

Олег ХАЙРУЛІН

ГРА ЯК ПСИХОЛОГІЧНА ПРОГРАМА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА

Oleh KHAIRULIN

GAME AS A PSYCHOLOGICAL PROGRAM OF THE SUBJECT'S LIFE ACTIVITY

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>

УДК: 159.9.01 : 168

“Складні проблеми ніколи не існують ізольовано та лише зрідка характеризуються односторонніми причинними взаємозалежностями. Частіше складність пов'язує проблеми спільно та формує картину взаємовідношення та множинної причинності”.
(Т. Сааті [39, с. 13])

“...аспект людської діяльності, що потребує значної участі фантазії, пов'язується із грою в її широкому розумінні. / Для неї характерні такі риси, як поява випадкових подій, котрі треба вміти передбачити: обставини змагання, бою, де відбувається динамічна зміна сил та їхніх комбінацій”.
(В.А. Роменець [33, с. 161])

Актуальність і проблемне поле дослідження. Сучасні умови екзистенційного розвитку людини і суспільства характеризуються невинним та поступовим накопиченням ознак критичної невизначеності, дефіциту передбачуваності та раціональних засновків для продуктивного прийняття рішень і соціальної взаємодії. Нагромадження невіршених у минулому масштабних проблем розмаїтого генезису – від суто військових (гібридне геополітичне протистояння атлантизму, “російського світу”, китайських геополітичних ініціатив, ісламського фундаменталізму та ін.) до медикосоціальних проблем (санітарна криза COVID-19, актуальність HIV-загроз) та проблем культурно-економічної стратифікації (перманентна прекаріатизація соціумів, що вилася в локальний рух Gilets jaunes та в між-

народний рух BLM) – створюють для суб'єкта життєдіяльності низку атрибутивних умов існування, що дослідниками позиціонуються як умови нестабільного і малопередбачуваного VUCA-середовища. Психологічну актуалізацію та відповідну аргументацію для позначення такого середовища нами висвітлено в попередніх публікаціях [20; 50].

Розробка ефективних засобів життєдіяльності суб'єкта в умовах нестабільного і малопередбачуваного середовища повинна ґрунтуватися на надійній методологічній основі, яка б відповідала сучасному рівню розвитку науки і максимально враховувала вигоди і переваги застосування системного та мультидисциплінарного підходів і водночас уможлилювала б формування таких засобів на якомусь спільному для різних наук предметі.

Базовою вихідною позицією, раціональною програмою і сценарієм пошуку та реалізації психологічних засобів продуктивної життєдіяльності суб'єкта в зазначених умовах усе більше постає гра – “форма особистісної причетності усупільненого індивіда до світу”, що “характеризує його екзистенційну присутність у цьому світі, ...визначає онтофеноменальний вітакультурний формат... психодуховного самоздійснення і вчинкового самозреалізування” [20; 25; 44; 47, с. 102].

Загалом моделі і висновки про явище гри як онтогенетичний соціокультурний феномен, інтегральну форму самореалізації людини у процесі, просторі та часі життя, як прикладний атрибут та як учинковий інструмент стали методологічним каноном цілеспрямованої наукової діяльності, зокрема психологічної школи А.В. Фурмана [20; 47; 48].

У межах цього дослідження загальнофілософське розуміння гри концентрується навколо наступного змісту (див. [14; 25; 31; 44]):

1. Гра – це такий спосіб буття людини, форма її вільного самовиявлення, що об'єктивується через вільну, позапримусову мотивацію, самонацілену діяльність, яка відтворюється в межах чітко визначених правил або принципів, і характеризується тимчасовістю, умовністю, наявністю суб'єкта, предмета та засобів гри.

2. Гра передбачає свідоме “подвоєння світу”, коли сама гра виступає буттям другого плану, існуючим за принципом доповнюваності відносно первинного буття, вирізняється емоційною насиченістю та атрибутивністю фантазійного складника.

3. Мотиваційними засновками гри є інтерес та прагнення до задоволення. При цьому гра відбувається у життєвому світі людини щонайменше на трьох рівнях – емпіричному, екзистенційному та комунікативному, передбачає наявність меж, що визначають її якісну своєрідність і незведеність до інших культурних і життєвих феноменів.

4. Гра з'являється тоді, коли її існування переживається, осмислюється, пізнається та визнається суб'єктом як специфічний ігровий процес і подія, у чому проявляються її буттєвий генезис, справжність та унікальність ситуаційного перебігу.

5. Протилежністю гри є не серйозність, а насильство. Неможливо грати примусово. Водночас сучасні умови людської екзистенції критичної невизначеності, стрімкої соціальної волатильності й дефіциту передбачуваності діють як потужний, нездоланий та комплексний

стимул, завдяки якому гра стає самотутнім способом буття.

6. Як у науковому теоретизуванні, так і в життєвому практикуванні, має місце онтологічна різноманітність ігрових моделей різної природи, характеру та спрямування – від найпростіших сюжетно-рольових форм дитячої або навчальної практики, побутових стереотипних квазіігор [6; 8], комерційних ігор, військово-тактичних шаблонів-стратегем [17], активних торговельно-біржових процесів до різноманітних форм культурного, економічного та геополітичного протиборства, що надалі набувають усе більш складного та розмаїтого змісту й оргдіяльнісного колориту.

7. Сучасне психологічне розуміння гри, на якому базується ця дослідницька робота, охоплює такий загальний зміст: гра становить один із важливих видів діяльності людини та тварини; вона для людини – атрибутивна умова її нормального психічного здоров'я і психосоціального розвитку. У тваринному світі вона є формою життєактивності молодих тварин на певному ступені їх розвитку.

8. Окрім того, також гра – це історично спричинений вид діяльності, що полягає у відтворенні дітьми дій дорослих і стосунків між ними, що спрямований на фундаментальну трансляцію у майбутні покоління культурного досвіду, навчання та пізнання оточуючого середовища; тому гра є видом колективної діяльності з дотриманням заздалегідь сформульованих правил [8; 24; 29; 36; 40].

9. Для збалансованого наукового визначення предметної архітекtonіки гри, поширення її парадигми як канонічної на весь простір науково-психологічних та дотичних суміжних дисциплін, особливо простір теоретичної психології (див. [45]), необхідним є здійснення теоретико-психологічного дослідження загальних методологічних закономірностей для обґрунтування засновків такого визначення і поширення.

Об'єктом пропонованого методологічного дослідження є гра як універсальна онтофеноменальна форма та продуктивна програма життєдіяльності сучасної людини як суб'єкта; спосіб її буття в актуальних умовах суб'єктної екзистенції, що фокусується компаративною порівняльною оптикою людинознавчих дисциплін, які опікуються предметною сферою гри.

Предметне поле дослідження становлять сутність і зміст гри як канонічного, передусім психологічного, мультидисциплінарного (людиназнавчого) і відтак методологічного, базису пізнання життєдіяльності суб'єкта в умовах

його екзистенції, що здійснюються на основі сучасних наукових підходів до вивчення феномену гри.

Головна концептуальна ідея авторського пошуку полягає у здійсненні мультидисциплінарної розвідки на предмет психологічного інтегрування раціональних знань про методологічні засновки пізнання універсальних закономірностей розвиткового функціонування гри; при цьому центральну ланку синтезу новоотримуваних знань становить взаємодоповнення теоретико-ігрових (математичних) та комунікативно-філософських дискурсів до вивчення феноменології гри як онтопсихологічної програми життєдіяльності суб'єкта, і водночас як засобу функціональної консолідації її екзистенційних ресурсів як складної психобіотичної системи.

Методологічну оптику чинного дослідження гри як універсальної онтофеноменальної форми і програми раціональної життєдіяльності сучасного суб'єкта в актуальних умовах його екзистенції становлять: філософсько-психологічна теорія вчинку (Роменець, 1989), теорія системогенезу (функціональної системи) (Анохін, 1975), теорія системогенезу (філософська теорія системи) (Ласло (Laszlo), 1972), загально-філософська теорія комунікативної дії (Габермас, 1981), теорія оргдіяльнісної ігрової практики (Щедровицький, 1995, 2004, 2005; Фурман, Шандрук, 2014а, 2014б), вітакультурна методологія і циклічно-вчинковий підхід (А.В. Фурман, 2005-2017, 2016; О.Є. Фурман (Гуменюк), 2008, 2015 і наукова школа [2019]), теорія сучасної періодизації науки, психології (Стьопін, 2000, 2009, 2012; Гусельцева, 2015), культурно-історичний підхід у психології (Виготський, 1931), теорія орієнтувально-установчої функції психіки (Запорожець, 1967), діяльнісний підхід в психології, теорія таксономічної системи видів провідної діяльності людини (Леонт'єв, Давидов, 1996), суб'єктний підхід у психології (Рубінштейн, 1973, Татенко, 1996), культурно-аналітичний підхід у психології (Гусельцева, 2015), концепція суб'єктного самовизначення (Абульханова-Славська, 1973), концепції реалізації системного підходу в психології (Ломов, 1975; Роговін, 1977; Ганзен, 1984), концепція рефлексивної саморегуляції (Тутушкіна, 2001), психологічна теорія поля (Левін, 1951), концепція гри у транзакційному аналізі (Берн, 1964), теорія культуротворчої функції гри (Хейзинга, 1938), теорія гри людських інстинктів (Кайуа, 1958), теорія ігор (Мак-

Кінсі, 1960, Нейман співавт., 1970; Воробйов, 1978, 1984; Шелінг, 2007), теорія проектно-методологічного середовища управління процесом Terrapene (2006) та ін.

Виклад основного матеріалу дослідження

Створення та реалізація програми теоретико-психологічного дослідження такого складного і розмаїтого за своїми інваріантами поліфеноменального явища, яким є гра [6; 14; 18; 19; 24; 29; 31; 36; 40; 44; 48; 49], потребує застосування *спеціальної методологічної оптики*, яка б уможливила вичерпний аналіз усіх форм, оприявнень цього явища, побудови його збалансованої теоретико-психологічної моделі з можливістю її подальшого прикладного застосування як програми у різних вимірах розвитку наукової психології, інших соціальних науках та екзистенційних практиках групової та індивідуальної розумової діяльності. Така оптика має засобово забезпечити поєднання рекурсивного аналізу феномену до його елементарного рівня і можливість вичерпного онтологічного синтезу й у підсумку – побудову цільної конструкції гри як програми раціональної життєдіяльності суб'єкта за будь-яких обставин повсякдення. Вона покликана враховувати також соціально-прагматичний контекст, надавати змогу на будь-якому рівні теоретизування висвітлювати вітакультурну завершеність та унікальність гри як психосоціальної форми буттєвої присутності людини серед собі подібних, особливо у невірноважених умовах.

Не вдаючись у дискурсивні глибини наукових зіткнень щодо формулювання нормативів системного підходу, зауважимо, що для максимально вичерпного формулювання гри як програми життєдіяльності людини психологічна наука має повно задіяти загальнонауковий апарат системного підходу з можливістю міждисциплінарного виходу в найближчий до психології біологічний, антропологічний та соціологічний виміри теоретизування. Таку універсальну можливість надає прегнантна теорія системогенезу (функціональної системи) філософа-методолога, вченого-фізіолога світового рівня Петра Кузьмовича Анохіна (1898-1974), котрий був першим дослідником у царині фізіології живих систем і котрий довів універсальність системогенезу як методологічного засобу на всій множині проблем як біологічного, так і психологічного спрямування.

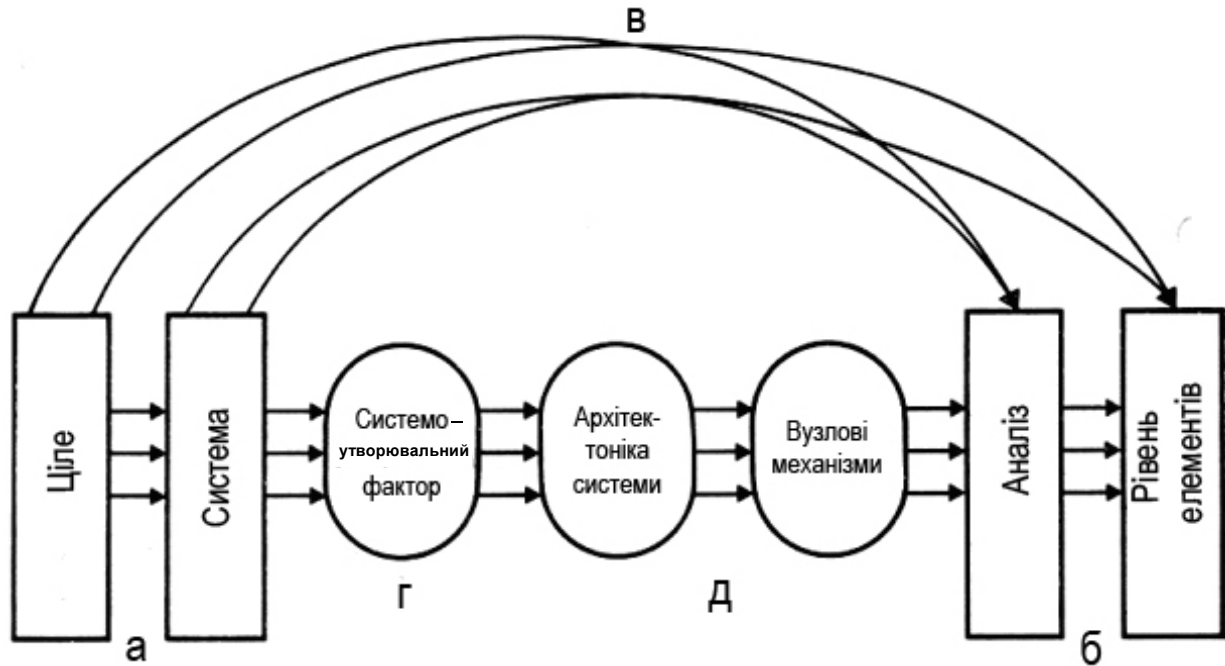


Рис. 1.
Схематичне зображення “концептуального мосту”
поміж системним рівнем і тонкими аналітичними процесами [4, с. 25], де:

а – рівень цілісної системної діяльності; *б* – рівень тонких аналітичних процесів;
в – шлях звичайних кореляційних відношень (залежностей); *г* – задіяння системо-
утворювального фактора, що пояснює процес упорядкування множини компонентів
системи; *д* – операціональна архітектура системи та її вузлові механізми

Поштовхом для створення П.К. Анохіним і науковим колективом теорії системогенезу, яке розпочалося всередині 30-х років ХХ століття, стало поширення неklasичної загальнонаукової методології на майже усі царини наукового знання. Цей відомий учений у зв'язку з цим пише: “Поряд із абсолютно чіткою необхідністю вивчення цілісного, такого, що функціонує динамічно, організму фізіолог-експериментатор усе ще перебував під п'яним впливом аналізу розтину організму й часто обмежувався дослідженням лише його витончених механізмів без зв'язку результатів із високими принципами організації” [4, с. 19].

Схема демонструє безперервність дослідницького процесу, що забезпечує безпосередній перехід від системного рівня до тонких функціональних деталей системи включно й поелементного рівня її існування.

За останні роки тенденція до вивчення специфічних закономірностей саме цілісного організму стала очевидною у зв'язку з безупинним розчаруванням дослідників у продуктивності єдиного аналітичного підходу до пізнання і пояснення отриманих результатів.

Набуває все більшої нагальності те, що важливо сформулювати такий дієвий принцип, котрий був би здатен перекинути “концептуальний місток” між фактами, що відшукуються при вивченні явищ у цілісної тварини, і фактами, котрі отримуються при тонкому аналітичному експериментуванні. Суттєво те, що ця проблема є актуальною не лише для дослідників-біологів, а й для фізиків, економістів та інших фахівців” [4, с. 19] (див. *рис. 1*).

На підтвердження актуальності і задля сталого розвитку такого дискурсу П.К. Анохін описує позиції фундаторів упровадження неklasичної наукової раціональності Н. Бора та А. Ейнштейна: першого про те, що “...ціле та цілісний підхід повинні надати досліднику можливість віднайти доповнювані характеристики об'єкта вивчення, що більш-менш відображували б специфічні риси саме цілого”, другого – про доцільність “динамічного підходу, який дозволяв би проникати у природу внутрішньої взаємодії в будь-якому складному цілісному феномені, ...в намаганні емпірично знайдену закономірність подати як логічну необхідність” [4, с. 19]. Зауважимо, що

позиція Н. Бора згодом втілилася в один із фундаментальних принципів неklasичного наукового пізнання – *принцип доповнюваності*.

Авторська реалізація П.К. Анохіним наведених наукових позицій фундаторів світової науки втілилась у тому, що ним було запропоновано та експериментально обґрунтовано універсальний методологічний засіб вирішення проблеми комплексного дослідження цілісного організму без втрати значних переваг рівня найвитонченішого аналізу досліджуваних живих – психобіотичних – систем. Таким універсальним методологічним засобом стала *теорія системогенезу* (теорія функціональної системи) [3; 4]. Її особливу методологічну цінність становить здатність експлікативно (лат. *explicatio* – пояснення, розгортання) добудувати предметний простір науки навіть опосередкованими, спорадично отриманими, результатами. Таку методологічну мету визначав, а згодом досягнув і сам П.К. Анохін: “...однією із головних цілей пошуку системи є саме її здатність пояснити і встановити визначене місце навіть для того матеріалу, котрий був задуманий та отриманий дослідником поза будь-якого системного підходу” [4, с. 23]. Така можливість застосування в предметній зоні пошукування стохастичних, випадкових явищ сприймається як атрибутивна, адже далеко не завжди дослідник отримує завчасно прогнозований результат і, крім того, він не має права ігнорувати, відкидати ті результати, які не вписуються у його наукову модель.

