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].

7. Moskalets, V. (2012). *Vydy diialnosti z pozytsii subiektynoho pidkholdu v psykholohii [Types of activity from the standpoint of the subject approach in psychology]*. *Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and Society*, 4, 66–78 [in Ukrainian].

8. Moskalets, V. P. (2014). *Zoopsykholohiia i porivnialna psykholohiia [Zoopsychology and comparative psychology]*. Kyiv: Tsentr uchbovoi literatury [in Ukrainian].

9. Moskalets, V. P. (1994). *Psykhologichne obruntuвання ukraїnskoї natsionalnoї shkoly [Psychological education of Ukrainian national schools]*. Lviv: Svit [in Ukrainian].

10. Moskalets, V. P. (2019). *Psykhologhiia relihii [Psychology of Religion]*. Kyiv: KNT [in Ukrainian].

11. Moskalets, V. (2019). *Funktsionalno-psykhologichna sutnist svidomosti yak ramkovoї umovy piznannia, metodolohuvannia, viry, myslennia, diialnosti [Functional and psychological essence of consciousness as a framework condition for cognition, methodology, faith, thinking, activity]*. *Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and Society*, 1, 35–51. DOI: doi.org/10.35774/pis2019.01.035 [in Ukrainian].

12. Furman, A. V. (2014). *Metodolohichne obruntuвання tsyklichno-vchynkovoї typolohii ihor [Methodological substantiation of cyclic-action typology of games]*. *Vitakulturnyi mlyn – Vitacultural mill*, Vol. 16, 4–14 [in Ukrainian].

13. Furman, A. V. (2014). *Teoretychna model hry yak uchnennia [Theoretical model of the game as an act]*. *Nauka i osvita – Science and education*, 5, 95–104 [in Ukrainian].

14. Furman, A. V. & Shandruk, S. K. (2014). *Orhanizatsiino-diialnisni ihry u vyshchii shkoli [Organizational and activity games in high school]*. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

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

16. Khairulin, O. M. (2019). *Kaskad ihrovoho modeliuвання zhyttiediialnosti subiektu [The cascade of game modeling of the subject's life]*. *Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and Society*, 2, 66–97. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.02.066> [in Ukrainian].

17. Khairulin, O. M. (2018). *Psykhologichni vymiry ihrovoho modeliuвання u viiskovii spravi [Psychological dimensions of game modeling in military affairs]*. *Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and Society*, 1–2, 83–108. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2018.01.083> [in Ukrainian].

18. Shiller, F. (1974). *Estetyka [Aesthetics]*. Kyiv: Mystetstvo [in Ukrainian].

19. Shchedrovitsky, H. P. (2005). *Orhanizatsiino-diialnisna hra yak nova forma orhanizatsii i metod rozvytku kolektyvnoi myslediialnosti. Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and Society*, 4, 29–39 [in Ukrainian].

20. Caua R. (1958). *Les jeux et les homes*. Paris: Gallimare [in French].

АНОТАЦІЯ

Москалець Віктор Петрович.
Психологія гри та ігрового змісту інших видів діяльності.

Сутнісні психологічні властивості будь-якої діяльності полягають у її мотивації й відтак у тих цілях, котрі скеровують суб'єкта до неї як до засобу їх досягнення. Основу мотивації ігрової діяльності (гри у

