

ХАЗРАТОВА Нігора Вікторівна

АРХІТЕКТОНІКА МАНІПУЛЯЦІЙНО-ІГРОВОЇ ВЗАЄМОДІЇ ОСОБИСТОСТІ ТА ДЕРЖАВИ

Nihora KHAZRATOVA
**ARCHITECTURE OF THE MANIPULATIVE-GAME INTERACTION
OF THE INDIVIDUAL AND THE STATE**

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2025.02.068>

УДК 159.923:316.6

Постановка проблеми. Проблемне поле психології взаємодії громадянина і держави протягом останніх років невпинно загострюється з огляду на політичні, економічні та соціально-психологічні зміни, що відбуваються у світовій політиці. Між державами точаться війни, їх кордони змінюються в агресивному протистоянні, їхня роль у світовому співтоваристві зростає або зменшується. Зі свого боку, громадяни активно мігрують, здобувають громадянства інших країн і полишають попередні соціуми чи набувають подвійне й навіть множинне громадянство. Усе це істотно позначається на усталених способах і механізмах взаємодії громадянина і держави, які під впливом політичних потрясінь та стресів не лише розвиваються, а почасти й деградують, або набувають тимчасових / постійних патологічних ознак. У будь-якому разі випробуванням підлягають довіра громадян до держави, мотивація громадянського задіяння. Деформацій зазнають не лише громадянська ідентичність, а й правове та аксіологічне поле самої держави.

Існують аргументовані підстави виокремити як мінімум три форми взаємодії та взаємного впливу між громадянином і державою: а) примус, б) психологічна маніпуляція, в) партнерство. Оскільки примус є максимально примітивною, насильницькою й односпрямованою формою впливу (здебільшого зі сторони держави на громадянина), то він рідко буває до кінця суб'єктивно легітимізованим і зумовлює

спротив. З іншого боку, партнерство як взаємне розуміння і визнання потреб та інтересів одне одного вимагає високого рівня розвитку духовності і культури, причому як індивідуальної, так і організаційної; тому воно рідко досягається і постає як певний ідеал. Звідси, як не парадоксально, саме маніпуляційні форми взаємодії між громадянином і державою, попри свої очевидні моральні вади, є найпоширенішими. Отож здійснення системного аналізу маніпуляційних форм взаємодії між громадянином і державою на сьогодні становить важливу суспільну проблему.

Метою дослідження є рефлексивне обґрунтування маніпулятивно-ігрової взаємодії особистості й держави як деформації відносин між ними.

Мета конкретизується у вирішенні таких **завдань**:

- 1) парадигмально осмислити стосунки особистості громадянина і держави як адміністративної форми організації суспільства, передовсім висвітлити головні ознаки маніпуляції громадянина / держави у їх взаємодії;
- 2) проаналізувати роль держави в маніпулятивно-ігровій взаємодії громадянина і держави;
- 3) описати й охарактеризувати типові ігри, здійснювані за ініціативою як громадянина, так і самої держави.

Авторська концепція. Підкреслимо, що йдеться про нездорові (деформовані) форми взаємодії особистості й держави, що можуть

існувати поряд зі здоровими відносинами, але у певні періоди здатні поширюватися і навіть домінувати в суспільстві. Показово, що маніпуляційні форми названої взаємодії часом є настільки звичними і «зручними» для учасників відносин, що усвідомити і вийти з них вельми складно. При цьому, як відомо, атрибутивна ознака маніпуляції – це наявність прихованого мотиву самоствердження ресурсами іншої сторони, така ознака гри – повторюваність певних транзакцій з наперед запрограмованим результатом (ілюзорно «виграшним» для однієї сторони, але у перспективі програшним для стосунків унаслідок підриву довіри). Відтак гра становить більш послідовний і структурований різновид маніпуляції (див. [5]).

Ініціатор гри – незалежно від того чи це громадянин, чи держава – здебільшого вбачає у собі суб'єкта взаємодії, тоді як інша сторона відносин трактується як об'єкт. Так, громадянин намагається використовувати ресурси держави, незважаючи на її інтереси (бачить себе суб'єктом, державу – об'єктом); держава виявляє готовність експлуатувати громадянина, його власність, життєвий час (вбачає у собі суб'єкта, в громадянину – об'єкт використання).

Держава як стрижнева організованість суспільства здатна вступати в маніпулятивну взаємодію з окремою особистістю (скажімо, з працівником організації), то саме вона здатна здійснювати маніпулятивно-ігрову взаємодію з громадянином у прямому сенсі слова. Для цього, власне, часто використовуються різні засоби масової інформації, інструменти ідеологічного впливу, психотехнології тощо.

Маніпуляційно-ігрова взаємодія громадянина і держави може бути як симетричною, так і несиметричною [5]. У першому випадку ігри, які реалізуються як зі сторони громадянина, так і зі сторони держави, завжди мають прихований мотив і певний виграш, котрий переслідується в ході цієї гри. Вони є віддзеркаленням одна одної, хоч транзакції у цій грі здебільшого відмінні. Прикладом симетричних ігор може бути пара описаних нижче ігор: «Паразит» (де суб'єктом маніпуляції є громадянин, а об'єктом – держава) і «Ти винен мені» (де суб'єктом маніпуляції є держава, а об'єктом – громадянин). В обох іграх переслідується користь, за отримання якої не надано належної компенсації, тобто обманним шляхом і ресурсами іншої сторони. Обидві гри ґрунтуються на суб'єктно-об'єктній парадигмі відносин.

У випадку несиметричних ігор прихований мотив, як і виграш (психологічний чи полі-

тичний), є цілком різним; до прикладу, мотив виправдання власної громадянської пасивності для особистості, або мотив покращення власного іміджу через «провал» в очах громадянина іміджу іншої країни – для держави.