Засадничим методологічним атрибутом як самої теорії системогенезу, так і будь-якої предметної сфери, де вона застосовується, П.К. Анохіним визначається системотвірний фактор: “обов’язковим засновком для всіх видів і напрямків системного підходу є пошук і формулювання *системоутворювального фактора*. Ця ключова проблема визначає як саме поняття системи, так і всю стратегію її застосування в дослідницькій роботі. Чи принесе користь конкретним наукам системний підхід або, навпаки, буде залежати від того, наскільки вдало ми визначимо цей фактор і наскільки повно буде описано його операційне значення для формування системи. Тільки за такої умови можемо застосовувати принципи системоутворення для всіх тих класів явищ, у яких відбувається упорядкування”. І далі: “...весь успіх розуміння системної діяльності, особливо в організмів, залежить від того, чи визначимо ми, який саме фактор упорядковує до того “безладну множини” і робить це останнє функціональною системою ” [4, с. 24–25].

Для нашого дослідження атрибутивно важливо встановити загальні умови системогенезу психічної діяльності людини, передусім свідомісної, як внутрішньосуб’єктного джерела життєактивності. Адже лише синтетичне розуміння природи взаємодії двох системогенетичних витоків, що визначають людську екзистенцію – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб’єктного, на нашу думку, уможлиблює встановлення, яке з них, за яких обставин і яким чином формує центральний фактор життєдіяльності суб’єкта в лоні актуальної ситуації, викликає його екзистенційну гру.

Методологічні засновки для визначення таких загальних умов для описаного предметного контексту містяться в теорії системогенезу П.К. Анохіна та сучасних пояснювальних підходах філософії науки, зокрема в концепціях фундатора філософії систем, угорського вченого Ервіна Ласло [39]. Перший наголошував, що набуття певною теорією загальносистемних методологічних ознак повинно забезпечуватися наступним змістом [4, с. 26]:

1. Теорія (концепція) може отримати право стати загальною лише у тому випадку, якщо вона викриває та об’єднує собою такі закономірності *процесів і механізмів* [курсив наш. – О. Х.], котрі є ізоморфними для різних класів явищ.

2. Ізоморфізм явищ різних класів може бути встановлений лише у тому випадку, якщо віднайдено достатньо переконливий критерій ізоморфності. Наскільки значимим стає такий критерій для досліджуваних явищ, настільки вираженим є їх ізоморфізм.

3. Для прийняття логіки “загальної теорії систем”, придатної для різноманітних класів явищ, найбільш важливим критерієм є ізоморфність *системоутворювального фактора*. Причому в засновок методології виявлення і формулювання останнього теорією системогенезу закладається телеологічна сутність, *примат цілі*: “Формуючись у межах самої біологічної системи на основі її потреб, зовнішніх факторів і пам’яті [курсив наш. – О. Х.], *ціль завжди випереджає реалізацію* її організмом, тобто отримання корисного результату” [Там само, с. 28].

Задля розвитку концепту випереджувальної функції цілі П.К. Анохін наводить простий логічний аргумент, що взаємодія компонентів, елементів будь-якої біологічної множини з початку такої взаємодії іманентно відповідає *цільовій упорядкованості*. Водночас “кожний окремий нейрон потенційно має величезну кількість ступенів свободи як об’єкт взаємодії

з іншими нейронами” [4, с. 32]. Така комбіаторність нейронної взаємодії є настільки масштабною, що може сприйматися як хаос: “Уявімо собі, який хаос склався би в нервовій системі, якби вся ця “множина” стала б “взаємодіяти” і “взаємно впливати” одне на інше. Зрозуміло, що цей хаос не допустив би ніякої організованої поведінки цілісного організму. І, тим не менше, взаємодія *взагалі* все ж таки обов’язково міститься в усіх формулюваннях поняття системи як вирішальний критерій” [Там само, с. 31].

Наведений методологічний парадокс іманентного хаосу в біологічних системах П.К. Анохін долає припущенням (яке у подальшому було експериментально верифіковано його школою), що на мікрорівні нейронної організації такої системи відбувається телеоспрямована самоорганізація її елементів на підставі корисного результату функціонування системи: “...імперативним фактором, що використовує всі можливості системи, є корисний результат системи (на прикладі збереження людиною вертикальної позиції під час ходіння) ... і сформована ним *зворотна аферентація* [курсив наш. – О. Х.]. Саме достатність або недостатність результату визначає поведінку системи: у випадку його достатності організм переходить до формування іншої функціональної системи з іншим корисним результатом, що являє собою наступний етап в універсальному континумі здобутків” [4, с. 31–33].

Визначальною методологічною ваги набувають для нашого дослідження аспекти-питання, які в межах теорії системогенезу П.К. Анохіна мають атрибутивний характер та одночасно проявляються як етапи системогенезу. Той факт, що “виявляється можливим як всю діяльність системи, так її всілякі зміни уявити суцільно в термінах результату, ще більше підкреслює його вирішальну роль у поведінці системи” [4, с. 33]. Загалом результат як імператив системогенезу утворює власні функціональні модули, які “може бути повністю виражено у питаннях, що відображають різні етапи формування системи:

- 1) Яким має бути отриманий результат?
- 2) Коли саме має бути отриманий результат?
- 3) Якими механізмами буде отримано результат?
- 4) Як система впевнюється у повноті та якості отриманого результату?

По суті справи ці чотири запитання вирішуються основними вузловими механізмами системи. Водночас у них розкривається все те, задля чого формується система” [4, с. 33].

Компаративний аналіз міждисциплінарних підходів до розкриття закономірностей системогенезу гри як програми життєдіяльності суб’єкта виявив виконання атрибутивної умови системогенезу – ізоморфізм різних класів явищ [4, с. 26] стосовно побудови процесів і механізмів у контекстах: а) теорії вчинку В.А. Роменця у її розвитку науковою школою А.В. Фурмана – вітакультурної методології і циклічно-вчинкового підходу та б) проектно-методологічного осереддя керівництва процесом (process management suite) Terrapene [2; 4, с. 33; 20; 33-36; 46-49; 53]. І все ж наскільки б спекулятивним за своїми збігами не сприймався цей факт, кватерна змістовна архітектоніка аспектів-питань, “етапів формування системи” є ізоморфною, сутнісно еквівалентною для всіх трьох генетично незалежних теоретичних систем – власне теорії системогенезу, теорії вчинку і проектно-методології Terrapene (див. *рис. 2*).

У теоретичному контексті психологічного пізнання вперше концепт імперативності для системогенезу психобіотичної системи *результату її функціонування*, причому саме за умов гри, з’являється у творах фундатора діяльнісного підходу в психології О.М. Леонтєва (1903-1979). Зокрема він зазначає: “Слід окремо підкреслити, що не з уявлюваної ситуації народжується ігрова дія, а навпаки, з незбіжності операції з дією народжується уявлювана ситуація. Отже, не уява визначає ігрову дію, а умови ігрової дії унеобходнюють і породжують уяву” [36, с. 47]. Відтак первинним джерелом для збудження психічної активності та аферентно-синтетичного формування функціональної системи є розбіжність раніше опанованих операцій з потребою суб’єкта діяти за актуальних умов прожиття.

Висновок О.М. Леонтєва розвиває в контексті власної теорії вчинкового підходу В.А. Роменець (1926–1998), зауважуючи про важливість якісної прагматичної ігрової уяви, фантазії у дитячому віці, яка визначає добротність мислєдіяльнісного моделювання як уяви-фантазії дорослого [36, с. 47]. Саме продукт, результат, зокрема ігрової діяльності дитини, відомий український науковець, фундатор психософії вчинку та його учениця І.П. Маноха постулюють як основу *творчої людської дії*, що також відповідає методологемі системогенезу: “Кінцеву форму гри становить гра-фантазування. ...Образ фантазії набуває самостійності, він “самоцінний” для дитини і викликає у неї глибокі емоції. Мотив гри змістився на її продукт. Але це і є виникненням творчої дії” [Там само, с. 48].

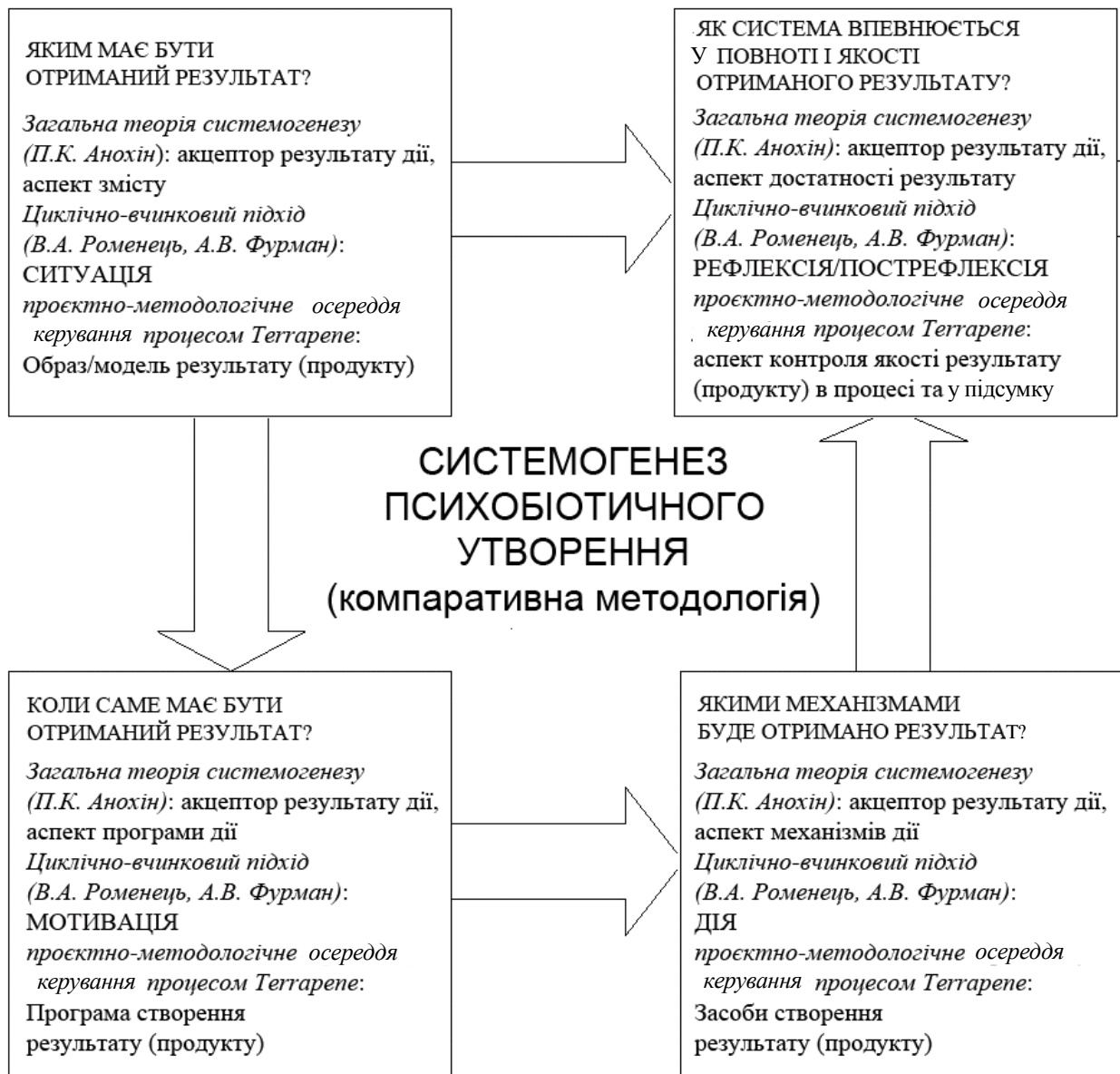


Рис. 2.

Універсальна методологічна архітектура утворення психобіотичних систем

Отож, сутність і логіка системоформувальної імперативності результату діяльності повно виявляється у розгортанні канонічного осередку психічного в людині – вчинку. Це простежується висновками В.А. Роменця: “Процес реального розвитку вчинку починається із розкриття і прояснення ситуації. Водночас формується мотивація. Вона є далішим розвитком ситуації, її уявним **завершенням**” ...“Суб’єктивна готовність до вчинку ніколи не зникає і виражає його неминучу необхідність, вона насамперед формується в яскравому уявленні **того, що належить здійснити**” [36, с. 48, 203] (курсив наш. – О. Х.).

Вищезначене фіксує *основу методологічного стрижня нашої розвідки на базисі функціонального системогенезу для всього обшару явищ психологічної природи* – від індивідуальної психіки людини до перебігу психосоціальних процесів різномасштабної суб’єктної спільності. При цьому зауважимо, що категорія “зворотна аферентація” змістовно відповідає тому, що “в механічних системах... отримало назву “зворотний зв’язок”. Також вона є “аферентацією, що санкціонує, оскільки... може санкціонувати останній розподіл у системі еферентних збуджень, що забезпечують отримання корисного результату”, який “во-

лодіє імперативними можливостями реорганізувати розподіл збуджень у системі у відповідному напрямку” [4, с. 33]. Для обраного нами упередження це означає, що психологічні аспекти зворотного зв'язку, зворотної аферентації (в ментальних процесах людини бере участь уся без винятку її психічна система) набувають методологічного сенсу. Такі фундатори сучасної психології, як Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, Б.Г. Ананьєв реалізацію системного принципу зворотного зв'язку спостерігали передусім у процесах людської рефлексії, відповідних процесах самосвідомості. Цим рефлексивним процесам притаманні регулятивна та конструктивна функції психічного життя свідомої особи. Завдяки чому у психічному та психологічному вимірах функціонування забезпечується цілісність та динамізм внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутнісної визначеності людини.

Л.С. Виготський одним із перших психологів-науковців чітко висловлювався про взаємовідношення соціального й біологічного аспектів у культурному розвитку дитини: “Вростання нормальної дитини в цивілізацію, як правило, являє собою єдиний сплав із процесами її органічного розвитку. Обидва плани розвитку – природний та культурний – співпадають та зливаються один з одним. Обидві лінії змін обопільно, взаємно проникають один в одного та утворюють сутнісно єдиний ланцюг соціально-біологічного формування особистості дитини” [8, с. 532]. Причому для цього відомого дослідника біологічний субстрат у розвитку людини ніколи не постає як пріоритетний, а розвинена психіка завжди проявляється як продукт процесів спільного онтогенетичного розвитку матеріального і ментального, як продукт того, що згодом П.К. Анохін визначає як взаємну співдію структур людини як складної системи. Підкреслюючи онтологічне значення для розуміння системогенезу життєдіяльності процесів, що відбуваються у внутрішньому світі особи протягом її розвитку, Лев Семенович зауважує: “...наслідок з учення про внутрішню секрецію полягає в надзвичайно повчальному для психолога висновку, що фізичне та психічне, дух і матерія, тілесна побудова і характер по суті є процесами глибоко тотожними, тісно переплетеними, і тому розділення того чи іншого не може бути виправдано ніякими реальними міркуваннями” [Там само, с. 146].

Також, використовуючи цитату американського психолога, дослідника дитячого розвитку

А. Гезелла (1880–1961), Л.С. Виготський акцентує свою рефлексивну думку на нерозривності, цілісності ключових процесів екзистенційного збагачення культурного розвитку людини: “Розвиток – це не проста функція, що повністю визначається Х-одинами спадковості плюс Y-одинами середовища. Це історичний процес, що відображає на кожному поточному рівні минуле, яке міститься в ньому. Інакше кажучи, штучний дуалізм середовища й спадковості уводить нас на хибний шлях. Він закриває від нас той факт, що розвиток становить безперервний самозумовлений процес, а не маріонетку, що спрямовується смиканням двох ниточок” [8, с. 366]. Для методологічного закріплення нерозривної єдності, розвивального синтезу фізіологічного та психічного в людині пропонується й у подальшому аргументовано використовує термін “психологічне”.

Таким чином, уже у 30-х роках ХХ століття Л.С. Виготський далекоглядно окреслив фундаментальне для культурного розвитку людини значення невизначеності: “Розвиток не являє собою саморух, він відбувається за логікою випадкових обставин. Там, де немає саморуху, там немає місця для розвитку – в глибокому та істинному сенсі цього слова: там одне витісняє інше, але не виникає із цього іншого” [8, с. 310].

Натомість С.Л. Рубінштейн зосереджується на ролі “внутрішнього моменту самовизначення, вірності собі самому, неодностороннього підпорядкування зовнішньому” [37, с. 382]. У розвиток таких поглядів К.О. Абульханова-Славська виокремлює центральний аспект і момент самовизначення суб'єкта – його самодетермінацію, ініціативну активність, усвідомлене прагнення зайняти визначену, конкретну позицію в контексті взаємодії з оточуючим середовищем (див. [1]). Самоспричинення суб'єктного екзистенціювання особи, на наш погляд, є підґрунтям розвитку рефлексії як одного із найважливіших механізмів саморегуляції поведінки, діяльності, вчинення. Рефлексія – це механізм відображення особистісних смислів та принципів дії через встановлення зв'язків між конкретною ситуацією та світоглядом людини, що утворюється на основі самоконтролю та саморегуляції її як особистості у спілкуванні й діяльності. Саме рефлексія виводить особу із поточного моменту перебігу часу, примушуючи її звернутися до минулого з метою відображення у свідомості подій, що вже відбулися, осторонь знаходяться “над ситуацією” [43, с. 18]. До цього

варто додати культурно значущі здобутки у пізнанні, проектуванні та імітуванні рефлексії, які отримані в Росії у другій половині ХХ століття в напрямку розробки методології і психології системомислєдїяльнїсного пїдходу філософсько-їротехнїчною школою Г.П. Щєдровицького (СМД-методологія), а також теорією та інтелектуальною практикою рефлексивних ігор, що вочевидь потребує окремого дослідження.