“чистому” вигляді) становлять позитивно забарвлені емоційні переживання, які актуально виникають в особи (втіха від азарту, духовного піднесення та ін.). Здобування і використання матеріальних благ та/чи соціальних переваг не постають її визначальними мотивами. Та й гра не належить ні майбутньому, ні минулому, а лише теперішньому – самому своєму перебігу “тут і тепер”. Однак таке мотиваційне уза-садження притаманне не тільки грі, а й деяким іншим видам діяльності. Так звані ігрові засоби, якими послуговуються інші діяльності, поділяються на два типи – навчально-розвивальні (тренувальні, рольові, ділові тощо) і психокорекційні. У суб’єкта, котрий прагне ефективно використати такі засоби, має до-мінувати мотивація, що відповідає їх призначенню. *Differentia specific* ігрової діяльності – це створення суто ігрових удаваних ситуацій. Саме ця властивість є предикатно-дискурсною підставою денотату терміна “гра”. Саме від “удаваності” утворюють ті конотатні значення його та інші асоціювання, котрі створюють дефініційний релятивізм у семантичному полі ігрової діяльності. Примітною умовою розігруваних ситуацій є правила, які забезпечують ігровий лад, тоді як відхилення від цього ладу псуєть і знецінює гру. Як і табу та імперативи усіх форм нормативної регуляції, ігрові правила не дозволяють, а вимагають самообмеження, котре не стимулює позитивно за-барвлених емоційних реакцій, тому що лімітує свободу дій. Однак суб’єкт приймає ці правила добровільно та із задоволенням дотримується їх, переживаючи “кураж” і демонструючи свої психічні і фізичні здатності (кмітливість, спритність та ін.), особливо, коли його гра вражає майстерністю, красою, викликає захоплення. Зауважується, що запаморочливі і забавні ситуації – це сутнісно не ігри, а чисто розваги. Стверджується, що власне гра та ігровий зміст інших видів діяльності містять доволі помітний розвивально-освітній потенціал, сприяючи успішному опануванню особою знаннями, уміннями, навичками, компетенціями. Передусім мовиться про такі методи навчання, як ділові та рольові ігри, навчання-маневри військових, діяльність фахівців в особливих умовах. Водночас ігрові психокорекційні методи, захоплюючи кожного учасника своїм ігровим змістом, призначені допомогти йому позбутися наслідків психічних травм, яких він зазнав на життєвому шляху, або “розгальмувати” у його психіці позитивні, проте пригнічені, загальмовані, властивості. Тому втіха, задоволення від такого самоочищення – це психологічне наповнення ігрового змісту цих методик. Крім того, доводиться, що гра розвиває естетичну чутливість – здатність сприймати красу і втішатися нею завдяки й посередництвом ладу, порядку, гармонії та іншим естетичним якостям. Відтак гра – це не тільки відсутність внутрішнього примусу, а й свобода духу, вивільнення психічної енергії. Скажімо, суб’єкт поринає у віртуальну свободу духу і під час творення, і у ситуації сприймання мистецтва, що тішить і вабить його вже самим цим процесом. У будь-якому разі в емпатійних відгуках на художні образи особа звеселяється (“куражить”) своїм живим духом, спроможністю своєї духовності. Цей базовий зміст мотивації художньо-естетичної діяльності семантично споріднений з мотивацією гри. Аргументується, що у

гри й релігії є подібні властивості: удавані ситуації, обов’язкові умовності, позитивне емоційне забарвлення процесу діяння. Однак це уподібнення – результат суто теоретичного осмислення, тоді як повна картина буттєвості гри є набагато складнішою.

Ключові слова: суб’єкт, гра, ігрова діяльність, мотивація ігрової діяльності, удавані ситуації, ігровий зміст діяльності, ігрові навчально-розвивальні засоби, ігрові психокорекційні засоби, художньо-естетична діяльність; релігійні умовності.

ANNOTATION

Viktor Moskalets.

Psychology of the game and game content of other activities.

The essential psychological properties of any activity are in its motivation and, consequently, in the goals that direct the subject to it as to a means of achieving them. The core of game activity motivation (game) are positively colored emotional experiences that actually arise in a person (consolation from excitement, spiritual uplift, etc.). Acquisition and use of material goods and / or social benefits do not appear to be its defining motives. And the game does not belong to the future or the past, but only to the present – to its very own course “here and now”. However, such motivational foundation is inherent not only to the game, but also to some other activities. The so-called game means used by other activities are divided into two types – educational-developmental (training, role, business, etc.) and psycho-correctional. In a subject who seeks to use such means effectively should dominate a motivation that corresponds to their purpose. *Differentia specific* of game activity is a creation of purely game pretended situations. Namely, this property is the predicate-discourse basis of the denotation of the term “game”. It is from “pretendness” that those connotative meanings of it and other associations are formed, which create definitive relativism in the semantic field of game activity. A notable condition of the played situations are the rules that provide the game order, while deviations from this order spoil and devalue the game. Like taboos and imperatives of all forms of regulation, the rules of the game do not allow and require self-restraint, which does not stimulate positively colored emotional reactions, because they limit the freedom of action. However, the subject accepts these rules voluntarily and gladly follows them, experiencing “courage” and demonstrating his mental and physical abilities (intelligence, agility, etc.), especially when his game impresses with skill, beauty, and admiration. It is noted that dizzying and amusing situations are essentially not games, but actually entertainment. It is claimed that the game itself and the game content of other activities contain a very noticeable developmental-educational potential, contributing to the successful mastering knowledge, skills, abilities and competencies by a person. First of all, we talk about such teaching methods as business and role-playing games, military training maneuvers, the specialists’ activity in special conditions. At the same time, game psycho-correctional methods, captivating each participant with their game content are designed to help him get rid of the consequences of mental traumas he suffered in life, or “slow down” in his psyche positive, but depressed, inhibited, properties. Therefore,