Одним із свідчень несиметричної гри є гра «Боротьба з корупцією», ініціатором якої виступає держава. Громадянин, як правило, є гравцем (часто – об'єктом) у цій грі, але рідко – її ініціатором. Крім того, несиметричні ігри характеризуються також різною парадигмою відносин між громадянином і державою: вона може бути як суб'єктно-об'єктною, так і, прирізом, об'єктно-суб'єктною (громадянин вбачає у собі жертву підступів держави і займає пасивну позицію). Описання і психологічний аналіз названих ігор наведено нижче.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Традиційно взаємодія громадянина і держави аналізується як проблема громадянської ідентичності (що, на нашу думку, істотно звужує саму проблему) і в такому предметному ракурсі вивчається. Дискусії щодо феномену громадянської ідентичності, його онтологічної сутності та співвідношення з національною, етнічною, громадською ідентичністю, ведуться і досі. Так, концепт громадянської самобутності часто поєднується з концептами національної та етнічної ідентичності (Cohen & Chaffee [8], Constant & Zimmerman [9], Curticean [10]) та аналізується в контексті політичної поведінки (Duckitt & Sibley [11]), як і в напрямку формування проактивних атитюдів громадянської участі (Krzywosz-Rynkiewicz & Zalewska [14]). До того ж D. Sekulić і J. Sporer вважають поняття громадянської ідентичності ширшим, ніж етнічної ідентичності [18], а L. Hristova і A. Sekik описують різні типи співвідношення між етнічною і громадянською самобутністю [12].

J. Pakulski & B. Tranter розглядають суспільство як добровільну (громадянську) асоціацію, себто як об'єкт соціальної прихильності і солідарності. Це знаходить своє відображення в інституті громадянства, «сильний» громадянській ідентичності та громадянській активності. Членство у соціумі розглядається як питання добровільного зобов'язання, а не як народження і / або родинних зв'язків, воно втілює розуміння громадянських прав і передбачає дотримання законів [15].

За останнє десятиліття проблематика громадянської ідентичності стала популярною й серед вітчизняних науковців. Так, І. Жадан виокремлює чотири рівні громадянської само-

ідентифікації – знакової репрезентації, інтерпретації смислів, конструювання сенсів і створення умов та правил перетворення реальності. А до показників громадянської ідентифікації дослідниця відносить суб'єкту самоідентифікацію, локус контролю соціальної відповідальності, потребу у свободі, практики громадянської взаємодії, можливі Я суб'єкта громадянської взаємодії та стратегії їх досягнення, моделі громадянської активності, часову орієнтацію, дистанційованість влади, інтегрованість у громадянську спільноту, сенс і цілі громадянства [2]. Водночас наголос, який вона робить на громадянських компетенціях, зумовлює специфічний ракурс інтерпретації та розуміння феномену громадянської ідентичності, уподібнюючи його вмінням і навичкам, поведінковим надбанням особи, яким можна навчитися [6]. Громадянські компетентності уможливають громадянину розв'язання повсякденних проблем взаємодії з державою та апаратом державного управління, причім проблем здебільшого не політичного, а утилітарного характеру.

Зі сказаного виникає питання: чи не варто, розглядаючи проблему взаємодії громадянина і держави, говорити про аналогічні «компетентності» у держави, які б виконували функцію відстежування народних очікувань, політичної волі громадян з метою їх реалізації? Оскільки держава є різновидом соціальної організації, то вочевидь вона не може ігнорувати інтереси громадянина, і має «володіти вмінням» комунікації з ним, розуміння його потреб і навички реагування на них. Чи робить вона це наскільки ефективно і в який спосіб може набути відповідних компетенцій? – залишається проблемою для майбутніх дослідників.

Слушними вважаємо міркування Т. Бевз, яка у змісті громадянської ідентичності виокремлює політико-правову компетентність, політичну активність, громадянську участь, почуття громадянської спільності [1, с. 7]. Однак зауважимо, що політична активність – це не обов'язковий маркер саме громадянської ідентичності, а швидше політичної ідентичності (усвідомлення своєї належності до різних політичних структур – громадсько-політичних організацій, політичних партій), що і передбачає, зазвичай, активну політичну участь.

І. Петровська [17] найближче підходить до аналізу реальної взаємодії громадянина і держави й тлумачить її у термінах транзактного аналізу Е. Берна [7] – так званих ігор,

які, на нашу думку, разом з маніпулятивною взаємодією взагалі і зі сценарною зокрема, залишаються максимально поширеними способами взаємодії особистості й держави як соціального інституту. Вочевидь цінність цієї концепції полягає в тому, що вона звертає увагу на наявність не лише здорових, а й деформованих – «сурогатних», маніпуляційних – форм відносин громадянина і держави. Водночас авторка пропонує своє бачення здорових ігрових стосунків у вказаній дихотомії. Якщо здорові стосунки між особою і державою передбачають раціональний обмін (скажімо, громадянин платить податки – держава забезпечує порядок і безпеку соціуму), то сурогатні стосунки – їх імітацію у вигляді ігор. Сурогатність зводиться до того, що вони слугують заміниками нормальних відносин, які передбачають прозорий обмін взаємовигідними транзакціями.

В науковій літературі описано п'ять різновидів найбільш типових ігор громадянина з державою: 1) «Переслідування» («Держава гнобить мене»), 2) «Патріот» («Лише я люблю нашу державу, всі інші тільки зрадники»), 3) «Ображений» («Якщо б не ця держава»), 4) «Паразит» («Ти будеш утримувати мене») і 5) «Трудовий героїзм» («Самовіддано працюю заради моєї інституції / держави»). Ці ігри є різновидом маніпуляції громадянина, які він здійснює стосовно держави з різними цілями (самовиправдання, обґрунтування власної пасивності або кар'єрних невдач, незаконного збагачення, виявом образи на державу тощо): (Petrovska [17-18], Khazratova, Petrovska [14]).