Наразі зазначимо ключовий момент в узагальненнях П.К. Анохіна. Розкриваючи зміст того, яким саме чином корисний психобіотичній системі результат реорганізує розподіл збуджень, він вводить її у подальшому перевіряє експериментально тезу, що це відбувається завдяки *“механізмам вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи”*, завдяки чому *“впорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на основі ступеня їх сприяння в отриманні чітко визначеного корисного результату”*. Водночас *“ступені свободи кожного компонента системи – нейрона, які не допомагають отриманню корисного результату, усуваються від активної діяльності”* [4, с. 34].

Механізм упорядкованого і ситуативно доцільного обмеження надлишкових ступенів свободи компонентів системи, які не допомагають у конкретний момент отриманню корисного результату, в процесі досягнення такого результату має логічний і змістовний збіг із висновком видатного античного філософа-енциклопедиста Аристотеля (384–322 р. до н. е.), який сформулював логічний засновок для інформації: *“Повідомлення... має наслідувати дію, єдине і ціле, а частинки подій повинні бути так складені, щоб із переміщенням або вилученням якоїсь однієї частини змінювалося б та руйнувалося ціле, адже те, присутність або відсутність чого є непомітним, не становить складник цілого”* [5, с. 655]. Пізніше цей висновок повторили: 1) у власній максимі *“не примножувати сутності без потреби”* англійський філософ і математик IV століття Вільям Оккам та 2) Х.П. Грайс у формулюванні принципу кооперації. Отож логічно, що *теорію системогенезу доцільно застосовувати на всіх рівнях психічної діяльності людини – від індивідуальної психіки до соціально-психологічних процесів різних за величиною груп*. Водночас логіко-змістовні пояснення П.К. Анохіна для того, що собою являє архітектоніка системи, її ключові механізми і принципи організації, уможливує встановлення закономірностей перебігу вказаної діяльності для індивідуального або масового суб'єкта.

Методологічним засновком для встановлення атрибутів системогенезу є висновок П.К. Анохіна про доцільність використання не терміна *“взаємодія”*, а поняття *“взаємоСПІВдія”*. Така взаємна співдія *“повинна становити справжню кооперацію компонентів множини [курсив наш. – О. Х.], зусилля яких спрямовані на отримання кінцевого результату. А це означає, що будь-який компонент може увійти в систему лише в тому випадку, якщо він вносить свою частку сприяння в отримання запрограмованого результату. Саме за таким принципом... й відбувається втягнення будь-якого компонента в складних умовах функціонування для отримання корисного результату. Компонент при своєму входженні у систему має негайно вилучити всі ті ступені свободи, котрі заважають чи не допомагають отриманню результату даної системи. Навпаки, він максимально використовує саме ті ступені свободи, що якоюсь мірою сприяють отриманню кінцевого корисного результату даної системи”* [4, с. 34–35]. Власне, таку можливість організації власного системогенезу з боку біологічного об'єкта П.К. Анохін формулює як *“головну властивість біологічної системи, що самоорганізовується”* [курсив наш. – О. Х.]; вона полягає у тому, що *“безперервно й активно здійснює перебирання ступенів свободи множини компонентів, часто навіть у мікроінтервалах часу, щоб включити ті з них, які наближують організм до отримання корисного для нього результату”* [Там само, с. 35].

Хоча теорія системогенезу має небезпідставну претензію на методологічну всеосяжність, разом із тим її автор мислить як послідовний позитивіст, намагаючись або обходити, або дуже тендітно висвітлювати суто психологічні аспекти застосування своєї теорії. Поряд із тим, відчуваючи, що теорія системогенезу може прийматися науковим товариством як загально-методологічна, а також і психологічна (що згодом відбулося завдяки дослідженням Б.Ф. Ломова, В.О. Ганзена, М.С. Роговіна), він раніше, незалежно і цілком еквівалентно, повторює логіку іншого фундатора історії всесвітньої психології – В.А. Роменця [2; 33; 36], зауважуючи, що *“ціль до отримання певного результату виникає раніше, аніж може бути отриманий сам результат [курсив наш. – О. Х.]*. Причому інтервал з-поміж цими двома моментами може тривати і хвилину, і роки. ... Така грандіозна роль результату в усіх поведінкових актах тварини і людини, що є природним, не може бути ігнорувана, якщо ми волиємо сформулювати систем-

ний підхід і побудувати модель системи” [4, с. 38].

Зв'язок теоретичних версій системогенезу П.К. Анохіна та Е. Ласло із психологічною проблематикою, зокрема канонічною теорією вчинку, хоча й має вигляд дещо спекулятивний, усе ж сприймається як такий, що повноцінно забезпечує надійну методологічну платформу для визначення психологічних закономірностей гри як феномену, екзистенціальної і трансцендентальної програми життєдіяльності суб'єкта. Більше того, на нашу думку методологічний принцип побудови і функціонування системи як цілісного утворення, що був запропонований П.К. Анохіним, є тим осердям, завдяки реалізації якого стало можливим поширення теорії системогенезу на предметний простір психології та всю її дослідницьку проблематику. При цьому цей відомий учений уже всередині 70-х років ХХ століття висновує про те, що ідеально відповідає неklasичному типу наукової раціональності та набуває мультидисциплінарного методологічного значення. Він наголошує, що наукове дослідження об'єкта має охоплювати максимум його функціональних компонентів з відповідними ступенями свободи у їх органічній кооперації, спрямованої на корисний результат від одиничних елементів до найскладніших компонентів. “Сенс системного підходу полягає саме в тому, що елемент чи компонент функціонування не повинен сприйматися як самостійне та незалежне утворення. Він має сприйматися як елемент, чий ступені свободи, що залишилися, підпорядковані загальному плану функціонування системи, який спрямовується отриманням корисного результату. Компонент покликаний бути органічною частиною у вельми розлогій кооперації з іншими компонентами системи. Звісно, це правило стосується любого компонента будь-якої підсистеми, наскільки б вона не була елементарною” [4, с. 46].

Як основу методологічної моделі “внутрішньої операціональної архітекtonіки функціональної системи” (див. *рис.*) та відповідних процесів аферентного синтезу П.К. Анохін передбачає “...чотири вирішальних компоненти аферентного синтезу, які повинні бути піддані одночасній обробці з одночасною взаємодією на рівні окремих нейронів: 1) домінуюча на даний момент мотивація, 2) обстановлювальна аферентація, також 3) відповідна поточному моменту пускова аферентація і насамкінець 4) пам'ять. Основною умовою аферентного синтезу є одночасна зустріч усіх чотирьох

складників цієї стадії функціональної системи” [4, с. 47]. У пропонованій цим ученим моделі аферентного синтезу центральне місце посідає акцептор результатів дії, тобто “комплекс збуджень, у справжньому сенсі аферентна модель майбутнього результату..., котрий, будучи еталоном оцінки зворотних аферентацій, спрямовує активність людини і тварини аж до отримання запрограмованого результату” [Там само, с. 54]. Тоді й формуються “певні тонкі нервові механізми, котрі дозволяють не лише прогнозувати ознаки необхідного на даний момент результату, але й порівнювати їх із параметрами реального продукту, інформація про які надходить до акцептору результатів дії завдяки зворотній аферентації. Саме цей апарат надає єдину можливість організму виправити помилку поведінки, або довести недовершені поведінкові акти до стану завершених” [4, с. 53].

П.К. Анохін обґрунтовував можливість застосування теорії психогенезу на все предметне поле існуючих наук. Зокрема, він зауважував таке: “якщо... додати використання теорії функціональних систем педагогами, медиками, музикантами та багатьма іншими спеціалістами, то цілком можливо із достатньою впевненістю стверджувати, що у загальній теорії функціональних систем були винайдені універсальні ознаки функціонування, ізоморфні для чисельної кількості об'єктів, що відносяться до різних класів явищ” [4, с. 59]. Згодом, як відомо, реалізація методології системогенезу в психологічних науках відбулася передусім у дослідженнях В.О. Ганзена, Б.Ф. Ломова, М.С. Роговіна, а також М.О. Бернштейна. Так, Б.Ф. Ломов під час вивчення загальних методологічних проблем у психології сформулював принципи системного підходу до аналізу психічних явищ [21; 22], що стало основою подальших психологічних досліджень його послідовників. Отож системний підхід у психології передбачає: 1) багатовимірність психологічної системи, 2) її багаторівневість та ієрархічність, 3) багатовимірну класифікацію властивостей, компонентів, 4) визнання полідетермінованості процесів, котрі в ній відбуваються, 5) атрибутивність умови дослідження обраному об'єкту в процесі його розвитку. Водночас В.О. Ганзен власними розвідками довів доцільність використання системних моделей у психології та виділив три види психологічного системогенезу: комплексний, структурний і цілісний [10]. За його висновками модель психосистеми повинна охоплювати: 1) набір елементів, 2) компоненти системи, структури

або підсистеми, які утворюють ці елементи, 3) функції системи та її елементів, 4) інтегральні властивості системи, 5) системоутворювальні фактори, 6) зв'язки із середовищем.

У 1977 році М.С. Роговін виділяє наступні принципи системного підходу в дослідженні психологічних явищ і систем [32], що за своїм змістом еквівалентні висновкам П.К. Анохіна та Е. Ласло [4; 39]:

1. Кожна розглянута система має ознаки цілісності, тобто в неї є якісно нові властивості, які не зводяться до суми її частин.

2. Система, зокрема її будова, детермінована своєю функцією, яку називають системоутворювальною. Цей принцип є головним для функціональних підходів, тобто системний підхід містить у собі функціональний.

3. Система знаходиться в інформаційній та енергетичній взаємодії з середовищем. Тобто інформаційно-енергетичний підхід також долучається до системного підходу.

4. Будь-яка система знаходиться у процесі розвитку. Тому генетичний підхід також повинен бути задіяний до системного підходу.

Незалежно від досліджень П.К. Анохіна фундаментального значення методології системогенезу надає Томас Сааті (1926–2017), американський математик та методолог науки, автор оригінального методу аналізу ієрархій (технології прийняття рішень на базі математичних розрахунків і використання методу попарних порівнянь) [38; 39]. Свої гіпотези та їх верифікацію він ґрунтує на методологічних розробках учасників Спільноти з досліджень у галузі загальної теорії систем, створеної у 1954 році. Головною метою цієї організації є дослідження ізоморфізмів або подібного в концепціях, законах і моделях у різних царинах знання та перенесення таких концепцій із однієї предметної сфери в іншу [39, с. 20]. Для обґрунтування власного методу аналізу ієрархій, який сам по собі є винятково корисним для дослідження теоретично зорієнтованих психологічних засновків гри, Т. Сааті використовує методологічні здобутки угорського філософа, теоретика системної парадигматики Ервіна Ласло. Цим ученим запропоновано “чотири центральні ідеї філософії систем, котрі використовуються при формулюванні узгодженої концепції системи” [Там само, с. 21–22]:

Упорядкована цілісність, що відноситься до характеристики системи, а не її окремих компонентів. Через те, що цілісність системи є результат динамічної взаємодії побудови

елементів, вона являє собою дещо інше, аніж просто сума її окремих компонентів. Поведінку системи не може бути передбачено на підґрунті спостереження за її ізольованими частками.

Самостабілізація означає те, що система з цією властивістю досягає динамічного балансу поміж її внутрішніми, фіксованими обмеженнями та зовнішніми силами навколишнього середовища, котрі намагаються збурияти її стійкий стан. Коли системи пристосовуються до потоку збурень із зовні, то вони поведуть себе самостабілізуючим чином.

Самоорганізація сутнісно полягає у тому, що система з цією характеристикою – це завжди більш чудовий та ускладнений приклад пристосування до середовища, ніж та, що здатна до самостабілізації. Самоорганізувальна система повсюдно здатна реорганізувати власні внутрішні обмеження, а не лише пристосуватися до потоку зовнішніх середовищних збурень; самоорганізація оприявнюється в нових стійких станах, що більш гнучкі, пружні до збурень, ніж попередні. Самостабілізувальні системи виживають у середовищах, у яких збурення знаходяться в межах діапазону їх коригуючих дій; натомість самоорганізувальні системи еволюціонують у більш складні та більш життєздатні цілісності.

Ієрархізація, що актуалізується тоді, коли системи, котрі функціонують як ціле на одному рівні, функціонують як частини системи більш високого рівня, таким чином відбуваючись як підсистеми такої надскладної системи.

Від себе зауважимо, що вищенаведені фундаментальні принципи системогенезу змістовно та функціонально відповідають теорії дисипативних структур І.Р. Пригожина, що лише употужнює їх методологічний потенціал, поширює простір дослідницького застосування і наділяє імперативними властивостями. Аргументацію цього згодом посилюємо у даному матеріалі компаративною оптикою незалежних предметних інтерпретацій – теорії комунікативної дії Ю. Габермаса та математичної теорії ігор. І на цій основі спробуємо довести, що гра як екзистенційний модус та програма життєдіяльності забезпечує вказані імперативні принципи у будь-яких вимірах соціального буття людини.

У будь-якому разі, виходячи із методологічних висновків Е. Ласло та П.К. Анохіна до шеругу принципів системогенезу, що аксіоматично та ізоморфно мають реалізовуватися на будь-якому системному рівні, долучаються принципи: 1) упорядкованої цілісності; 2) само-

стабілізації; 3) самоорганізації та 4) ієрархізації.

Принцип взаємної співдії, який був сформульований П.К. Анохіним, органічно перетинається з кожним із принципів, що сформульовані Е. Ласло. Аргументацію для доведення цього опускаємо, зважаючи на очевидність, виразну простоту й тривіальність для читача такого висновку. Через що дозволимо собі обрати як умову власних розвідок принципи системогенезу Е. Ласло та П.К. Анохіна, що створюють базисну методологічну платформу для дослідження найрізноманітнішої системної проблематики будь-якої природи і спрямування.

Компаративний аналіз методологічних засновків системогенезу гри виявляє цікаву закономірність мультиплікативного збігу в центрі з універсалією “результат” шерегу незалежних фундаментальних упредметнень: теорій системогенезу П.К. Анохіна та Е. Ласло, теорії діяльності О.М. Леонтьєва, теорії вчинку В.А. Роменця у розвитку циклічно-вчинкової парадигми наукової школи А.В. Фурмана, системогенетичних психологічних концепцій Б.Ф. Ломова, В.О. Ганзена, М.С. Роговіна, теорії розвитку довільних рухів О.В. Запорожця, теорії комунікативної дії Ю. Габермаса, математичної теорії ігор та низки інших. Загальним імперативом для цього, на нашу думку, слугує вислів економіста Бросса (1953 рік), який наводить у контексті власних досліджень П.К. Анохін: “Суд останньої інстанції – це не блискучий словесний аргумент, не абстрактний принцип, що звучить вагомо, й навіть не ясна логіка або математика, – це *результат у реальному світі* [курсив наш. – О. Х.]. По суті справи, продовжує П.К. Анохін, й великі системи виткані із малих субсистем. Насамкінець, результат діяльності цілого організму також є “судом останньої інстанції” [4, с. 39–40].

За результатами проведеного нами аналізу логіко-змістовна композиція функціональної системи, відповідно до методології системогенезу (за П.К. Анохіним, Е. Ласло), засвідчує свій виразний ізоморфізм із циклічно-вчинковим підходом наукової школи А.В. Фурмана [4; 20; 45–48]. Здобутки представників школи джерелять від оригінальних наукових творів відомого українського дослідника, засновника психології вчинку Володимира Андрійовича Роменця [2; 20; 30; 33–35; 42] і від творчого спадку методологів та ігротехніків колективу під керівництвом російського філософа Г.П. Щедровицького (1929–1994), на теренах якого уперше виник концепт “організаційно-діяльнісна гра” [20; 45–48; 51]. Зокрема, обґрун-

товуючи канонічно-вчинкову парадигматику у психології, В. Роменець 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” [33, с. 7–8]. У такий спосіб уперше в науковій думці запропонована субстанційна, базова структура будь-якого акту життєдіяльності суб’єкта як універсальна побудова кожного його вчинку: “Психологічна картина звершення вчинку починається з надання значення феноменам матеріального світу. Це – ситуація. Значення, надане феноменам, але протиставлене їм як невідповідним, є мотивацією вчинку. Акт перетворення феномену 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” [42, с. 570].