the consolation, the pleasure of such self-purification is the psychological filling of the game content of these techniques. In addition, it is proved that the game develops aesthetic sensitivity – the ability to perceive beauty and enjoy it through the mediation of system, order, harmony and other aesthetic properties. Thus, the game is not only the absence of internal coercion, but also freedom of spirit, the release of mental energy. For example, the subject is immersed into virtual freedom of spirit both during creation and in the situation of perception of art, which pleases and attracts him by this very process. Anyway, a person is amused (“encouraged”) by his living spirit, the ability of his spirituality in empathic responses to artistic images. This basic content of motivation of artistic-aesthetic activity is semantically related to the game motivation. It is argued that the game and religion have similar properties:

pretended situations, obligatory conditionalities, positive emotional coloring of the action process. However, this assimilation is the result of a purely theoretical understanding, while the full picture of the existence of the game is much more complex.

Key words: *subject, game, game activity, motivation of game activity, pretended situations, game content of activity, game educational-developmental means, game psychocorrective means, artistic-aesthetic activity; religious conditionality.*

Рецензенти:

**д. психол. н., проф. Панок В.Г.,
д. психол. н., проф. Шандрюк С.К.**

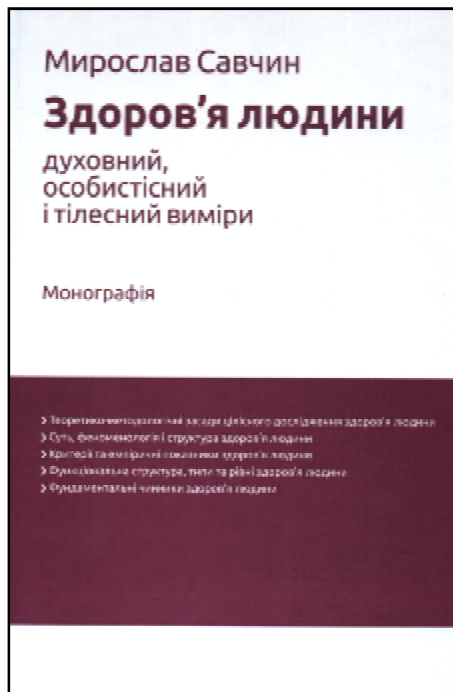
Надійшла до редакції 15.01.2020.

Підписана до друку 30.01.2020.

Бібліографічний опис для цитування:

Москалець В.П. Психологія гри та ігрового змісту інших видів діяльності. *Психологія і суспільство*. 2020. №2. С.71–88. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.02.071>

КНИЖКОВА ПОЛИЦЯ



Савчин М.

Здоров'я людини: духовний, особистісний і тілесний виміри : монографія. Дрогобич : ПП “ПОСВІТ”, 2019. 232 с.

У монографії представлено результати цілісного дослідження здоров'я людини як основної характеристики потенціалу та надійності життєдіяльності, індивідуальної цінності та суспільного капіталу. Методологічно обґрунтовано доцільність виокремлення у структурі здоров'я духовного, морального, соціального, психічного, психологічного і тілесного складників, розкрито їх сутність, критерії та емпіричні показники, зв'язки між ними, з'ясовано стратегії ставлення до здоров'я, його типи та рівні, визначено принципи та завдання поліпшення.

Адресована фахівцям у галузі охорони здоров'я, психології; буде корисна всім, хто зацікавлений у зміцненні здоров'я власного і суспільного.