Підсумовуючи аналіз наукових джерел, виокремимо два найважливіших моменти: з одного боку, тривають дискусії з приводу сутності громадянської ідентичності та її зіставлення з ідентичністю етнонаціональною, з іншого – в аналізі цієї ідентичності почасти реалізується досить вузька постановка проблеми, розуміння якої вимагає ширшого контексту. На наш погляд, розмежування етнонаціональної та громадянської ідентичностей може бути здійснене за очевидною логікою: якщо етнонаціональна ідентичність передбачає отождолення себе з представником власної етнічної / національної спільноти (відповідно з носіями рідної мови, етнічної культури, звичаями і традиціями тощо), то громадянська ідентичність – отождолення себе з громадянином держави, причому незалежно від етно-

національної ідентичності, за ознакою приналежності («підданства») до певної державної системи. Відтак громадянин ототожнює себе зі співгромадянами, які мають спільні організаційні та правові проблеми функціонування у певній державі і які шукають спільних рішень життєвих проблем і завдань.

Щодо тлумачення самої громадянської ідентичності, то її розгляд у ширшому контексті – а саме в лоні взаємодії громадянина і держави – уможливорює повніше її розуміння. Адже ця ідентичність складається не «сама по собі» і не лише під впливом культури, суспільних традицій та звичаїв і т. ін., вона формується також як реакція на транзакції держави, спрямовані на громадянина. Держава також є великим активним суб'єктом, у стосунках з котрою громадянин перебуває постійно.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ

Дійсність існування і функціонування в державі для громадянина часто буває стресогенною і травмівною. До прикладу, держава оголошує карантин чи локдаун під час пандемії, проводить примусову вакцинацію, здійснює збройну агресію проти іншої держави, або чинить збройний опір, внаслідок чого примушує своїх громадян вбивати і ризикувати власним життям. Примус з боку держави часто виправдовується необхідністю і турботою про громадян, що не завжди викликає в них довіру. Все це дієво впливає на громадянську ідентичність, яка усе далі відходить від здорових форм і набуває різноманітних девіацій.

Водночас сама по собі стресогенність реальності не становить достатній фактор аномалізації громадянської ідентичності. Відомі приклади, коли загроза державі (внутрішня чи зовнішня) зумовлювали громадянську консолідацію та оздоровлення громадянської ідентичності. Очевидно, що одним із вирішальних чинників тут є аксіологічна спрямованість активності держави – на захист декларованих цінностей (скажімо, політичних свобод і можливостей), або на відхід від них і реалізацію антицінностей. Ця спрямованість завжди відображається та інтерпретується особистістю, що формує відповідне розуміння держави («образ держави»), яке визначає поведінкові реакції і вчинки громадянина.

Вищезазначене нашою думкою, що аналіз проблеми громадянської ідентичності

доцільно реалізовувати в контексті психології стосунків громадянина і держави, у тому числі й у маніпулятивно-ігровій (нездоровій, але поширеній) формі взаємодії між ними.

Критерієм визначення того, наскільки психологічно здоровими / нездоровими є відносини особистості з державою є суб'єктність / об'єктність парадигмального осягнення цих відносин. Можна виокремити як мінімум чотири парадигми таких стосунків: 1) суб'єкт-об'єктні (громадянин приписує собі значення суб'єкта, тобто первинну, важливішу роль, державі – об'єкту, вторинну позицію); 2) об'єкт-суб'єктні (громадянин знецінює свою роль, надає державі вагомості першоджерела активності); 3) об'єкт-об'єктні (громадянин знецінює обидві сторони стосунків, приміром, бачить себе маленьким гвинтиком великого бюрократичного механізму); 4) суб'єкт-суб'єктні (особистість вбачає і в собі, і в державі першоджерело активності і прагне встановити партнерські діалогічні стосунки).

Перші дві парадигми зазвичай спричиняють взаємодію, яка не враховує / ігнорує інтереси іншої сторони взаємин. Тому вони очевидно не сприяють довірі і часто зумовлюють нездорові форми взаємодії особистості й держави. Якщо ініціатором взаємодії виступає держава, реалізуючи суб'єкт-об'єктну парадигму стосунків, то останні втілюються в життя у формі примусу / маніпуляції. Суб'єкт-об'єктна, об'єкт-суб'єктна і, тим більше, об'єкт-об'єктна парадигми узаasadнюють деформовані стосунки особистості й держави: як мінімум один з партнерів тлумачиться як об'єкт, себто його інтенції вважаються другорядними та залежними від іншого. Лише суб'єкт-суб'єктна парадигма сприяє здоровим стосункам на основі партнерства (Фурман О. [3-4], Khazratova, Petrovska [13]).

Концепт «симетричних» та «несиметричних» ігор. В концепції І. Петровської ігри у взаємодії особистості й держави були описані як такі, що ініційовані громадянином і здійснюються ним заради отримання психологічного виграшу (який є лише сурогатом справжнього зняття реальної проблемності у його стосунках з державою). Але чи в усіх випадках маніпулятивно-ігрова взаємодія ініційована громадянином? І чому переслідуваний ним виграш має бути досягнутий саме шляхом маніпуляції?