Як зауважує І.П. Маноха, послідовниця та учениця автора вчинкової теорії, “вчинок являє собою... єдність внутрішнього і зовнішнього, тілесного і духовного, біологічного й соціального, індивідуального та суспільного, свідомого, несвідомого й надсвідомого. Вчинок поєднує у собі ствердження і заперечення, творення і репродукування, свободу й необхідність. Отже, феномен учинку задовольняє критерії визначення осередку психічного, бо здатний “зняти” в собі і “породити” із себе основні суперечності, що утворюють рушійну силу розвитку системи психіки” [36, с. 8]. “Здійснюючи вчинок, людина вибудовує творчу ситуацію самозростання, власне самотворення, в якій конструюються сутнісні елементи індивідуального світу її Я” [Там само, с. 13]. Таким чином слушним сприймається висновок, що саме *вчинок*, як одночасно психологічна акцепторна модель-образ творчої дії суб’єкта, так і власне сама дія, що виконала свої акцепторні завдання (мету і програму), доцільно вважати результатом функціонування усієї психобіотичної системи (людини або групи) у складних умовах. Водночас, якщо

суб'єкт застосовує спрощений, стереотипний алгоритм, що не виявляє “ставлення до інших людей, суспільства чи природи” [40, с. 76], не містить соціально важливого контексту, носить лише адаптивний, а не творчий розвиваючий характер, така діяльність суб'єкта хоча й будується як повноцінно системогенетична, проте спрямовує його в замкнене коло *екзистенційної імітації*. За оригінальною концепцією та класифікацією ігор французького філософа та соціолога Роже Кайуа (Roger Caillois, 1913–1978), глибинний ігровий аспект тут проявляється у тому, що сутнісно будь-який акт людини може здійснюватися як один із фундаментальних модусів гри. Цим мислителем запропоновано загальну класифікацію гри як екзистенційної та онтофеноменальної сутності у вигляді чотирьох її фундаментальних видів-модусів: 1. Гра-змагання, *agon* (грецьк. – “суперництво, змагання”); 2. Гра випадку, гра-жереб, *alea* (лат. – “гра у кості”); 3. Гра-симуляція, гра-імітація, *mimicry* (лат. – “наслідування, імітація”) і 4. Гра-умління, *ilinx* (грецьк. – “вирва, вир”, тут у значенні: “умління”) [18]. Окреслені модуси для життєдіяльності людини мають як філогенетичний, загальнокультурний характер, так і суто онтологічний сенс. За умов регулярної орієнтації суб'єкта на них та їх застосування, вони здатні актуалізувати програмно-генетичний контекст впливу на процеси формування поведінки. В такому контексті вчинок виявляється в тому, наскільки довільне або й мимовільне, окреме або й частково чи повно інтегроване використання особою ігрових видів-модусів спрямоване на формування та реалізацію його відповідей екзистенційним викликам довкілля, наскільки такі модуси гри набувають для суб'єкта морального сенсу і спонукають його до вибору.

Загалом інтеграція методологічних підходів Р. Кайуа та В.А. Роменця дозволяє висновувати, що мімікрійна, імітаційна дія суб'єкта, що здебільшого спрямована на ухилення від проблемної ситуації, а відтак й від вибору, не може вважатися вчинком. Це (у випадку дорослої, психічно здорової людини) лише *гра в імітацію вчинка*, гра для того, щоб засвідчити оточенню дотичну ситуації мінімально можливу реакцію. Л. С. Виготський у своїх розвідках стосовно гри для позначення такого її класу застосовував термін “квазігра або ”гра в собі” [8, с. 971], а відомий дослідник ігрової діяльності Е. Берн на методології таких ігор вибудовує авторську оригінальну теорію [6].

А.В. Фурман за участю представників його школи (С.К. Шандрук, О.М. Хайрулін) за-

початкували *психософійне вивчення гри* як онтофеноменальної даності-вчинення у її основоположному призначенні – охопити у своїй екзистенційній буттєвості увесь світ всеможливої людської життєактивності. Послугуючись надскладною методологічною оптикою постнекласично здійснюваного пізнання, у 2014 році запропонована *теоретична модель повноцінної гри як учинення* в логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постання світу ігрової діяльності) і післядіяльного (рефлексія успішності/неуспішності гри) періодів. При цьому доведено, що онтофеноменальне оприявлення розвиваючого функціонування діяльнісного ігрового практикування розгортається як синхронна відповідність названих періодів ігрового дійства восьми фазам процесно-екзистенційного становлення, оновлення, здійснення і згасання гри як циклічно доведеного вчинку [45; 47].

За парадигмальними висновками А.В. Фурмана, що набули канонічних ознак для діяльності дослідників його наукової школи, гра – це соціокультурний феномен та одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу; вона є прикладним атрибутом, вчинковим інструментом інтелектуального практикування в рамках вітакультурної та системомислєдіяльнісної методології [20; 45–48]. Гра в сучасних онтологічних вимірах 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” [46, с. 102].

Канонічною ізоморфною основою для усіх дослідницьких побудов у рамках діяльності авторської школи А.В. Фурмана є кватерна модель та сутність учинку суб'єкта (див. *рис. 2* [20; 36; 45–48]). Навіть тривіальне порівняння моделі вчинку за В.А. Роменцем та загальної архітекtonіки функціональної системи за П.К. Анохіним засвідчує таку їх обопільну відповідність та ізоморфність (*рис. 3*).

Компоненти архітекtonічної мозаїки функціональної системи “аферентації обстановки” і “пусковий стимул” відповідають компоненту схеми вчинку “ситуація”. “Домінуюча мотивація” і “пам'ять” (П.К. Анохін) водночас змістовно тотожні учинковій мотивації (В.А. Роменець). Місток, яким мотивація переростає

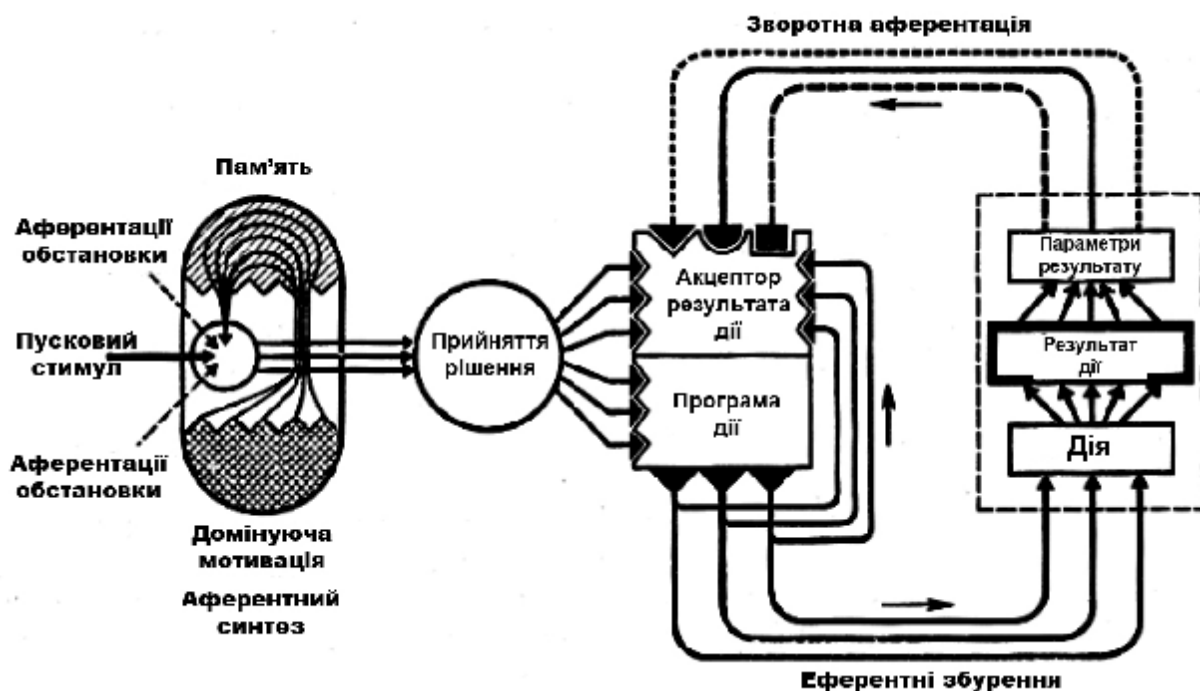


Рис. 3.

Загальна архітектура функціональної системи, що являє собою логіко-змістовну основу “концептуального мосту” поміж рівнями системних та аналітичних процесів [4, с. 46]

в практичну дію (В.А. Роменець), забезпечується компонентами системогенезу (П.К. Анохін) – “прийняття рішення”, “акцептор результату дії”, “програма дії”, “параметри результату”. Дуальний комплекс “еферентні збурення” і “зворотна аферентація” (П.К. Анохін) спільно з усіма попередніми функціональними компонентами замикає контур функціонування суб’єкта вчинковим компонентом “рефлексивна післядія” (В.А. Роменець). Отож, компаративна насиченість спільним змістом моделей П.К. Анохіна і В.А. Роменця взаємно посилює як прагматичну сутність теорії системогенезу, так і канонічну сутність теорії вчинку. Стосовно пам’яті зауважимо, що Л.С. Виготський сприймав її не як пасивне депо певних даних, а як перманентний психічний процес: “...пам’ять означає використання та участь попереднього досвіду в поточній поведінці; з цієї позиції пам’ять у момент і закріплення і відтворення реакції являє собою діяльність у точному сенсі цього слова” [8, с. 182].

В контексті системогенетичних ізоморфізмів теорії вчинку пусковий стимул, аферентації (впливи) обстановки, домінуюча мотивація та аспекти профільного досвіду (контекстна пам’ять) утворюють для суб’єкта СИТУАЦІЮ

і на переході в стадію МОТИВАЦІЇ інтегруються в акцептор результату дії (довільна мета та соматико-психічна функціональна спроможність) і програму дії. Акцептор результату дії через реалізацію програми дії запускає стадію ДІЇ. Ідеально, коли еферентні збурення та зворотна аферентація досягають своїх пікових фаз. Ступінь інтеграції всіх компонентів системи визначальним чином впливає на якість виконання програми. До каскаду дії приєднується аспект РЕФЛЕКСИВНОЇ ПІСЛЯДІЇ, початкова фаза якої з’являється в момент поєднання пускового стимулу з аспектами профільного досвіду (контекстна пам’ять) та послідовно розгортається у процесі акту вчинення. За таких обставин ключове значення має те, наскільки зміст пускового стимулу та інших аферентацій (впливів) обстановки є очевидними суб’єкту (аспект новизни, складності, невизначеності [7; 13; 20; 39]) та наскільки суб’єкт є внутрішньо стабільним. У цей момент він повинен почати визначатися, яку ігрову програму йому обирати за основу [7; 49]: 1) статистично детерміновану версію, коли пусковий стимул та інші аферентації (впливи) обстановки є нестабільними, проте очевидними, 2) ймовірнісну (байєсівську) версію математичного очікування, коли аферентації обстановки

напівочевидні або 3) власне теоретико-ігрову версію програми, коли аферентації обстановки неочевидні, або ж є невизначеними для суб'єкта.

Стадії акту дії (ситуація – мотивація – дія – рефлексивна післядія) проявляються своїми фазами (підйом, максимум (пік), спад (реcesія), мінімум (дно, депресія), які в ідеальному варіанті перебігу акту вчинення досягають свого найвищого рівня (піку), чим генерують кожну наступну стадію, водночас не знижуючи свого удіяльнення нижче рівня, необхідного для продовження і завершення акту дії включно як доведеного вчинку.

П.К. Анохін, як і В.А. Роменець, уважав мотивацію ключовим компонентом у формуванні програми та акту дії: "...якщо брати до уваги прийняття рішення, то в нашому розумінні (фізіологічному та психологічному) без мотивації, котра повинна бути задоволена (вона може поставати у різних видах, у спрощеному грубому вигляді – на кшталт голоду, спраги, хоча може бути оприявлена й у вигляді бажання, скажімо, поступити до інституту) неможливо обійтись. Мотивація – це обов'язковий чинник, що визначає та встановлює форму рішення, *тип рішення*" [курсив наш. – О. Х.], його загальні обриси" [3, с. 394].

У цьому контексті мотиваційної готовності до вчинення формування акцептору результату дії й, відповідно, програми дії, виразу методологічну корисність для когнітивної орієнтації суб'єкта в актуальній ситуації становлять наукові продукти математичної теорії ігор: а) мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів дій, б) теоретико-ігровий концепт BATNA і критерій оптимальності суспільного добробуту (критерій Парето-оптимальності) [7; 13; 19; 28].

Мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів у теорії ігор має фундаментальний характер. Він був розроблений фундатором цієї наукової дисципліни американським математиком угорського походження Дж. фон Нейманом (1903–1957) для математичного обґрунтування найбільш оптимальної програми поведінки та дій суб'єкта в умовах невизначеності. Відповідно до цього критерію суб'єкту, який оцінює актуальну ситуацію такою, що становить для нього небезпеку, а власні ресурсні потенціали недостатніми для перемоги (отримання більшої користі, аніж втрати), рекомендується орієнтуватися на таку модель поведінки, яка була б найменш ризикованою. Така стратегія формування прогнозу і програми дії в теорії ігор отримала назву

мінімаксної стратегії, або стратегії мінімізації максимальних втрат [курсив наш. – О. Х.].

З іншого боку, якщо суб'єкт оцінює актуальну ситуацію такою, що уможливорює отримання нехай незначної, проте ймовірної вигоди, а власні ресурсні потенціали достатніми для отримання певної користі з незначною ймовірністю більшої, ніж така користь, втрати, то йому рекомендується орієнтуватися на модель активної змагальної поведінки. Наведену стратегію названо *максимінною або стратегією максимізації мінімального прирощення користі, здобутків* [курсив наш. – О. Х.]. Автори сучасних психологічних словників також починають відмічати значущість мінімаксної та максимінної стратегій як складників предметного поля і наукового апарату психології [24, с. 213].

Мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів рекомендується теорією ігор застосовувати в умовах виразної антагоністичної ситуації або невизначеності, якщо суперечка є більше ніж ймовірною. У практиці ситуаційного аналізу в теорії ігор використовується доведена теорема про мінімакс та відповідна формальна математична модель (формула) мінімаксу [28]:

$$\max_{x \in X} \min_{y \in Y} F(x, y) \leq \min_{y \in Y} \max_{x \in X} F(x, y). \quad (1)$$

– де: x – стратегія гравця із множини доступних йому стратегій X , тобто те, що саме такий гравець може використовувати у своїх діях в актуальній ситуації,

y – стратегія його опонента із множини доступних йому стратегій Y , які він також може використовувати на свій вибір у такій ситуації;

F – функція результату, який отримує гравець унаслідок ігрової ситуації.

З наведеної моделі очевидно, що в ситуації будь-якої конфліктної гри гравець може знайти таку стратегію (програму дій), яка б у найгіршому випадку критично мінімізувала його можливий програш чи за умов ймовірності виграшу – приносила нехай мінімальне, проте прирощення користі.

В актуальній ситуації за наявності для суб'єкта можливості змінити її характер із виразно антагоністичного на змагальний, причому з можливістю хоча би мінімальної інтеграції та ведення переговорів, теорією ігор рекомендується використовувати критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів BATNA (від англ. best alternative to a negotiated agreement,

ВАТНА). Цією аббревіатурою позначається прийнятна для суб'єкта альтернатива угоді, що обговорюється. Це така модель-версія результату, яка мінімально задовольняє суб'єкта за умов, коли йому не вдалося досягти чогось більш вагомого [13].

На наше переконання, саме теоретико-ігрові мінімакс-максимінний критерій оцінки та прогнозу ймовірних результатів і концепт ВАТНА для системогенетичного психологічного обґрунтування оптимальних програм дії суб'єкта за умов критичної невизначеності, соціальної волатильності й дефіциту передбачуваності є методологічно евристичними засобами мультидисциплінарного психологічного пізнання. Важливим убачається те, що ці засоби дослідницької мислєдїяльності дозволяють створювати формальні моделі реалізації психологічних закономірностей гри. Вочевидь завдання обґрунтованого виявлення системних ізоморфізмів мінімакс-максимінного критерію та концепту ВАТНА, по-різному упредметнених у психологічному дискурсі потребує окремого дослідження.

Отримані в рамках чинного дослідження результати засвідчили, що зміст архітектоніки функціональної системи має логіко-змістові тотожності з формулою мислєдїяльності особи-методолога в умовах невизначеності Г.П. Щєдровицького. Мислєдїяльність суб'єкта розгортається певними етапами-компонентами мисленнєвого моделювання [47, с. 245]: 1) розуміння, 2) рефлексія, 3) мислення, 4) ноєма, мисленнєвий текст, 5) мислєдїя, *узмістовлений образ діяння* [курсив наш. – О. Х.], тому таке моделювання дотично розгортається таксономічною функцією в контексті формули вчинку – універсального канонічного сценарію діяльності у будь-якій життєвій ситуації, що нами розкрито раніше [20]. У такому контекстно-психологічному аналізі компоненти моделі Г.П. Щєдровицького – ноєма, мисленнєвий текст, мислєдїя, узмістовлений образ діяння – ізоморфно відповідають акцепторові результату дії та її програмі. Водночас праці Георгія Петровича пронизані контекстом *імперативної перманентності вчинку для людини* [курсив наш. – О. Х.], що прагне саморозвитку за будь-яких обставин. Саме обставини напруженої реальності глобалізованого світу невизначеності, інтенсивності та мінливості соціальних процесів є кращими стимулами саморозвитку суб'єкта й учинкового насичення такого саморозвитку екзистенціальною прагматикою, де ця теза оприявнюється у формі максими: “Якщо

людина не буде у відчаї – вона розвиватися не буде” [51, с. 74].