За логікою будь-яких бінарних взаємовідносин обидві сторони є активними у стосунках. Активність полягає не лише в тому, що ініціатором транзакцій виступає почергово то

одна, то інша сторона, а і в тому, що кожний учасник діяльно реагує на транзакції іншого суб'єкта, інтерпретуючи та акцептуючи їх. А кожна наступна транзакція є відповіддю на попередню низку дій іншого учасника. Тому навіть якщо одна сторона «використовує» іншу в ролі об'єкта для реалізації власних цілей, це так чи інакше приймається іншою стороною. Звідси випливає, що у маніпулятивно-ігровій взаємодії особистості з державою остання також є активною одиницею дії.

Слідуючи постулатам Берна, приймаємо за аксіому, що всі гравці отримують певний психологічний виграш від гри (інакше мотивації участі в ній не було би). І все-таки ініціатор гри переслідує передусім власну вигоду і, ймовірно, виграє більше. Тому кожна сторона у різних ситуаціях може пропонувати / нав'язувати свою власну гру, яка дає перспективу більшого виграшу. Звідси логічно випливає, що кожна сторона відносин – і громадянин, і держава – можуть бути ініціаторами різних ігор. І більше того, ігри, у яких ініціатором є громадянин / держава, можуть бути «дзеркальним відображенням» одна одної. Це означає, що вони спроможні керуватися аналогічним прихованим мотивом, переслідувати подібний виграш, ґрунтуватися на однаковій парадигмі відносин. У цьому разі доцільно називати їх *симетричними*. Таких ігор найбільше у сфері «набуття неправомірної вигоди»: і громадянин, і держава намагаються отримати користь (перш за все фінансову, економічну, матеріальну) за рахунок використання іншої сторони.

Водночас не усі ігри мають свій аналог в іншого учасника відносин. Нерідко трапляється, що одна зі сторін має мотив специфічного характеру, який рідко зустрічається у іншій. Так, до прикладу, державі може бути притаманний мотив покращення свого іміджу в громадян, для чого створюються і поширюються певні міфи. Це – суто маніпулятивний вплив (хоч ще не гра), який не дублюється у населення. Таку взаємодію чи гру варто називати *несиметричною*. Ігри несиметричного характеру втілюють специфіку мотивів, потреб та очікувань ініціатора гри, тоді як ігри симетричні – мотиваційну та ціннісну подібність громадянина і держави.

Враховуючи це, логічно висвітлити та проаналізувати відповідні ігри між громадянином і державою з позицій їх симетричності (парності) або несиметричності. Розглянемо їх послідовно за схемою транзактного аналізу,

розробленою Е. Берном, яка охоплює такі компоненти: 1) теза (основна мета гри); 2) мета (психологічний виграш для основного гравця); 3) ролі; 4) найважливіші транзакції на соціально-психологічному рівні; 5) основні ходи у грі; 6) винагорода; 7) антитеза (можливість зупинити гру, переорієнтувати основного гравця на більш продуктивні відносини) [7].

У такий спосіб проаналізуємо пару симетричних ігор.

Г р а «**Паразит**», що здійснюється за ініціативою громадянина.

1. *Основна теза*: «Ти будеш утримувати мене!» Тут у ролі переслідувача виступає Паразит / Пільговик, який постійно шукає можливості отримати підтримку від держави, здобути пільги, в тому числі шляхом шахрайства.

2. *Психологічна вигода*: реалізація прихованої агресії проти держави, соціальний паразитизм, самоствердження.

3. *Ролі*: Паразит / Пільговик зазвичай працює в бюджетній сфері, не соромиться заявляти про свої «права», приміром, чорнобилець, мати-одиначка; Представники держави – працівники профспілок, медики, бухгалтери; Колеги – працівники, які не мають або не шукають пільг і самостверджуються в інший спосіб.

4. *Парадигма відносин*: суб'єкт-об'єктна. Пільговик – активний, незадоволений та агресивний споживач державних послуг. Держава є об'єктом, а Паразит не цікавиться проблемами Держави.

5. *Основні ходи*: а) Пільговик декларує свої права; б) агресивно ставиться до будь-яких заперечень з боку представників держави; відстоює свої привілеї навіть тоді, коли вони не дають йому прагматичної вигоди; в) вступає у приховану конфронтацію з Колегами, можливо для того, щоб компенсувати те, що не має повного права на свої пільги і «права».

6. *Винагорода*: Паразит висловлює приховану агресію, отримує матеріальну та фінансову вигоду. Колеги самостверджуються через його програш («Не будь дармоїдом, заробляй своєю працею»), якщо вони налаштовані проти нього; або самостверджуються через успіх Паразита («Він довів свої права нашої шахрайській державі»), якщо вони підтримують його.

7. *Вихід*: задоволення від заслуженого заробітку, віра у свій потенціал; переживання солідарності з проблемами держави, робота над вирішенням спільних проблемних завдань.

Г р а «**Ти винен мені**», що здійснюється державою.

1. *Головна теза*: «Ти винен мені з моменту свого народження. Ти зобов'язаний мені усім, що маєш, а отже я маю моральне і юридичне право все забрати. Я роблю це для твоєї / суспільної користі».

2. *Психологічний виграш*: обґрунтування цілковитого домінування, перетворення наділеного правами громадянина на безправного Підданого. Самозвеличення та самовиправдання скрутним становищем, або зовнішньою загрозою.

3. *Ролі*: Держава експлуатує Підданого, змушуючи його важко працювати без достатньої винагороди, віддавати свої фінанси / майно, або й життя на захист Держави. Підданий – безправний, скутий страхом втратити усе, але в надії, що його життя, час і тіло є його недоторканною власністю. Державний Виконавець – представник територіального центру комплектації військових або організації, що перевантажує Підданого працею; поліцейський. Ідеолог (він же блогер, пропагандист, публіцист) – лідер громадської думки, котрий доносить до Підданого й обґрунтовує позицію Держави з логічної, моральної і правової позицій.

4. *Парадигма*: суб'єкт-об'єктна. Це є найяскравіша форма, відверта маніфестація застосування цієї парадигми. Маніпуляція зі сторони Держави наближається до відвертого примусу і часто супроводжується ним.

5. *Головні рухи*: а) Держава потрапляє у скрутне становище або декларує це; б) вона звертається до Підданого із закликом пожертвувати те, що він має (фінанси, власність, своє життя, життя своїх близьких) для спільної користі (виходу з кризи, захисту від ворога тощо); в) Ідеолог обґрунтовує, чому така жертва абсолютно необхідна, а Державний Виконавець примушує Підданого до цієї жертви; г) Підданий жертвує, час іде, нічого не змінюється; г) Ідеолог продовжує бідкатися на скруту в Державі (економічну кризу, стихійні лиха, зовнішню агресію) і підштовхує до нових жертв.

6. *Нагороди*: Держава здобуває імідж Жертви, що дає право на підтримку, допомогу звідусіль і водночас на відкидання критики та звинувачень; Підданий отримує мазохистичне задоволення від самознищення на користь Держави і лояльність від неї (задоволення посилюється, якщо він одночасно спостерігає за покаранням менш лояльних до Держави громадян); Державний Виконавець та Ідеолог насолоджуються своєю ситуативною владою

над Підданим (перший – фізичною, другий – маніпулятивною).

7. *Вихід з гри*: усвідомлення суспільством у ході громадського діалогу ролі жертв зі сторони Підданого (якщо за тривалий час ситуація не змінилася, відтак жертвність з його боку не відігравала вирішальної ролі й тому була непотрібною); визнання неефективності такого державного управління та відмова від позиції експлуатації.

Аналізуючи цю пару ігор, зазначимо, що межа між грою і реальністю завжди досить тонка: громадянин може щиро пожертвувати державі все що має, натомість держава може щиро закликати громадянина до жертв. Утім, критерієм «ігрових стосунків» є такий факт: час іде, а від жертв та підтримки громадянина нічого не змінюється; проблема не розв'язується, що і є ознакою гри. Новий повтор транзакцій з попереднім результатом ще більшою мірою засвідчує наявність гри.

Гра, причому як у першому, так і в другому випадку, зумовлена намаганням отримати неправомірну та необґрунтовану користь від іншої сторони (у грі «Паразит» – громадянином, який стає на позицію соціального паразитизму, від держави; у грі «Ти винен мені» – державою, що нещадно експлуатує громадянина). Пара описаних ігор є симетричною, оскільки в її підґрунті перебуває подібний мотив, та й реалізується вона за певною аналогією. Ба більше: як у одній, так і в другій сторони взаємодії, присутній однаковий моральний дозвіл на «використання» іншого учасника. Симетричність гри завжди вказує на присутність спільної аксіологічної системи, у якій діють «гравці»: ошукуючи, вони одночасно розуміють одне одного.

Однак зустрічаються і несиметричні ігри, тобто ті, які не мають аналогів за ініціативою іншої сторони. Однією з них є гра, що зазвичай ініціюється державою.

Гра «Боротьба з корупцією».

1. *Головна теза*: «Ми нещадно боремося з корупцією в нашій державі, почекайте, колись ми знищимо її».

2. *Психологічний виграш*: отримання кредиту довіри Громадян, відстрочка моменту «початку чесного життя», створення ширми з метушні навколо корупції, можливість залишити усе так, як є.

3. *Ролі*: Держава тут грає подвійну роль: а) вона оплутана путами корупції, з яких виринає; б) Корумпована Держава. (Не)корумпований Громадянин хоче більше

заробити, але не бачить «чесних» шляхів; натомість Борці з Корупцією шукають і викривають Корупціонерів; Корупціонер – громадянин, котрий збагатився за рахунок Держави, але не «поділився» із вищими інстанціями.

4. *Парадигма*: суб'єкт-об'єктна.

5. *Головні рухи*: Держава анонсує боротьбу з корупцією; (Не)корумповані Громадяни мріють про чесне і відкрите життя без брехні; Борці з Корупцією полюють за Корупціонером і викривають його; він підкуповує Борців, і вони його відпускають після кількох ритуальних дій: показування по телевізору, суспільного осуду, відбирання коштів. Борці з Корупцією шукають наступного Корупціонера, з яким відбувається те ж саме; у результаті Борці з Корупцією самі стають Корупціонерами. (Не)корумпованого Громадянина також втягують в оборудки, хоча й не допускають до великих грошей: йому дають трохи «заробити», внаслідок чого формально він також причетний до незаконних операцій. Урешті-решт у Державі не залишається впливових осіб, крім Корупціонерів, і саме вони створюють правила і забезпечують обмін, економіку, регулюють фінансові потоки та здійснення влади. Виходить, що Держава ґрунтується на корупції і не може існувати без неї: усе її життєзабезпечення відбувається «в тіні».

6. *Вихід із гри*: усвідомлення факту, що боротьба з корупцією завжди породжує більшу корупцію. Корупція зникає тоді, коли стає не вигідною і недоцільною. Контроль зі сторони громадськості за діяльністю високопосадовців і прозорість правових та фінансових процесів можуть допомогти виходу з гри, хоч варто усвідомлювати, що ця гра «затягує» найбільше.