Аксіоматичний умовивід, зміст якого знаходимо одночасно в концепціях П.К. Анохіна, В.А. Роменця та Г.П. Щєдровицького, про те, що актуалізований учинок для суб'єкта ніколи не завершується, а інтервал з-поміж появою мети та її експлікацією через певний фізичний результат може дорівнювати як хвилині, так і рокам, розгортає спіраль учинкового системогенезу життєдіяльності суб'єкта в його екзистенційний *magnum opus* [4; 36]. Таке велике творіння для його суб'єкта не може відбуватися поза соціальних умов, що унагальнює пошук ізоморфних закономірностей системогенезу на психосоціальному проблемному рівні людської буттєвості. Інакше кажучи, закономірності системогенезу продовжують діяти і в топосі внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини, і у всіх доступних зовнішніх топосах її буття: у побутовій (рутинній) діяльності, у конкретних вчинках і, насамкінець, в умовах масової комунікації як вищого рівня ймовірної самореалізації суб'єкта (див. [20]).

Для нас також очевидно, що окремого детального висвітлення потребує проблематика місця і ролі свідомості у процесі формування і реалізації суб'єктом власної програми дій як компонентів системогенезу його життєдіяльності. Визначаючи позицію та функціональне призначення свідомості в системогенезі людини, П.К. Анохін зазначив: “...свідомість як фактор еволюції цілковито підпорядковується її головній вимозі – *виживає і прогресує лише така властивість або ознака організму, котра забезпечує найкраще пристосування даних живих істот до оточуючої обстановки*. Свідомість як пряме похідне точного процесу відображення в суб'єктивному відчутті отримує пряму і безпосередню перевірку практикою, результатом пристосування” [3, с. 357]. І далі: “як високо активний та інтегрований акт, [котрий] вимикається, як тільки даний акт поведінки стає автоматичним і не потребує безперервної аферентної корекції, водночас воно негайно з'являється та втручається як коригуючий фактор, як тільки акт виявляється неуспішним. Це ще один доказ того, що свідомість являє собою *оперантний фактор*, що дійсно відображує реально існуючий світ зі всім розмаїттям його предметів” [Там само, с. 358].

Відтак у рамках системогенетичної теорії свідомість наділяється спеціальним функціональ-

ним змістом і позиціонується як оперантний центр, головний вузол психічної організації, який забезпечує надійну взаємодію усіх компонентів внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини з оточенням, аферентаціями обстановки. Свідомість першою приймає зовнішні пускові проблемні стимули та ініціює процеси, що у подальшому переходять у свідому програму вчинковим дій. З цієї позиції логічно випливає, що ключовим завданням свідомості як оперантного чинника є *прийняття рішення*, виходячи із наявних даних про актуальні аферентації обстановки та минулий досвід (аспекти пам'яті), який би допоміг успішно діяти саме за актуальних обставин певної життєвої ситуації. За умов дефіциту стійких навичок саморегуляції свідомість виконує функції оператора для процесів “випереджувального відображення дійсності” [3; 4], передусім застосовуючи свою здатність уявляти доступний на момент рішення максимум варіантів розвитку ситуації. Отож свідомість, цілковито за логікою П.К. Анохіна та О.М. Леонтєва, задіюючи пригадування, роздумування та упорядковане вивільнення системи від надлишкових ступенів свободи її компонентів, усуває “незбіжності операції з дією”, завдяки чому “народжується уявлювана ситуація”, суб'єктивними ресурсами створюється “ігрова дія” [36, с. 47], відповідна програма її реалізації й, власне, сам діяльнісний акт.

Висновуємо, що свідомість суб'єкта – це *інтегратор* усіх процесів, що реально відбуваються у його психобіотичній організації. Жоден окремих компонент у процесах діяльності людини не функціонує окремо або як постійно домінуючий, адже “в теорії, як зауважував П.К. Анохін, функціональної системи ми розташовуємо на першому місці не “окремість”, до прикладу, пам'ять, як щось ізольоване. Пам'ять працює у системі на своєму місці, виконує свою роль та ін. Таке саме стосується й мотивації, й прийняття рішення, тобто система об'єднує всі ці позиції” [3, с. 393]. По-іншому ніщо, крім свідомості, не постає як компонент, через який “система об'єднує всі... позиції” [Там само].

Аксіоматична функція органічного призначення свідомості – це прийняття рішення, сутність якого у рамках системогенетичної методології “являє собою поворотний пункт, у якому відбувається організація комплексу аферентних збуджень, що здатні породити цілком визначену дію. За будь-якими обставинами маємо вибір одного акту та виключення

усіх інших потенційних можливостей. Обрання такого акту є створення еферентного інтегралу, в якому узгоджені одна з одною “пригнані” певні форми активності величезної кількості окремих механізмів. Прийняття рішення переводить один системний процес – аферентний синтез – в інший системний процес – програму дій. Це – перехідний момент, після якого всі комбінації збуджень набувають виконавчого характеру” [3, с. 394]. І, мабуть, не випадково, що всі вектори встановлення закономірностей системогенезу життєдіяльності людини в розвідках П.К. Анохіна завершуються виходом у феноменальне поле свідомості. Він як автор теорії функціональних систем визнавав дослідження ключової функції свідомості – прийняття рішення – актуальним предметом для усього корпусу наук про людину, визначав його мультидисциплінарність: “У прийнятті рішення дуже тісно стикаються й нейрофізіологічні основи психічної діяльності, й фізіологічні феномени, й проєкції на інші дисципліни” [Там само, с. 396]. Місце і роль психології в кортежі наук про людину цей відомий науковець вбачав у повновагомій реалізації закономірностей системогенезу: “Розумне поєднання універсальних ознак функціонування й того, що повинно бути базою для розуміння специфічних ознак, які набула людина у процесі еволюції – це буде науковою психологією” [Там само, с. 396].

За результатами проведеного нами методологічного аналізу можливість знаходження ізоморфізмів системогенезу в просторі соціальних умов життєдіяльності суб'єкта, окрім фундаментальних психологічних та теоретико-ігрових засад, надає філософська теорія комунікативної дії Ю. Габермаса. Центром докладання її методологічних зусиль є *аспекти комунікативної раціональності* [9; 14; 44]. Сутність комунікативної дії, на нашу думку, має фундаментальне значення для встановлення циклічно-вчинкових закономірностей аферентаційних впливів обстановки і пускових ситуаційних стимулів у рамках застосування теорії системогенезу як методологічного засобу дослідження обраного нами упредметнення.

Водночас, наслідуючи постулат про системотворювальний фактор, первинним для моделювання функціональних систем будь-якого рівня має бути визначення актуального змісту цього фактору для певної психо-біотичної системи за всеможливих умов її існування. До того ж узмістовлення системотвірного фактору повинно бути виконано в універсальному

модусі, та й його семантика покликана бути наскрізно транзитивною як у горизонтальному вимірі архітекtonіки функціональної системи, так й у вертикальному мета- та субсистемному вимірах [4; 39]. Виходячи із науково освоєної семантики “корисного результату”, аксіоматичну позицію такого універсального фактору претендує зайняти *корисність* [4; 7; 13; 19; 23; 24, с. 51; 26, с. 277–278; 28; 49; 53, с. 972].

В межах теорії системогенезу П.К. Анохіна критерій “корисність результату” чи не вперше постає як універсальний методологічний засновок для сучасних наукових досліджень. Автор цієї теорії, зокрема, пише, що “розвиток сигнальної діяльності у вищих тварин... мав своїм джерелом первинне відображення просторово-часової структури світу. Саме часова структура світу, що існувала й до розвитку життя, змусила організм відобразити її у своєрідних морфофізіологічних конструкціях, які стали *апаратом* випереджувального відображення дійсності. Таке телеологічне відображення вже на ранніх етапах розвитку життя слугувало головній вимозі усього живого – пристосуватися і вижити. *Таким... категоричним визначником для появи та розвитку первинних відчуттів був критерій “шкідливості” або “корисності” даного впливу на організм у сенсі збереження або руйнування життя”* [3, с. 355].

Децю пізніше (кінець 40-х років ХХ століття), в межах новоствореної на той час математичної теорії ігор, критерій корисності займе своє фундаментальне місце серед методологічних принципів цієї універсальної наукової дисципліни, а теорія корисності отримує в її межах аксіоматичний вектор розвитку [7; 13; 19; 23; 28; 49]. Теорія ігор як математична дисципліна передусім спрямована на формально-математичне пояснення та обґрунтування феномену раціональності у всіх його можливих вимірах біологічного, першочергово людського, існування. Її створення було пов’язане з пошуками можливих засобів вирішення критичних світових проблем, зокрема економічних та політичних. Тому, на наш погляд, цілком логічно сприймається незалежна консонансність математичних та фізіологічних наукових поглядів на критерій “корисність результату”. Підтвердженням цього є зауваження П.К. Анохіна: “...мабуть, єдиною галуззю, у якій результат, “корисність результату” та проблема оцінки цього результату постає майже центральним фактором дослідження, є галузь промислово-економічних

систем. Такий успіх та значення результату саме у цій сфері системного підходу зрозумілі, тому що корисність діяльності виявляється настільки очевидною, що ігнорувати її було би просто нерозумно” [4, с. 39].

Майже одночасно з розвитком теорії системогенезу П.К. Анохіна почав створення власної концепції поля видатний американський психолог Курт Левін (1890–1947). Одним із методологічних атрибутів його “теорії психологічного поля” стала категорія “валентність”, якою позначалась атрибутивна властивість будь-якого елемента мати певний заряд привабливості, атрактивності (від лат. *attrahere* – приваблює) [24; 29; 40]. Змістовна еквівалентність категорій “корисність”, “валентність”, “атрактивність” нами вбачається очевидною. Тому в подальшому прийємо її як методологічний норматив та компаративну наукову універсалію й одночасно як *принцип корисності*. Ця універсалія позначає придатність, цінність, позитивне значення предметів і явищ стосовно інтересів суб’єкта; характеристику засобів, яких достатньо для досягнення заданої мети. Наведене визначення корисності було опрацьоване Аристотелем, Т. Гоббсом, Є. Бен-тамом, Г. Гегелем та іншими мислителями [26, с. 277–278; 44, с. 58; 14].

Вказаний дискурсивний контекст, на нашу думку, надає обґрунтовану методологічну можливість установалення терміна та поняттєвого змісту універсалії “корисність” як системоутворювального фактору для усіх його інваріантів і модальностей наскрізно транзитивно – в горизонтальному вимірі архітекtonіки психобіотичної системи та у її вертикальному мета- і субсистемному вимірах [4; 10; 21; 22; 32; 39]. Також це утворює аксіоматичну, генетичну умову-засновок для екзистенційного розгортання будь-яких інваріантів гри. Адже, як зазначає Р. Г. Апресян, “оскільки інтереси оприявнюються в цілях, котрі людина намагається досягати у своїй діяльності, корисним вважається те, що сприяє досягненню мети, за допомогою чого цілі досягаються... Щось визнається корисним, якщо: а) відповідає чийсь інтересам, б) забезпечує досягнення визначених цілей, в) дозволяє здобути результат, близький до наявних цілей (сприяє успішності дій) та г) дозволяє зробити це з найменшими витратами (сприяє ефективності дій)... Відповідно зміст принципу корисності доповнюється такими максимами, як “прагни успіху”, “у досягненні мети використовуй оптимальні засоби” [26, с. 277].

Саме через методологічну оптику корисності стає очевидним доцільність поширення засад системогенезу в просторі соціальних умов життєдіяльності суб'єкта на парадигмальній платформі теорії комунікативної дії Ю. Габермаса. Щонайперше підкреслимо, що сучасна філософська думка корисності, тобто інструментальних цінностей, продовжує традицію утилітаризму, що зводить їх до біосоціальних потреб людини. Зокрема, в теорії засновника структурного функціоналізму, американського соціолога Т. Парсонса (1902–1979) цінності пов'язані з функціонуванням соціальних інститутів. Ю. Габермас та К.-О. Апел, враховуючи ціннісні судження як перформативні, вводять такі комунікативні дії, як розуміння й оцінювання, до структури соціальної реальності [14, с. 30].

Сучасний фундамент для модернізованого концепту “раціональність” закладено завдяки дослідженням Юргена Габермаса (1929 р.н.), німецького філософа, фундатора комунікативної філософії, автора оригінальної реконструкції неомарксистської критичної теорії суспільства, здійсненої на основі теорії комунікативної дії [9; 14; 27; 44]. Його інтелектуальними зусиллями та однодумця Карла-Отто Апеля (1922–2017) оновлений концептний горизонт раціональності та раціональної поведінки, що вийшов за межі індивідуально-утилітарної традиції, створивши потужне наукове підґрунтя для розвитку сучасних постнекласичних систем [11; 41; 50], причому не тільки у форматі соціогуманітаристики. Оновлення існуючої традиції до розуміння раціональності людини пропонується здійснити через канал *інтерсуб'єктності*, не позбавляючи при цьому концепт раціональності суб'єктно-центричного виміру. Ю. Габермас так описує підстави для появи пропонованої ним теорії: “Безумовно, що модернізація життєвого світу визначається не лише через структури цілераціональності. Еміль Дюркгайм та Жорж Герберт Мід убачали слід раціоналізації життєвого світу швидше у рефлексивному ставленні до традиції, коли втрачається її квазіприродний стан, в універсалізації норм діяльності та в генералізації цінностей, що вивільняють комунікативну діяльність від вузько обмежених контекстів її застосування і значно *розширюють ігровий простір її реальних можливостей* [курсив наш. – О. Х.], і, нарешті, у зразках соціалізації, які зорієнтовані на формування абстрактних Я-ідентичностей і які прискорюють процес індивідуалізації у підлітків. Це і є

в загальних обрисах портрет Модерну, яким його зобразили класики теорій суспільства” [9, с. 14].

Український філософ, дослідник спадщини Ю. Габермаса, В.М. Куплін есенційно позначає центр парадигми комунікативної раціональності: “Універсальна прагматика Габермаса є *теорією комунікативного досягнення взаєморозуміння і на цій основі погодження, яке визнається інтерсуб'єктивною спільнотою* [курсив наш. – О. Х.]. Головними визначальними моментами комунікативного погодження тут є: а) спільність взаємного розуміння за умов приєднання до одного й того ж знання; б) взаємна довіра стосовно висловлюваних намірів; в) відповідність висловлюваних намірів загальним соціокультурним нормам. Водночас передбачуваними результатами комунікативного погодження є: 1) дійсність, коли погодження через порозуміння без будь-якого примусу, “*окрім примусу до покращення аргументації*” [курсив наш. – О. Х.], досягається в межах ідеальної спільноти комунікації; 2) значущість, коли за внутрішніми інтенціями суб'єктів та за умов їх прагнення до дотримання норм комунікації висунуте твердження має потенціал претендувати на дійсність і тому досягає певного консонансу, погодження в межах актуальної комунікації. Дійсність та значущість – це ключові поняття ідеальної (трансцендентальної) прагматики, які несуть у собі динаміку досягнення комунікативного погодження” [9, с. 8].

Комунікативна філософія Ю. Габермаса розробляє дискурсивно-консенсуальну концепцію соціальної відповідальності, у якій поєднуються деонтологічний і телеологічний аспекти етики, що знайшло відображення в *принципі універсалізації* як критерії легітимації норм [44, с. 88]. В контексті системогенезу психобіотичних структур, зокрема людини, соціальних груп та їх діяльності, цей принцип, на наше міркування, відповідає соціальному модусу ізоморфізму, коли певні цінності набувають *спільної корисності* та на якийсь час й аксіоматичності серед переважної більшості чи всієї множини соціумного загалу. В засновках логіки роздумовувань Ю. Габермаса щодо комунікативної раціональності знаходиться концепт та соціальний ефект “фонового консенсусу”, коли умовами набуття якимось змістом його *спільної значущості* [курсив наш. – О. Х.] є певні обставини. Вони виникають тоді, коли “будь-який вираз стає значущим за умов правильного, себто зрозуміло висловле-

ного, прагнення дійсності, або, інакше кажучи, тоді, коли той, хто його висловлює, зважає на висунуті співрозмовником претензії на дійсність і схвалює їх. Набуття значущості повідомлюваних співрозмовником думок і намірів передбачає, що:

1) промовець і слухач володіють певною загальною базою знань і загальною для них мовою;

2) вони мають імпліцитні знання того, що кожний із них мусить висувати домагання дійсності у зазначених аспектах, якщо бажають, щоб комунікація як процес взаємного розуміння, зорієнтованого на погодження, взагалі відбулася;

3) ці два співдіячі обопільно виконують передумови комунікації і бажають зробити свої домагання дійсності *значущими*, тобто правильно сформульованими і викладеними співрозмовнику;

4) учасники переконані в тому, що за умов дотримання відповідних вимог (через що їх висловлювання стають значущими) вони можуть досягати дійсності (відносно істинності, правдивості та правильності)” [Там само, с. 8–9].

У нашому витлумаченні не буде спекулятивним висновок, що наведені аксіоматичні умови “фоновому консенсусу” для контексту раціональної інтерсуб’єктної комунікації відповідають системогенетичному принципу *вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи* та змістовно уособлюють самий механізм переходу диференційованих позицій учасників у фоновий консенсус і, як результат, їх прагматичну, раціональну інтеграцію.