Специфіка ролі Держави у цій грі – її мінливість, наявність двох протилежних інтенцій: знищити корупцію і водночас зберегти її. Вона постає дволиким Янусом – одночасно жертвою корупції та заангажованим корупціонером. Фактично вона цілеспрямовано обманює (Не)корумпованого Громадянина, коли оголошує боротьбу з корупцією. Насправді Держава зацікавлена у винищенні корупції настільки, наскільки остання перешкоджає її розвитку. Корупція не знищує державу повністю, але істотно гальмує її процвітання, примітивізує її функціонування. Коли ж доходить до серйозних реформ, то система прагне до самозбереження і самовідтворюється. Для справжнього розвитку почасти потрібні кризові умови (спонуки) й одночасно реальні можливості.

Якщо цього немає, то Держава здійснює перманентний рух то «від» корупції, то «до» неї, залишаючись усередині певного «коридору», за межі якого вона не виходить. Однак «розширення» цього коридору є все-таки можливим.

Аналізуючи описані вище симетричні та несиметричні ігри, варто відповісти на питання: хто власне грає в ігри з громадянином? Чи це держава як інституційована організація суспільства є ініціатором / суб'єктом гри, чи все ж таки державна влада?

Складність цього питання полягає в тому, що держава не є об'єктом безпосереднього сприйняття чи взаємодії, а громадянин не завжди усвідомлює її внутрішню присутність, що зумовлює його опір і заперечення наявності будь-якої гри. Соціальна перцепція держави громадянином здійснюється завдяки персоніфікації: вона персоніфікується як представник влади – як поліцейський, менеджер, чиновник. Тому видається, що проблеми виникають у взаємодії лише з окремими представниками влади, а зовсім не з державою як такою. Тим не менше, не слід забувати, що дії державного управлінця чи виконавця завжди ґрунтуються на законах, прийнятих державою; вони впроваджують усталені нею стандарти (до прикладу, «прожитковий мінімум»); державні виконавці говорять від імені держави, апелюють до неї. Більше того, громадяни також у своїх наративах апелюють саме до держави. Вони займаються громадською діяльністю на користь державних інституцій, засуджують їх (держава і влада підлягають осуду окремо), вступають у внутрішній діалог із представниками держави. Це означає, що люди не плутають владу з державою, а фактично вступають у відносини з державою як громадяни. Це також означає, що в багатьох «громадянських іграх» роль держави – об'єктна чи суб'єктна – продиктована вибором самим громадянином (здебільшого неусвідомлюваним).

Держава, своєю чергою, зацікавлена, як мінімум, у громадянській задіяності кожної зрілої особи. Інакше їй загрожує якщо не звичайна еміграція громадян, то їх «внутрішня еміграція». Тому деякі ігри мотивуються державними ідеологічними системами. Не випадково в СРСР був сакралізований образ радянської людини – скромної особистості, принципової та відданої роботі на шкоду особистому життю. В ідеології США так само сакралізувався образ героя, відданого своїй справі, котрий ризикує власним життям заради безпеки

співгромадян (приміром, телегерой – рейнджер Вокер та ін.). Прихований сенс цих ідеологій полягає у заохоченні громадян до участі у вигідних для держави іграх, таких як «Трудовий героїзм». Але аналіз цієї складної і де в чому перверсійної гри, як і пошук симетричних ігор, здійснених за ініціативою держави, є темою майбутніх досліджень.

Аналіз цієї маніпулятивно-ігрової взаємодії потрібен для того, щоб знайти можливість «виходу з гри» як для громадянина, так і для держави як інституційної організації.

ВИСНОВКИ

1. Маніпулятивно-ігрова взаємодія громадянина і держави є різновидом нездорових, неоптимальних стосунків між ними. Вона виражає себе, зокрема, в іграх (у термінах транзактного аналізу), які становлять собою сурогат / деформацію здорових відносин особистості й держави, керуються прихованим мотивом і спрямовані на досягнення «виграшу» ресурсами іншої сторони, що створює видимість розв'язання реально існуючих у них / між ними проблем.

2. Маніпулятивна ігрова взаємодія ґрунтується здебільшого на суб'єктно-об'єктній парадигмі відносин між громадянином та державою, де ініціатор гри вбачає у собі суб'єкта, а в іншій стороні стосунків – об'єкта.

3. Кожна гра може бути як симетричною («дзеркально» відображати гру партнера, до прикладу, ігри, спрямовані на самозбагачення ресурсами іншої сторони, спостерігаються як зі сторони громадянина, так і держави), так і несиметричною (присутні тільки в одного партнера взаємодії). Незважаючи на це, всі учасники ігор (як симетричних, так і несиметричних) отримують психологічний виграш як заміну розв'язання організаційних (політичних, ідеологічних, комунікаційних чи інших) проблем у відносинах громадянина і держави.

4. Симетричні ігри втілюють у собі подібність прагнень, очікувань та моральних стандартів громадянина і держави, несиметричні – різноманітність мотивів, прагнень і стандартів, а тому ґрунтуються на різних парадигмах між-суб'єктних стосунків.

Перспективою досліджень є подальша концептуальна розробка викладених вище підходів, а також створення методологічного інструментарію, що дав би змогу вивчати реальність маніпулятивно-ігрової взаємодії між громадянином і державою у неспотвореному вигляді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бевз Т.А. (ред.). Політичні механізми формування громадянської ідентичності в сучасному українському суспільстві. Київ: ІПіЕНД ім. І. Кураса НАН України, 2014. 236 с.
2. Жадан І.В. Соціально-психологічна модель громадянської компетентності. *Проблеми політичної психології*. 2019. №8. С. 7-21.
3. Фурман О.Є. Взаємоспричинення парадигм, стратегій, класів і методів соціально-психологічного впливу. *Психологія і суспільство*. 2019. №2. С. 44-65. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.02.044>
4. Фурман (Гуменюк) О.Є. Психологія впливу: монографія. Тернопіль: Економічна думка, 2003. 304 с.
5. Хазратова Н.В. Психологія відносин особистості й держави: монографія. Луцьк: Вежа, 2004. 392 с.
6. Хазратова Н.В. Громадянська ідентичність у структурі особистісних ідентичностей. *Проблеми політичної психології*. 2015. №2. С. 112-125.
7. Berne E. Games People Play – The Basic Hand Book of Transactional Analysis. New York: Ballantine Books, 1964.
8. Cohen A.K., Chaffee, B.W. The relationship between adolescents' civic knowledge, civic attitude, and civic behavior and their self-reported future likelihood of voting. *Education, citizenship and social justice*. 2013. V.8. P. 43-47.
9. Constant A., Zimmermann, K. Immigrants, Ethnic Identities and the Nation-State. *International Handbook on the Economics of Migration*. 2012. P. 259-275.
10. Curticepean A. «Are you Hungarian or Romanian?» On the study of national and ethnic identity in Central and Eastern Europe. *Nationalities Papers*. 2007. V.35. P. 411-427.
11. Duckitt J., Sibley C. Personality, ideological attitudes, and group identity as predictors of political behavior in majority and minority ethnic groups. *Political Psychology*. 2016. V. 39. P. 109-124.
12. Hristova L., Cekik A. Between the ethnic and the civic identity – on the perceptions of the student population in the Republic of Macedonia. *New Balkan Politics*. 2013. V.13. P. 45-70.
13. Khazratova N., Petrovska I. Gry w relacji jednostka – państwo jako przejaw deformacji tożsamości obywatelskiej. *Przegląd psychologiczny*. 2024. V.67. P. 59-73. <https://doi.org/10.31648/przegldpsychologiczny.10471>
14. Krzywosz-Rynkiewicz B., Zalewska A. Psychologiczne portrety młodych obywateli. Warszawa, Wydawnictwo SWPS. 2011.
15. Pakulski J., Tranter, B. Civic, national and denizen identity in Australia. *Journal of Sociology*. 2000. V.36. P. 205-222.
16. Petrovska I. Civic Identity Development: Ontogenetic Aspect. *Social Welfare: Interdisciplinary Approach*. 2019. V.2. P. 29-43.
17. Petrovska I. Psychological Model of Civic Identity Formation. *Journal of Education Culture and Society*. 2021. V.12. P. 167-178.
18. Sekulić D., Šporer Ž. European and Croatian Identity. *Sociologija i proctor*. 2008. V.46, 1(179). P. 13-22.

REFERENCES

1. Bevz, T.A. (Ed.) (2014). *Politychni mekhanizmy formuvannya hromadyans'koyi identychnosti v suchasnomu ukrains'komu suspil'stvi* [Political mechanisms of formation public identity in modern Ukrainian society]. Kyiv [in Ukrainian].
2. Zhadan, I.V. (2019). Sotsialno-psykholohichna model' hromadyans'koyi kompetentnosti [Social-psychological model of civic competence]. *Problemy politychnoi pskchologiyi – Political psychology problem*, 8, 7-21 [in Ukrainian].
3. Furman, O.Ye. (2019). Vzaïmosprychynennia paradyhm, stratehii, klasiv i metodiv sotsialno-psykholohichnoho vplyvu [Interaction of paradigms, strategies, classes and methods of socio-psychological influence]. *Psykhologhiia i suspilstvo – Psychology and society*, 2, 44-65. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.02.044> [in Ukrainian].
4. Furman (Humeniuk), O.Ye. (2003). *Psykhologhiya vplyvu* [Psychology of influence]. Ternopil: Ekonomichna dumka. 304 p. [in Ukrainian].
5. Khazratova, N.V. (2004). *Psykhologhiya vidnosyn osobystosti i derzhavy* [Psychology of relations between the individual and the state]. Lutsk: RVV VDU «Vezha» [in Ukrainian].
6. Khazratova, N.V. (2015). Hromadians'ka identychnist' u strukturi osobystisnykh identychnosteyi [Civic identity in the structure of personal identities]. *Problemy politychnoi pskchologhiï – Political psychology problems*, 2, 112-125 [in Ukrainian].
7. Berne, E. (1964). *Games People Play – The Basic Hand Book of Transactional Analysis*. New York: Ballantine Books [in English].
8. Cohen, A.K., Chaffee, B. W. (2013) The relationship between adolescents' civic knowledge, civic attitude, and civic behavior and their self-reported future likelihood of voting. *Education, citizenship and social justice*, 8, 43-47 [in English].
9. Constant, A., Zimmermann, K. (2012). Immigrants, Ethnic Identities and the Nation-State. *International Handbook on the Economics of Migration*. P. 259-275 [in English].
10. Curtice, A. (2007). «Are you Hungarian or Romanian?» On the study of national and ethnic identity in Central and Eastern Europe. *Nationalities Papers*, 35, 411-427 [in English].
11. Duckitt, J., Sibley, C. (2016). Personality, ideological attitudes, and group identity as predictors of political behavior in majority and minority ethnic groups. *Political Psychology*, 39(1), 109-124 [in English].
12. Hristova, L., Cekik, A. (2013). Between the ethnic and the civic identity – on the perceptions of the student population in the Republic of Macedonia. *New Balkan Politics*, 13, 45-70 [in English].
13. Khazratova, N., Petrovska, I. (2024). Gry w relacji jednostka – państwo jako przejaw deformacji tożsamości obywatelskiej. *Przegląd psychologiczny*, 67, 5973 [in English] <https://doi.org/10.31648/przeglpsychologiczny.10471>
14. Krzywosz-Rynkiewicz, B., Zalewska A. (2011). *Psychologiczne portrety mlodych obywateli*. Warszawa, Wydawnictwo SWPS [in Polish].
15. Pakulski, J., Tranter, B. (2000). Civic, national and denizen identity in Australia. *Journal of Sociology*, 36(2), 205-222 [in English].
16. Petrovska, I. (2019). Peculiarities of Various Types of Civic Identity. *Journal of Education Culture and Society*, 10, 43-54 [in English].
17. Petrovska, I. (2021). Psychological Model of Civic Identity Formation. *Journal of Education Culture and Society*, 12, 167-178 [in English].
18. Sekulić D., Šporer Ž. (2008). European and Croatian Identity. *Sociologija i proctor*, 46, 1(179), 13-22 [in English].