Таким чином, на рівні соціального спілкування для його суб’єктів “упорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на основі *ступеню їх сприяння* [курсив наш. – О. Х.] в отриманні цілою системою чітко визначеного корисного результату” [4, с. 34]. Як слушно зауважує В.М. Куплін, покладаючи цю матрицю вимог як критерій виміру дійсності філософського дискурсу Модерну і як інструментарій у полеміці з останнім, універсальна прагматика Габермаса поділяє з ним ту *єдину* очевидність та безумовність, що людина як розумна істота має інстинкт самозбереження та самовідтворення, тому її “суспільність” є засобом для закріплення і збільшення цих природних інстинктів. Тут *раціональність та обґрунтованість суджень є такою вимогою до повсякденного*

мовлення, яка має сприяти виконанню узгоджених комунікативних дій [курсив наш. – О. Х.], а всі філософські та наукові ідеї й теорії повинні розглядатися під кутом зору того, яким чином вони — як ланки в ланцюгу опосередкувань від вихідної інтенції самозбереження до найвитонченіших її соціальних форм — сприяють можливості самозбереження та самовідтворення людини [9, с. 10].

Консонансність змісту комунікативної раціональності, концепції Парето-оптимальності знаходимо в теорії видів провідної діяльності людини радянських психологів другої половини ХХ століття (О.М. Леонт’єв, В.В. Давидов, Д.Б. Ельконін та ін.). Першочергово це стосується п’ятого таксономічного рівня психічного розвитку дитини й одночасно виду провідної діяльності людини, який формулюється як “суспільно значима діяльність” [12, с. 102–103]. Остання починає актуалізуватися після набуття дитиною десятирічного віку та набуває максимальної актуалізації з початком пубертатного періоду. Вік від 10 до 15 років супроводжується необхідністю для суб’єкта почати займати своє соціальне місце цілковито на підставі комунікативної раціональності. Це часовий відтинок онтогенезу, коли суспільно значима діяльність набуває екзистенційної атрибутивності для подальшого розвитку особи. Цей вид провідної діяльності охоплює такі свої інваріанти: трудова, суспільно організаційна, спортивна та художня. У підлітків у цей період пробуджується (а за умов дефіциту такого аутопоезису стимулюється в рамках комунікативної раціональності) “прагнення брати участь у будь-якій суспільно значущій роботі, з’являються вміння творити *спілкування* у різних колективах з урахуванням прийнятих у них *норм взаємодії* [курсив наш. – О. Х.], рефлексія на власну поведінку, вміння оцінювати можливості свого Я, тобто *практична свідомість*” [12, с. 103]. Отож, теорія комунікативної раціональності Ю. Габермаса не лише отримує незалежне підтвердження своєї фундаментальної цінності, але й задіює механізм практичного формування і розвитку відповідних екзистенційних потенціалів людини як суб’єкта життєдіяльності.

Акцент В.В. Давидова на тому, що саме з періодом актуалізації “суспільно значимої діяльності” починає употужнюватися практична складова свідомості людини, яка у поєднанні з таксономічною логікою загальної архітектоники видів провідної діяльності,

доводить, що *гра, як третій вид такої діяльності та спосіб екзистенційної організації життєактивності*, має ключове значення для розвитку практично розширеної свідомості. На підтвердження цього він констатує, що окремі види відтворювальної діяльності неможливо сформулювати у довільно визначеній послідовності. А це означає, що повноцінну трудову діяльність можна формувати лише на ментальному ґрунті *ігрової* та навчальної, а навчальну – тільки на особистому досвіді *ігрової*. І це закономірно, тому що “учіння спрямоване, зокрема, на оволодіння такими абстракціями та узагальненнями, які передбачають наявність у дитини уяви та символічної функції, що як раз й складаються у грі” [12, с. 103]. Вочевидь висновки відомого психолога вказують на те, що для формування і розвою у суб’єкта здатності за будь-яких аферентацій обстановки до випереджувальної уяви-відображення характеризують джерела постання механізмів гри, що мають атрибутивне, аксіоматичне значення для всього подальшого його психологічного розвитку.

У продовження комунікативної лінії методологічного аналізу гри звернемося до творчості К.-О. Апеля, котрий пропонує моральну максиму, яка заступає кантівський категоричний імператив тим, що містить оригінальне припущення: *прямі й побічні наслідки в задоволенні інтересів кожного окремого учасника (згоди), що очікувані із всезагального її дотримання, можуть бути без примусу прийняті усіма* [44, с. 88]. Тут нами вбачається цікавий ефект *групового або масового акцептору дії*, коли уявний образ індивідуальної корисності в умовах продуктивного дискурсу, аргументованої інтеграції під час соціальної взаємодії, переконує кожного з її учасників, що їм вигідніше орієнтуватися не на індивідуальну, а на спільну корисність певної індивідуальної дії. Водночас у прикладній реалізації такий динамічний аксіобаланс сутнісно відповідає *критерію оптимальності суспільного добробуту* (за В. Парето, критерій Парето-оптимальності), коли прагматична, раціональна ковітальність стає головним соціальним чинником існування та розвитку як суспільства, так і громадянина. Сутність цього критерію зводиться до того, що досягнутий рівень суспільного добробуту вважається оптимальним, якщо добробут жодної особи не може бути підвищено (завдяки будь-якого можливого перерозподілу ресурсів чи готових продуктів) без того, щоби при цьому не було нанесено

збитку добробуту будь-кого іншого із членів спільноти [13]. Це означає, що добробут населення буде підвищуватися тільки тоді, коли кожна людина у спільноті щось виграє, здобуде нехай мінімальне, проте прирощення індивідуальної користі на засадах повноцінної комунікативної, інтерсуб’єктної раціональності. Критерій Парето-оптимальності або Парето-рівновага є математичною моделлю, що доведена в корпусі досліджень теорії ігор. Тому буде доцільним вважати, що теоретичні побудови комунікативної філософії Ю. Габермаса та К.-О. Апеля, зокрема теорія комунікативної раціональності, отримали свою об’єктивну верифікацію та власне формально-математичне забезпечення. Тут лише зауважимо, що Ю. Габермас, аргументуючи залежність розвитку і збагачення культурного потенціалу світу від процесів посилення комунікативного розуму і його якості, центром таких процесів вважає *раціоналізм* пропонованої теорії комунікативної дії, де культура є найважливішим ресурсом для удосконалення сучасного комунікативного суспільства.

У рамках постнекласичного способу дослідження психологічної проблематики, зокрема й ігрової моделювання [11; 41; 50], логічним постає питання про те, які ж саме *спонукальні аферентації обстановки*, особливо – *пускові стимули* збуджують і задають ритм діяльності людини у певній ситуації, відіграють провідну, визначальну роль щодо формування діяльності суб’єкта в конкретних умовах. Йдеться про два класи таких спонукальних аферентацій: а) про внутрішньої суб’єктної природи та б) про зовнішні, незалежні від суб’єкта, себто про ті, що надходять з об’єктивної природи впливу оточуючого середовища.

Відповідь на таке запитання потребує застосування особливої мультидисциплінарної методологічної оптики, адже до цієї пори притаманна класичній психології логіка системної сепарації тяжіє до обрання зручних, а не вичерпних, методологічних засобів. Стосовно періоду дитинства тут принагідними є здобутки наукової школи Л.С. Виготського (О.В. Запорожець, О.М. Леонт’єв, О.Р. Лурія, П.І. Зінченко, П.Я. Гальперін, Д.Б. Ельконін) [15]). Так, результатами досліджень наукової групи на чолі з відомим українським ученим онтогенезу психіки людини, класиком наукової психології Олександром Володимировичем Запорожцем (1905–1981) наприкінці 1950-х років було доведено, що “функціональним органом” людини, котрий “викарбовується на

її діяльності”, є *установка*. Саме в період дитинства суб’єкта його “внутрішні форми орієнтування відбуваються завдяки зовнішнім формам, а психічні процеси, власне, є нічим іншим, як *орієнтовними діями, які виконуються у внутрішньому плані*” [Там само, с. 12–13].

Установка як функціональний орган становить центр “рухів і дій особливої функціональної системи”. До складу такої системи О.В. Запорожець долучає “як зовнішні, “виконавчі” рухи (праксиси), так і засоби їх організації”, які автор називає “*внутрішньою моторикою*”. При цьому “остання не вичерпується “чистими готовностями” та установками, а охоплює також часткову реалізацію резервних можливостей функціональної системи руху та дії. Внутрішня моторика – це не стільки реалізація, скільки *можливі напрямки дії*. Водночас ці невідтворювальні видимим чином або своєрідно виразні супровідні рухи, можливості системи... мають вирішальне значення для зовнішньої, виконавчої дії” [15, с. 12].

У контексті онтологічного синтезу психологічного, системного та теоретико-ігрового підходів такі *можливі напрямки дії суб’єкта*, якими їх позиціонує О.В. Запорожець, сутнісно та функціонально співпадають з поняттям *стратегії* або *правил діяльності людини в актуальній ситуації* (див. [13; 15; 16; 19]). До прикладу, правила займають провідне місце у всій філогенетичній історії людства. Відомий французький антрополог, філософ і культуролог К. Леві-Стросс акцентував, що з правил починається культура [25, с. 70]. Правилами формується деонтологізоване, аксіологічне формування культурних, фізичних цінностей, людської цивілізації загалом. До того ж правила об’єктивно здатні не лише утримувати соціальну стабільність, але й гальмувати розвиток системи будь-якого рівня впливу або складності. Крім того, часто саме суворе дотримання правил в умовах невизначеності сприяє тому, що людина не входить у повноцінний творчо-вчинковий процес, вживає стереотипні рішення, грає у квазігру. За умов конфлікту такі псевдо-стратегічні програми, безумовно, призводять до поразки і втрат особистості.

Не вдаючись до глибокої аргументації того, що визначальною, за певних умов найкращою, формою взаємодії із середовищем є *гра* (див. [7; 13; 14, с. 258–259; 19; 25, с. 67-70; 36; 46–49]), що саме гра породжує творчу діяльність, тому і є атрибутивною умовою розвитку,

зауважимо, що, на нашу думку, лише *гра як форма буття людини спроможна долати діалектичний парадокс її розвитку в умовах правил*. Такий діалектичний парадокс має онтологічну вагу і супроводжує людину протягом усього її життя. Посилаючись на висновок Ж. Піаже про те, що “для егоцентричної думки гра загалом є верховним законом” [8, с. 278]. Л.С. Виготський зазначає, що “розвиткове мислення найбільш довільно є грою або, принаймні, якоюсь міражною уявою, що дозволяє приймати ледь народжене бажання за здійснення” [Там само, с. 280]. Такий процес початку вирішення актуального для суб’єкта завдання цілком відповідає ізоморфному схематизму побудови функціональної системи, оформлення акцептору результату дії, яка ще не відбулася, проте є початком формування програми такої дії.

Примітно, що у власних висновках щодо онтогенетичного значення гри Л.С. Виготський йде далі, зауважуючи: “На противагу натуралістичним теоріям гри, наші дослідження змушують висновувати, що *гра є головним трактом культурного розвитку дитини* [курсив наш. – О. Х.] і, зокрема, розвитку її символічної діяльності” [8, с. 834]. На основі цього відомий дослідник психології дитячої гри Д.Б. Ельконін (1904–1984) вибудовує теорію, яка в теперішніх постмодернових умовах життєдіяльності суб’єкта потребує істотної деталізації та методологічного уточнення. Л.С. Виготський у дослідженнях гри орієнтувався на власне її розуміння: “...гра – це своєрідне відношення до дійсності, котре характеризується створенням уявних ситуацій або перенесенням властивостей одних предметів на інші” [Там само, с. 970].

Отож, не лише сучасні автори [13] сприймають гру чи не єдиним способом для суб’єкта вийти за рамки правил й одночасно зберегти продуктивну комунікативну взаємодію, забезпечити комунікативну раціональність в умовах нестабільності буття шляхом “створення уявної ситуації” [8, с. 970], складання і виконання програми актуальної дії і створення таким чином нової реальності для усіх учасників ситуації. Якість такої програми та її практичне втілення настільки суттєві і вагомі, наскільки для суб’єкта дії це призвело до бажаного корисного результату [4], що, як мінімум, не шкодить партнерам по комунікації, або й створює спільну користь. Л. Т. Ретюнських, авторка сучасного оригінального дослідження онтології гри, зауважує, продовжу-

ючи системогенетичну логіку П.К. Анохіна щодо корисного результату: “мотиваційними засновками гри є інтерес та прагнення до задоволення” [14, с. 970].

Інтерес та прагнення, як відомо, реалізуються у внутрішньо-суб’єктному полі людини її установками. О.В. Запорожець пише, що за умов сприймання установки як “функціонального органу” людини, що “викарбовується на її діяльності” в оптиці загальної теорії функціональної системи П.К. Анохіна, зокрема його концепту пейсмеру [4, с. 42], вона стосовно певної актуальної ситуації постає як *внутрішньо-свідомісний пусковий стимул, пейсмер* [природний або штучний засіб, що допомагає встановлювати та підтримувати певний ритм; 53, с. 664] ситуативного формування можливих напрямків дій суб’єкта або, інакше кажучи, стратегій, правил діяльності в такій ситуації [13; 15; 19, с. 5].

Водночас використання таксономії видів провідної діяльності як психологічної матриці онтогенетичного розвитку людини (за О.М. Леонтьєвим, Д.Б. Ельконіним, В.В. Давидовим, Г.С. Костюком та ін. [12; 20; 29], якою гра, починаючи з раннього дошкільного віку (від трьох років), фіксується як генетичне джерело навчання, йдеться про *ігрову установку свідомості*. В незалежній методологічній оптиці теорії ігор таке розуміння феномену гри постає як *втілення теоретико-ігрових моделей стратегій* (домінуючих, домінованих, змішаних, на основі визначення сідлової точки або рівноваги, за Дж. Нешем та ін.) з урахуванням постнекласичних принципів наукової раціональності, передусім – принципу суперпозиції (див. [11; 41; 50]). Розвиток такого дискурсу в напрямку функціональності гри залежно від онтогенетичних, теоретико-ігрових умов актуальної ситуації, що класифікуються як: 1) статистично детерміновані, 2) ймовірнісні (такі, що визначаються на засадах байєсівського підходу, математичного очікування) та 3) за умов невизначеності (на основі теоретико-ігрового підходу) [7; 13; 23; 49] створює мультидисциплінарні методологічні підстави сприймати *ігрову установку як універсальний свідомісний мотив-пейсмер* життєдіяльності людини за актуальних обставин її буття, включно й невизначеності різного рівня оприявлення. Водночас внутрішній план дитини у своєму онтогенетичному розвитку, процесі дорослішання набуває атрибутивних властивостей і постає нічим іншим, як *внутрішньо-суб’єктним простором духовної сутності дорослої людини* [8; 15; 16; 20].

За висновками відомих учених Л.А. Венгера, та В.П. Зінченка “встановлення й дослідження ролі зовнішніх і внутрішніх форм орієнтувально-дослідницької діяльності дозволило О.В. Запорожцю дійти висновку про те, що найважливішою умовою виникнення і розвитку довільних рухів і дій є формування образу ситуації та образу тих практичних дій, які повинні бути виконані в такій ситуації” [15, с. 14]. Загалом цей дослідник “широко застосовував уявлення про механізм сенсомоторних координацій, про інтегральний образ поведінки й про побудову рухів у розвиток поглядів І.М. Сеченова, Ч. Шеррінгтона, М.О. Бернштейна, які ставили проблему формування образу, що діє як регулятор поведінки. Принциповим науковим здобутком О.В. Запорожця є створення власної *теорії розвитку довільних рухів*, що пояснювала механізм диференціювання “орієнтувально-дослідницьких, випробувальних та власне виконавчих дій (праксисів)”, а також у тому, що він концентрував свої дослідницькі зусилля на проблематиці “формування образу, прийняття цілі й завдань діяльності” [Там само].

О.В. Запорожець, як і М.О. Бернштейн, розглядав рухову дію як *функціональний орган індивіда, що володіє власною біодинамічною тканиною*. Цей орган, згідно з висновками останнього, еволюціонує, інволюціонує та володіє властивістю реактивності” [15, с. 14]. До висловленого додамо, що феномен “біодинамічної тканини” використовує в своїй оригінальній теорії свідомості В.П. Зінченко (1931–2014), у якій соціальна взаємодія особи має атрибутивний, визначальний характер. Автор формулює висновки на сутностях, функціях та взаємодії таких універсалій, як *Слово, Образ і Дія*. Такий синергійний синтез передбачає особливу “конструкцію” свідомості людини як “тришарової, або трирівневої структури”: 1) “буттєвий рівень утворюють біодинамічна тканина живого руху і дії, почуттєва тканина образу”, 2) “рефлексивний рівень – значення і смисл”, 3) “духовний – сутності Я і Ти” [20]. У такий спосіб епістемний синтез Слова, образу і Дії забезпечує всі процеси інтеріоризації та екстеріоризації психобіотичного субстрату суб’єкта як у горизонтальному вимірі архітектоники його функціональної системи, так й у вертикальному мета- та субсистемному вимірі соціального буття, від внутрішньосуб’єктного простору духовної сутності й аж до простору масової комунікації (див. [4; 8; 20; 33; 36]). І якщо Дія постає як біодинамічна тканина живого руху, то Слово

заслугує ролі психодинамічної тканини живого мовлення, осмисленої комунікації особистості із собі подібними.

Зовнішнім пусковим стимулом, джерелом, пейсмеркером кожної події хронотопу життя людини, що стимулює її розвиток, збалансовує внутрішньосуб'єктну природу та зовнішні, незалежні, об'єктивні впливи навколишнього середовища; відіграє провідну, визначальну роль у формуванні особистої діяльності в конкретних умовах, є *ситуація*. Опікуючись об'єктивною потребою системного наукового обґрунтування, передусім системного загальнопсихологічного, наведеного висновку, знаходимо для нього підтвердження мінімум у чотирьох предметно незалежних наукових галузях раціогуманітарного знання – філософії (системології), фізіології, психології та теорії ігор (див. [2; 4; 7; 13; 19; 26; 33–36; 40; 44; 51]).

У предметному просторі наукової психології традиційно, починаючи від Л.С. Виготського, ключовими характеристиками психічного розвитку людини прийнято вважати *соціальну ситуацію* такого розвитку, *основні психічні новоутворення та провідну діяльність*. Зокрема, соціальна ситуація розвитку є засадничим зовнішнім незалежним від суб'єкта екзистенціогенним чинником, що доведено відомими результатами наукових розвідок Л.С. Виготського [8; 40]. За його висновками, *соціальна ситуація розвитку – це також одиниця аналізу динаміки розвитку людини*, яка визначає специфічну для певного віку взаємодію суб'єкта із середовищем, розуміння ним своєї соціальної позиції і стосунків з іншими людьми, які суттєво впливають на формування його властивостей як особистості й на появу психічних, щонайперше суто вікових, новоутворень. Суперечності, іноді й критичні, які виникають у кожній новій ситуації розвитку між попередніми і більш високими вимогами до суб'єкта та його можливостей, усуваються у результаті випереджувального розвитку відповідних психічних здібностей так чи інакше усупільненої людини. Таким чином саме соціальна ситуація розвитку якнайкраще відповідає ізоморфізму обставочних аферентацій, включно й пускового стимулу, що у поєднанні з внутрішньосуб'єктивними потенціалами особи розгортає спочатку уявний образ її діяння у вигляді свідомісного та загальнопсихічного акцептору і програми дій, і надалі й акту конкретно-ситуаційної дії.

Також фундаментальні дослідження О.В. Запорожця показали, що внутрішня моторика

людини імпліцитно пов'язана з її особистісними установками, мотивами діяльності. Така взаємна співдія визначає відношення суб'єкта до актуальної ситуації, у яку він потрапляє спорадично або свідомо. Крім того, цей дослідник слушно долучив до комплексу внутрішньої моторики людини образ ситуації та образ дії в такій ситуації [16, с. 14]. Наразі зауважимо, що математичною теорією ігор ситуація та гра методологічно розглядаються як один й той самий феномен [13, с. 853; 19, с. 10].

Сприймання *ситуації* як ключового генетичного джерела, пускового стимулу формування суб'єктної діяльності в конкретних умовах не може сприйматися винятково та однозначно як *інваріант, модус зовнішніх умов*, незалежних від суб'єкта, об'єктивних для нього впливів соціального довкілля. Тут, на нашу думку, слід враховувати те, *хто є ініціатором*, стимулятором актуальної для людини ситуації – сам суб'єкт як актор, ініціатор, пропонент [9, с. 9] ситуативної взаємодії чи незалежний від суб'єкта зовнішній стимул, екзоджерело. У першому випадку генезис ситуації на початку визначається актуальним *функціональним каскадом засобів внутрішньосуб'єктного габітусу людини* [20]. Такий ситуативний габітус таксономічно охоплює такі компоненти: *установку, суб'єкт-диспозицію* стосовно розгортання саме цієї ситуації, що джерелить від *комунікативної культури*; напрямки його дій або *комунікативні стратегії-правила* розгортання суб'єкт-диспозиції у ситуацію і, наприкінці, безпосередні *комунікативні акти* на всьому їх діапазоні розвиткового функціонування – від суто вербальних, мовленнєвих фонем до засобів-кінем [Там само]. У другому випадку хронотоп ситуації визначається зовнішніми, незалежними від суб'єкта об'єктивними факторами оточуючого середовища, або опосередковано, нечітко залежними часово-просторовими параметрами.

Визначення закономірностей системогенезу на свідомісному рівні суб'єкта в умовах актуальної для нього ситуації потребує передусім встановлення змісту ключових компонентів архітекτονіки перебігу його психологічних процесів (див. *рис. 3*). І саме комунікативно-філософський інтерсуб'єктивний підхід і традиція комунікативної раціональності (Ю. Габермас та ін.) надає змогу кожний такий компонент оприявнювати саме через принципи системогенезу (П.К. Анохін). Як зазначалося раніше, пусковий стимул актуальної ситуації може бути продуктом особистої ініціативи

суб'єкта або носити цілком незалежний від нього характер. Зміст і логіка комунікативної раціональності тут безпосередньо перетинається і навіть виступає генетичним джерелом домінуючої мотивації суб'єкта. Іншими словами, мотиваційний аспект переважає доти, допоки кожний суб'єкт-учасник не оптимізує свою участь у ситуації через вивільнення компонентів своєї системи (себто присутності чи участі у ситуації) від надлишкових ступенів свободи. Роль інтерсуб'єктного системоутворювального фактору ситуаційного плину буттєвості тут відіграє інтегрована корисність від спільної взаємодії її учасників. Можливість встановити якісний зміст такої корисності, а відтак і системотвірною осереддя певної ситуації, надає універсальна оптика компонентів "фонового консенсусу" і набір теоретико-ігрових критеріїв (принципів), передусім мінімакс-максимінного критерію оцінки і прогнозу ймовірних результатів дій, БАТНА і Парето-критерію оптимальності суспільного добробуту (критерій Парето-оптимальності).

Таким чином, чим більш імплікативним (от лат. *implicatio* – зв'язок, логічна імплікація) є системоутворювальний фактор задіяння кожного учасника до комунікації, тим стабільнішим буде фоновий консенсус і вірогідність корисного виграшу від спільної взаємодії. За таких умов прийняття рішення акцептор результатів дії, програма дії кожного з учасників набувають дійсно інтерсуб'єктного раціонального характеру і позбавлені від ризиків критичних протиріч. Тоді й зворотна аферентація кожного із суб'єктів ситуації спрямовується тільки на забезпечення фонового консенсусу, а дії носять характер прилаштування програм кожного. Але у будь-якому разі знаходження джерел генерування актуальної ситуації – незалежних зовнішніх або внутрішньосуб'єктних (довільних чи мимовільних), якості формування функціональної системи, програми дії – остаточну оцінку діям суб'єкта надаватиме реальне життя. Адже, як зазначав П.К. Анохін "виживає і прогресує лише така властивість або ознака організму, яка забезпечує найкраще пристосування даних живих істот до оточуючої обстановки" [3, с. 357].

ВИСНОВКИ

Здобутки компаративної розвідки та науково-психологічного інтегрування її результатів для виявлення методологічних засад визначення теоретико-психологічних закономірностей

гри як феномену, її онтології як оптимальної екзистенційної та трансцендентальної програми життєдіяльності суб'єкта, моделі функціональної консолідації його компонентів як психобіотичної системи уможлиблює формулювання таких **ВИСНОВКІВ**:

1. Екзистенція сучасної усупільненої людини характеризується невинним та поступовим накопиченням ознак критичної невизначеності, дефіциту передбачуваності та раціональних засновків для продуктивного прийняття рішень і соціальної взаємодії. Це об'єктивно призводить до актуалізації масштабних проблем розмаїтого генезису – політичних та суто військових, медикосоціальних, культурно-економічної стратифікації, що посилює аспекти нестабільного і малопередбачуваного VUCA-середовища. Перед суб'єктом постає аксіоматична нагальність знаходити і вживати надійні засоби життєдіяльності за цих надскладних умов. Психологічна наука покликана створити і надати як прикладний атрибут *учинковий інструмент особистості* – відповідні знання, оргдіяльнісні форми таких засобів.

2. Розробку ефективних засобів життєдіяльності суб'єкта в умовах нестабільного і малопередбачуваного середовища доцільно здійснювати на мультидисциплінарній методологічній основі, що відповідає сучасному рівню розвитку наукових дисциплін, максимально враховує переваги системного підходу і надає змогу використовувати спільне предметне поле дослідження. За результатами попереднього аналізу таким мультидисциплінарним предметом постає гра – феномен, котрий одночасно знаходиться в предметному просторі філософських, психологічних, математичних, соціологічних, культурологічних і політичних дискурсів і наукових ініціатив.

3. За результатами застосування компаративної наукової оптики гра постає як універсальна онтофеноменальна форма і продуктивна програма життєдіяльності сучасного суб'єкта, спосіб буття людини і суспільства у складних актуальних обставинах їх екзистенції. Водночас у межах наукової методології гра поступово посилює свої позиції як канонічний міждисциплінарний психологічний і навіть парадигмальний базис для проведення досліджень життєдіяльності людини і суспільства. Таку можливість гри надає передусім її методологічна здатність забезпечувати процеси системогенезу психобіотичної структури (людини або соціальної групи) будь-якого рівня складності. Ця здатність ґрунтується на тому,

що гра як єдина модальність одночасної буттєвої екзистенції і трансценденції, екстеріоризації та інтеріоризації, передбачає свідоме “подвоєння світу”. За таких умов гра – це буття одночасно двох планів-вимірів активної свідомості – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб’єктного, що існують за принципами системної взаємної співдії, доповнюваності, комплементарності.

4. Реалізація у життєдіяльності людини і соціальної групи фундаментальних принципів системогенезу – упорядкованої цілісності, самостабілізації, самоорганізації, ієрархізації та співдії компонентів системи – оптимально забезпечується саморозвитковими механізмами гри. В шеругу наведених принципів провідну роль відіграє принцип взаємної співдії. Він уможлиблюється механізмами вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи, створенням образу корисного для системи результату завдяки свідомісному випереджувальному відображенню. Наведені принципи аксіоматично та ізоморфно реалізуються як на рівні внутрішньосуб’єктного простору людини, так і в її зовнішній комунікативній діяльності. На підґрунті переважання актуальної і корисної цілі як системотвірного для акту діяльності фактору, ігровою програмою суб’єкта оптимізується раціональне функціонування його психічної системи у часопросторі її актуальної ситуаційної стихії змін.

5. Гра об’єднує часопросторові показники, індикатори якості результату, механізми та процедури верифікації достатності отриманого результату у вчинковому циклі акту діяльності суб’єкта. Вона із згорнутої програми діяння в актуальних аферентаціях обстановки, від першого контакту свідомості з первинним джерелом збудження психічної активності, екстеріоризується в усіх вузлах аферентно-синтетичного формування функціональної системи, розгортається в акт діяльності та інтеріоризується новим для суб’єкта досвідом на етапі рефлексії, що завершує дію. Універсальним системоутворювальним фактором для механізмів системогенезу продуктивної життєдіяльності людини в цих складних умовах є корисність.

6. Гра набуває характеру продуктивної програми життєдіяльності суб’єкта, коли через свідомість інтегрує та організовує участь у процесах діяльності належних компонентів його психічної системи, забезпечує регулятивну та конструктивну функції рефлексивних процесів, вербальних та фізичних дій. Завдяки

цьому забезпечується цілісність та динамізм взаємодії внутрішньосуб’єктного простору духовної сутності людини та умов її самореалізації.

7. Гра є своєрідним програмним забезпеченням вчинку. Вона створює плинний програмно-генетичний контекст впливу на процеси формування поведінки людини від модусу імітації до модусу повноцінної продуктивної дії у невизначеності. Вчинковість дії суб’єкта при цьому залежить від того, наскільки довільне або мимовільне, окреме або частково чи повно інтегроване використання суб’єктом ігрових засобів, має для нього моральний сенс, спонукає до вибору, формує дієві відповіді на екзистенційні виклики середовища. Примітивним, тривіальним ігровим модусом поведінки є мімікрійна, імітаційна дія суб’єкта, що становить окремий клас ігрового практикування – квазігру. Використання суб’єктом в актуальній проблемній ситуації імітаційного модусу квазігри здебільшого покликане його прагненням ухилитися від участі в ситуації, через що не може вважатися вчинком.

8. В миттєвостях актуальної екзистенції людини програмна роль гри створює продуктивні умови для поширення в суспільстві пріоритетів інтерсуб’єктної комунікативної раціональності. Канонічність теоретико-психологічних і міждисциплінарних парадигмальних та методологічних аспектів гри при цьому проявляється в ізоморфізмі, сутнісній консонансності модусів гри як експлікації Парето-оптимальності (математична теорія ігор), комунікативної раціональності (філософія), таксономії видів провідної діяльності людини (психологія діяльності).

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Абульханова-Славская, К.А. (1973). *О субъекте психической деятельности. Методологические проблемы психологии*. Москва: Наука.
2. Шатирко, Л.О. (2016). *Академік В.А. Роменець: творчість і праці*. Київ: Либідь.
3. Анохин, П.К. (1978). *Избранные труды. Философские аспекты теории функциональной системы*. Москва: Издательство Наука.
4. Анохин, П.К. (1975). *Очерки по физиологии функциональных систем*. Москва: Медицина.
5. Доватура, А.И. (1983). *Аристотель. Сочинения в четырех томах*. Т. 4. Москва: Мысль.
6. Берн, Е. (2016). *Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений*. Sweden: Philosophical arkiv.
7. Воробьев, Н.Н. (1984). *Основы теории игр. Бескоалиционные игры*. Москва: Наука.

8. Выготский, Л.С. (2000). *Психология*. Москва: Издательство ЕКСМО-Пресс.
9. Габермас, Ю. (2001). *Філософський дискурс Модерну*. Київ: Четверга хвиля.
10. Ганзен, В.А. (1984). *Системные описания в психологии*. Ленинград: Издательство Ленинградского университета.
11. Гусельцева, М.С. (2015). Культурно-аналитический подход к изучению эволюции психологического знания. *Дисс. д-ра. психол. наук*. Москва.
12. Давыдов, В.В. (1996). *Теория развивающего обучения*. Москва: ИНТОР.
13. Диксит, А., Скит С., Рейли Д., (2017). *Стратегические игры. Доступный учебник по теории игр*. Москва: Манн, Иванов и Фербер.
14. Степина, В.С., Гайденок, П.П., Касавина, И.Т., Ойзермана, Т.И., Рокмора, Т., Харре, Р., Хюбнера, К., Щедровицкого, П.Г., Юдина, Б.Г. (2009). *Энциклопедия эпистемологии и философии науки*. Москва: Канон+, Реабилитация.
15. Запорожец, А.В. (2000). *Психология действия*. Москва – Воронеж: Издательство НПО “МОДЕК”.
16. Запорожец, А.В. (1986). *Избранные психологические труды. В двух томах. Том 1. Психическое развитие ребенка*. Москва: Педагогика.
17. Зенгер, Х. фон. (2018). *Полное собрание. 36 знаменитых китайских стратагем в одном томе*. Москва: ЕКСМО.
18. Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. Москва: Объединенное Гуманитарное Издательство.
19. Крушевский, А.В. (1977). *Теория игр*. Киев: Издательское объединение “Вища школа”.
20. Фурман А.В., Фурман О.Є, Шандрук С.К. та ін. *Методологія і психологія гуманітарного пізнання*. (2019). Тернопіль: Видавництво Тернопільського національного економічного університету.
21. Ломов, Б.Ф. (1975). В системном подходе в психологии. *Журнал Вопросы психологии*, 2, 31–45.
22. Ломов, Б.Ф. (1984). *Методологические и теоретические проблемы психологии*. Москва: Наука.
23. Нейман, Дж. фон, Моргенштерн, О. (1970). *Теория игр и экономическое поведение*. Москва: Наука.
24. Немов, Р.С. (2007). *Психологический словарь*. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС.
25. Степин, В.С., Гусейнов, А.А., Семигин, Г.Ю., Огурцов, А.П. (2010). *Новая философская энциклопедия. В 4 томах. Т. II*. Москва: Мысль.
26. Степин, В.С., Гусейнов, А.А., Семигин, Г.Ю., Огурцов, А.П. (2010). *Новая философская энциклопедия. В 4 томах. Т. III*. Москва: Мысль.
27. Степин, В.С., Гусейнов, А.А., Семигин, Г.Ю., Огурцов, А.П. (2010). *Новая философская энциклопедия. В 4 томах. Т. IV*. Москва: Мысль.
28. Оуэн, Г. (1971). *Теория игр*. Москва: Мир.
29. Давыдова, В.В., Запорожца, А.В., Ломова, Б.Ф., (1983). *Психологический словарь*. Москва: Педагогика.
30. Фурман, А.В. (2012). *Психологія вчинку: шляхи творчості В.А. Роменця*. Київ: Либідь.
31. Ретюнських, Л.Т. (1998). *Онтология игры. Дисс. д-ра. психол. наук*. Москва.
32. Роговин, М.С. (1977). *Структурно-уровневые теории в психологии*. Ярославль: Издательство Ярославского государственного университета.
33. Татенка, В.О. (2006). *Людина. Суб'єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії*. В.А. Роменець, *Вчинок і постання канонічної психології* (с. 11–36). Київ: Либідь.
34. Роменець, В.А. (1978). *Історія психології ХХ століття*. Київ: Вища школа.
35. Роменець, В.А., Маноха, І.П. (2017). *Історія психології ХХ століття*. Київ: Либідь.
36. Роменець, В.А. (2004). *Психологія творчості*. Київ: Либідь.
37. Рубинштейн, С.Л. (1973). *Проблемы общей психологии*. Москва: Педагогика.
38. Саати, Т. (1993). *Принятие решений. Метод анализа иерархий*. Москва: Радио и связь.
39. Саати, Т., Кернс, К. (1991). *Аналитическое планирование. Организация систем*. Москва: Радио и связь.
40. Степанов, О.М. (2006). *Психологічна енциклопедія*. Київ: Академвидав.
41. Киященко, Л.П., Степин, В.С. (2009). *Постнеклассика: философия, наука, культура. В.С. Степин, Классика, неклассика, постнеклассика: критерии различия*. Санкт-Петербург: Издательский дом “Мир”.
42. Киричук, О.В., Роменець, В. А. (1999). *Основы психологии. Т.М. Титаренко, Вчинокекзистенції*(с. 556–573). Київ: Либідь.
43. Тутушкина, М.К. (2001). *Практическая психология*. Санкт-Петербург: Издательство Дидактика Плюс.
44. Шинкарук, В.І. (2002). *Філософський енциклопедичний словник*. Київ: “Абрис”.
45. Фурман, А.В. (2014). Теоретична модель гри як учинення. *Журнал наука і освіта*, 5, 95-104.
46. Фурман, А.В., Шандрук, С.К. (2014). *Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі*. Тернопіль: Видавництво Тернопільського національного економічного університету.
47. Фурман, А.В., Шандрук, С.К. (2014). *Сутність гри як учинення*. Тернопіль: Видавництво Тернопільського національного економічного університету.
48. Фурман, А.В., Шандрук, С.К. (2014). Циклічно-вчинкова модель гри, як онтофеноменальної даності. *Журнал Психологія і суспільство*, 4, 24 – 63.
49. Хай, Г.А. (1978). *Теория игр в хирургии*. Ленинград: Медицина.
50. Хайрулін, О. (2019). Ігровий імператив сучасної війни. *Журнал Психологія і суспільство*, 3-4, 73-94. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>
51. Щедровицкий, Г.П. (2004). *Организационно-деятельностная игра*. Сборник текстов из архива Г.П. Щедровицкого. Т9. (1). Москва: Наследие ММК.
52. TERRAPENE Process Management Suite (2006). *User Guide and Handbook*. Plexus Corporation.
53. *APA dictionary of psychology by Gary, R. VandenBos*. (2008). First edition.