АНОТАЦІЯ

ХАЗРАТОВА Нізора Вікторівна.

Архітектоніка маніпуляційно-ігрової взаємодії особистості та держави.

Реальність функціонування в державі для громадянина часто є травмівною, що спричиняє недовіру до неї, деформує його громадянську ідентичність та зумовлює переважання маніпулятивно-ігрової взаємодії, яка створює ілюзію здолання повсякденних життєвих проблем. Така взаємодія становить окремий різновидом нездорових відносин між особою та державою, що існує поряд зі здоровими стосунками, але за певних умов може поширюватися в суспільному просторі. Якщо здорові відносини передбачають раціональний прозорий обмін (скажімо, громадянин платить податки, а держава захищає його), то нездорові – імітують наявність такого обміну (громадянин ухиляється від сплати податків, а держава лише вдає захист його інтересів, насправді опікуючись лише окремою вузькою групою людей). Маніпуляційно-ігрова взаємодія ґрунтується здебільшого на суб'єкт-об'єктній парадигмі відносин між громадянином та державою, яка полягає у тому, що ініціатор гри вбачає у собі суб'єкта, а в іншій стороні відносин – об'єкта. При цьому гра, будучи одиницею вказаної взаємодії, може бути як симетричною («дзеркально» відображати гру партнера, до прикладу, ігри, спрямовані на збагачення за рахунок іншої сторони, що спостерігаються як зі сторони громадянина, так і держави), так і несиметричною (присутні тільки в одного партнера взаємодії). Симетричні ігри втілюють у собі подібність прагнень, очікувань та моральних стандартів громадянина і держави, тоді як несиметричні – різноманітність мотивів, прагнень і стандартів, а також ґрунтуються на різних парадигмах відносин. У чинному дослідженні описані та проаналізовані дві симетричних гри («Паразит» і «Ти мені винен»), ініціатором котрих є громадянин у першому випадку і держава – в другому і які демонструють подібні приховані мотиви, плановані виграші, спільність суб'єктно-об'єктної парадигматики, та одна несиметрична гра («Боротьба з корупцією»), яка містить специфічну внутрішню суперечливу мотивацію зі сторони держави як інституційної соціальної організації. Доведено, що ці базові інваріанти маніпулятивно-ігрової взаємодії дають змогу глибше усвідомити її варіативну архітектоніку, як результат, віднайти можливості «виходу з гри» як для громадянина, так і для держави.

Ключові слова: особистість, суспільство, громадянин, маніпуляційно-ігрова взаємодія, гра, держава, суб'єкт, об'єкт, громадянська ідентичність.

ANNOTATION

Nihora KHAZRATOVA.

Architecture of the manipulative-game interaction of the individual and the state.

The reality of life within the state is often traumatic for citizens, which causes distrust of the state, deforms civic identity, and leads to the dominance of manipulative game interaction, which creates the illusion of solving problems. The manipulative-game interaction between a citizen and the state is a type of unhealthy relationship between them; it exists alongside healthy relationships, but under certain conditions it can spread in society. While healthy relations involve a rational and transparent exchange (for example, a citizen pays taxes and the state protects him or her), unhealthy relations involve an imitation of such an exchange (a citizen evades paying taxes, and the state only pretends to protect his or her interests while actually protecting a separate narrow group of people). Manipulative-game interaction is based mainly on the subject-object paradigm of relations between a citizen and the state, which means that the initiator of the game sees himself as a subject and the other party to the relationship as an object. The game is a unit of manipulative-game interaction. Each game can be either symmetrical («mirroring» the partner's game – for example, games aimed at enrichment at the expense of the

other party are observed both by the citizen and the state) or asymmetrical (present only in one partner of the interaction). Symmetric games embody the similarity of aspirations, expectations, and moral standards of the citizen and the state; asymmetric games embody the heterogeneity of motives, aspirations, and standards and are based on different paradigms of relations. This approach is substantiated by the description and analysis of games: symmetrical games (a pair of games, «Parasite» and «You Owe Me») initiated by a citizen in the first case and by the state in the second: similar ulterior motives, planned winnings, and a common subject-object paradigm of relations are observed. On the contrary, the asymmetrical game «Fighting Corruption» contains a specific internally contradictory motivation on the part of the state as a social organization. The analysis of this manipulative game interaction is necessary in order to realize it and, as a result, to find opportunities to «get out of the game» for both the citizen and the state.

Keywords: *personality, society, citizen, manipulative-game interaction, game, citizen, state, subject, object, civic identity.*

Рецензенти:

д. психол. н., проф. Юрій МАКСИМЕНКО,
д. психол. н., проф. Оксана ФУРМАН.

Надійшла до редакції 18.11.2024.

Підписана до друку 28.01.2025.

Бібліографічний опис для цитування:

Хазратова Н.В. Архітектоніка маніпуляційно-ігрової взаємодії особистості та держави. Психологія і суспільство. 2025. № 2. С. 68-77. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2025.02.068>