REFERENCES

1. Abulkhanova-Slavskaja, K.A. (1973). *O subjekte psichyheskoi deiatelnosti. Metodolohyheskye problemy psicholohyy*. Moskva: Nauka [in Russian].

2. Shatyрко, L.O. (2016). Akademik V.A. Romenets: tvorchist i pratsi. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
3. Anokhyn, P.K. (1978). Yzbrannye trudy. Fylosofskye aspekty teoryy funktsyonalnoi systemy. Moskva: Yzdatelstvo Nauka [in Russian].
4. Anokhyn, P.K. (1975). Ocherky po fyzyolohyy funktsyonalnykh system. Moskva: Medytsyna [in Russian].
5. Dovatura, A.Y. (1983). Arystotel. Sochyneniya v chetyrekh tomakh. T. 4. Moskva: Mysl [in Russian].
6. Bern, E. (2016). Yhry, v kotorye yhraiyut liudy. Psykholohyia chelovecheskykh otnosheni. Sweden: Philosophical arkiv [in Russian].
7. Vorobev, N.N. (1984). Osnovy teoryy yhr. Beskoalytsonnye yhry. Moskva: Nauka [in Russian].
8. Vyhotskiy, L.S. (2000). Psykholohyia. Moskva: Yzdatelstvo EKSMO-Press [in Russian].
9. Habermas, Yu. (2001). Filosofskiy diskurs Modernu. Kyiv: Chetverta khvyliya [in Ukrainian].
10. Hanzen, V.A. (1984). Systemnye opysaniya v psykholohyy. Lenynhrad: Yzdatelstvo Lenynhradskoho unyversyteta [in Russian].
11. Huseltseva, M.S. (2015). Kulturno-analytycheskyi podkhod k yzucheniyu evoliutsyy psykholohyicheskoho znaniya. Dyss. d-ra. psykhol. nauk. Moskva [in Russian].
12. Davydov, V.V. (1996). Teoryia razvyvaiushcheho obucheniya. Moskva: YNTOR [in Russian].
13. Dyksyt, A., Skyt S., Reily D., (2017). Stratehicheskyye yhry. Dostupnyi uchebnyk po teoryy yhr. Moskva: Mann, Yvanov y Ferber [in Russian].
14. Stepyna, V.S., Haidenko, P.P., Kasavyna, Y.T., Oizermana, T.Y., Rokmora, T., Kharre, R., Khiubnera, K., Shchedrovyytskoho, P.H., Yudyna, B.H. (2009). Entsyklopedyia epistemolohyy y fylosofyy nauky. Moskva: Kanon+, Reabylytatsiya [in Russian].
15. Zaporozhets, A.V. (2000). Psykholohyia deistviya. Moskva – Voronezh: Yzdatelstvo NPO “MODEK” [in Russian].
16. Zaporozhets, A.V. (1986). Yzbrannye psykholohyicheskyye trudy. V dvukh tomakh. Tom 1. Psykhycheskoe razvytye rebenka. Moskva: Pedahohyka [in Russian].
17. Zenher, Kh. fon. (2018). Polnoe sobranie. 36 znamenytykh kytaiskyykh stratahem v odnom tome. Moskva: EKSMO [in Russian].
18. Kaiua, R. (2007). Yhry y liudy. Staty y esse po sotsyolohyy kultury. Moskva: Obedynennoe Humanytarnoe Yzdatelstvo [in Russian].
19. Krushevskiy, A.V. (1977). Teoryia yhr. Kyev: Yzdatelskoe ob'edyneniye “Vyshcha shkola” [in Russian].
20. Furman A.V., Furman O.Ie, Shandruk S.K. ta in. Metodolohiia i psykholohiia humanitarnoho piznanniya. (2019). Ternopil: Vydavnytstvo Ternopilskoho natsionalnogo ekonomichnogo unyversytetu [in Ukrainian].
21. Lomov, B.F. (1975). V systemnom podkhode v psykholohyy. Zhurnal Voprosy psykholohyy, 2, 31–45 [in Russian].
22. Lomov, B.F. (1984). Metodolohyicheskyye y teoreticheskye problemy psykholohyy. Moskva: Nauka [in Russian].
23. Neiman, Dzh. fon, Morhenshtern, O. (1970). Teoryia yhr y ekonomycheskoe povedeniye. Moskva: Nauka [in Russian].
24. Nemov, R.S. (2007). Psykholohyicheskyyi slovar. Moskva: Humanytarnyi yzdatelskiy tsentr VLADOS [in Russian].
25. Stepyn, V.S., Huseinov, A.A., Semyhyn, H.Iu., Ohurtsov, A.P. (2010). Novaia fylosofskaia entsyklopedyia. V 4 tomakh. T. II. Moskva: Mysl [in Russian].
26. Stepyn, V.S., Huseinov, A.A., Semyhyn, H.Iu., Ohurtsov, A.P. (2010). Novaia fylosofskaia entsyklopedyia. V 4 tomakh. T. III. Moskva: Mysl [in Russian].
27. Stepyn, V.S., Huseinov, A.A., Semyhyn, H.Iu., Ohurtsov, A.P. (2010). Novaia fylosofskaia entsyklopedyia. V 4 tomakh. T. IV. Moskva: Mysl [in Russian].
28. Ouen, H. (1971). Teoryia yhr. Moskva: Myr [in Russian].
29. Davydova, V.V., Zaporozhtsa, A.V., Lomova, B.F., (1983). Psykholohyicheskyyi slovar. Moskva: Pedahohyka [in Russian].
30. Furman, A.V. (2012). Psykholohiia vchynku: shliakhy tvorchosti V.A. Romentsia. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
31. Retiunskyykh, L.T. (1998). Ontolohyia yhry. Dyss. d-ra. psykhol. nauk. Moskva [in Russian].
32. Rohovyn, M.S. (1977). Strukturno-urovnevyte teoryy v psykholohyy. Yaroslavl: Yzdatelstvo Yaroslavskoho hosudarstvennogo unyversyteta [in Russian].
33. Tatenka, V.O. (2006). Liudyna. Subiekt. Vchynok. Filosofsko-psykholohichni studii. V.A. Romenets, Vchynok i postannia kanonichnoi psykholohii (s. 11–36). Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
34. Romenets, V.A. (1978). Istoriia psykholohii XX stolittia. Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].
35. Romenets, V.A., Manokha, I.P. (2017). Istoriia psykholohii XX stolittia. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
36. Romenets, V.A. (2004). Psykholohiia tvorchosti. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
37. Rubynshtein, S.L. (1973). Problemy obshchei psykholohyy. Moskva: Pedahohyka [in Russian].
38. Saaty, T. (1993). Pryniate resheniya. Metod analiza yerarkhyi. Moskva: Radyo y sviaz [in Russian].
39. Saaty, T., Kerns, K. (1991). Analytycheskoe planirovaniye. Orhanyzatsiya system. Moskva: Radyo y sviaz [in Russian].
40. Stepanov, O.M. (2006). Psykholohichna entsyklopediia. Kyiv: Akademvydav [in Ukrainian].
41. Kyiashchenko, L.P., Stepyn, V.S. (2009). Postneklassyka: fylosofyia, nauka, kultura. V.S. Stepyn, Klassyka, neklassyka, postneklassyka: krytery razlycheniya. Sankt-Peterburh: Yzdatelskiy dom “Mirj” [in Russian].
42. Kyrychuka, O.V., Romentsia, A.V. (1999). Osnovy psykholohii. T.M. Tytarenko, Vchynokekzystentsii (s. 556–573). Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
43. Tutushkyna, M.K. (2001). Praktycheskaia psykholohyia. Sankt-Peterburh: Yzdatelstvo Dydaktyka Plus [in Russian].
44. Shynkaruk, V.I. (2002). Filosofskyyi entsyklopedychnyi slovnyk. Kyiv: “Abrys” [in Ukrainian].
45. Furman, A.V. (2014). Teoretichna model hry yak uchyneniya. Zhurnal nauka i osvita, 5, 95-104 [in Ukrainian].
46. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). Orhanizatsiino-dialnisi ihry u vyshchii shkoli. Ternopil: Vydavnytstvo Ternopilskoho natsionalnogo ekonomichnogo unyversytetu [in Ukrainian].

47. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). Sutnist hry yak uchnennia. Ternopil: Vydavnytstvo Ternopilskoho natsionalnoho ekonomichnoho universytetu [in Ukrainian].

48. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). Tsyklichno-vchynkova model hry, yak ontofenomenalnoi danosti. Zhurnal Psykholohiia i suspilstvo, 4, 24 – 63 [in Ukrainian].

49. Khai, H.A. (1978). Teoriya yhr v khyrurhyi. Leningrad: Medytsyna [in Russian].

50. Khairulin, O. (2019). Ihrovi imperatyv suchasnoi viiny. Zhurnal Psykholohiia i suspilstvo, 3-4, 73-94. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073> [in Ukrainian]

51. Shchedrovetskyi, H.P. (2004). Orhanyzatsyonno-deiatelnostnaia yhra. Sbornyk tekstov yz arkhyya H.P. Shchedrovetskoho. T9. (1). Moskva: Nasledye MMK [in Russian].

52. TERRAPENE Process Management Suite (2006). User Guide and Handbook. Plexus Corporation.

53. APA dictionary of psychology by Gary, R. VandenBos. (2008). First edition.

АНОТАЦІЯ

Хайрулін Олег Михайлович.

Гра як психологічна програма життєдіяльності суб'єкта.

Сучасні особливості життєдіяльності людини характеризуються накопиченням ризиків критичної невизначеності, дефіциту передбачуваності та раціональних засновків для продуктивного прийняття рішень і соціальної взаємодії. Це актуалізує масштабні проблеми розмаїтого генезису. Зокрема, це глобальні проблеми військово-політичного, медико-соціального та культурно-економічного контексту. Прикладами цього є гібридне геополітичне протистояння, санітарна криза COVID-19, прекаріат-рухи Gilets jaunes і BLM та ін. Тому перед сучасною людиною постає критична необхідність знаходити і вживати надійні засоби життєдіяльності за таких умов. Наукова психологія має завдання створювати і надавати практичні ментальні інструменти для життя людини у складних соціальних умовах. Розробку таких ментальних інструментів доцільно здійснювати на мультидисциплінарних методологічних основах. Попередній аналіз таких основ свідчить, що універсальним інструментом життя людини у складних соціальних умовах є гра. Феномен гри знаходиться в предметному полі філософських, психологічних, математичних, соціологічних, культурологічних та політичних наукових ініціатив. Компаративний науковий аналіз підтверджує, що гра – це універсальна онтофеноменальна форма та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта; спосіб буття людини та суспільства в складних умовах. В межах наукової методології гра стає канонічним мультидисциплінарним базисом досліджень життєдіяльності людини і суспільства. Таку можливість гри надає її здатність забезпечувати процеси системогенезу людини та соціальної групи. Гра як програма життєдіяльності суб'єкта оптимально забезпечує виконання фундаментальних принципів системогенезу: 1) упорядкованої цілісності; 2) самостабілізації; 3) самоорганізації, 4) ієрархізації та 5) взаємоспівдії компонентів системи. Серед цих

принципів провідну роль відіграє принцип взаємоспівдії. Він забезпечується механізмами вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи, створення моделі корисного для системи результату. Наведені принципи аксіоматично та ізоморфно реалізуються як на рівні особистості, так і на рівні соціальної комунікації. Це відбувається завдяки ігровій програмі суб'єкта, яка точно відповідає актуальній для нього ситуації. Універсальним системоутворюючим фактором генезу ігрової програми суб'єкта є корисність. Гра об'єднує часо-просторові показники, показники якості результату, механізми його верифікації. Гра носить програмно-генетичний контекст впливу на формування поведінки людини від модусу імітації до модусу повноцінної дії у невизначеності. Повноцінне застосування гри як програми діяльності в складних умовах поширює в суспільстві пріоритети інтерсуб'єктної комунікативної раціональності. Канонічність гри тут проявляється в ізоморфізмі її змісту і механізму з механізмами Парето-оптимальності (математична теорія ігор), комунікативної раціональності (філософія), таксономії видів провідної діяльності людини (психологія діяльності).

Ключові слова: гра, невизначеність, світ VUCA, гібридна війна, прекаріат, суб'єкт життєдіяльності, вчинок, принцип, модус, канон, системогенез, системоутворюючий фактор, корисність, таксономія, упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація, взаємоспівдія компонентів системи, ігрова програма, комунікативна раціональність, інтерсуб'єктивність, теорія ігор, провідна діяльність, Парето-оптимальність.

ANNOTATION

Oleh Khairulin.

Game as a psychological program of the subject's life activity.

Modern features of human life activity are characterized by the accumulation of risks of critical uncertainty, lack of predictability and rational basis for productive decision-making and social interaction. It actualizes the large-scale problems of various genesis. In particular, it is talked about global problems of the military-political, medical-social and cultural-economic context. The hybrid geopolitical confrontation, the COVID-19 sanitary crisis, the precariat-movements Gilets jaunes and BLM and others are the examples of this. Therefore, a modern person is faced with the critical urgency to find and use reliable means of life activity in such conditions. Scientific psychology has the task of creating and providing practical effective mental tools for a person's life in the complex social conditions of everyday life. The development of such tools should be carried out on a multidisciplinary methodological basis. It is argued that the most important tool of human life under these circumstances is the phenomenon of the game which is in the subject field of philosophical, psychological, mathematical, sociological, cultural and political discourses. Comparative scientific analysis confirms that the game is a universal onto-phenomenal form and a productive program of subject's rational life activity; a way of the person's and a society's being in difficult conditions. In the field of scientific methodology, the game becomes a

canonical multidisciplinary basis for research of this range of problems. This opportunity is given to the game by its ability to ensure the processes of systemgenesis of human and social group, because it is the game as a metaprogram of the subject's life activity that optimally ensures the implementation of the fundamental principles of systemgenesis: a) ordered integrity; b) self-stabilization; c) self-organization, d) hierarchization and e) interaction of system components. Among these principles, the leading role is played by the principle of mutual cooperation, which is provided by the mechanisms of releasing the components of the system from excessive degrees of freedom, creating a model of useful results for it. These principles are axiomatically and isomorphically implemented both at the level of personality and at the level of social communication. This is due to the game programming of the subject, which exactly corresponds to the situation relevant to him. A universal system-forming factor in the genesis of a personal game program here is usefulness. The game combines time-space indicators, indicators of the result quality, and the mechanisms of its verification. The game introduces a program-genetic context of influence on the formation of human behavior from the mode of imitation to the mode of full-fledged action in moments of uncertainty. The full-

fledged application of the game as a metaprogram of activity in difficult conditions spreads in society the priorities of intersubjective communicative rationality. The canonicity of the game here is manifested in the isomorphism of its content and participation with the mechanisms of Pareto-optimality (mathematical game theory), communicative rationality (philosophy), and taxonomy of the types of leading human activity (psychology of activity).

Keywords: *game, uncertainty, VUCA world, hybrid war, precariat, subject of life activity, action, principle, mode, canon, systemgenesis, system-forming factor, usefulness, taxonomy, ordered integrity, self-stabilization, self-organization, hierarchization, interaction of system components, game metaprogram, communicative rationality, intersubjectivity, game theory, leading activity, Pareto-optimality.*

Рецензенти:

**д. психол. н., проф. Томчук М.І.,
д. психол. н., проф. Шандрук С.К.**

Надійшла до редакції 30.09.2020.

Підписана до друку 13.11.2020.

Бібліографічний опис для цитування:

Хайрулін О.М. Гра як психологічна програма життєдіяльності суб'єкта. Психологія і суспільство. 2020. №4. С. 24–53. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>