
*

. ,
, ,
, ,
, ,
, ,
, ,
““““““”

““““““”

((.))

Copyright © 2014

У статті вперше на філософському матеріалі пізнання гри як онтофеноменологічної данності і соціокультурного явища (Й. Хейзінга, Р. Кайюа, Л. Вітгенштейн, М. Гайдеггер, Г. Гадамер, Г. Щедровицький, С. Попов та ін.), запропонована типологія ігор, ґрунтована на циклічно-вчинковому методологічному підході. Зокрема, його рефлексивне миследіяльне зреалізування у процедурних рамках типологічного методу та з дотриманням вимог принципу кватерності дало змогу, з одного боку, чітко визначити дві критеріальні ознаки типологізації (логіко-змістова структура вчинку, за В.А. Роменцем, і спосіб об’єктивації конкретної ігрової практики), результативно обґрунтувати чотири найзагальніші типи ігор: гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія. Пропонована типологія є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеноменологічне поле ігрового ставлення людини до світу і суспільства до людини, задовольняє її намагання самовизначитися і прагнення залишитися.

Постановка проблеми і первинний аналіз її суті. Упродовж століть існують численні спроби створення як класифікації людських ігор, так і їх типології. У першому випадку розрізняються: а) *ігри-змагання*, базовані на суперництві (скажімо, гладіаторські ігри чи дуелі); б) *ігри-імітації*, засновані на наслідуванні (театр, релігійні ритуали та ін.); в) *азартні ігри* з імовірнісним результатом (лотерея, рулетка, гральні карти тощо); г) *ігри людсь-*

* Дослідження здійснене у рамках держбюджетної теми “Оргдіяльнісні ігри як інтегральна умова розвитку професійної креативності студентів в освітньому процесі сучасного ВНЗ” кафедри соціальної роботи ТНЕУ (СР-06-2013 “Б”), затвердженої УкрНПІ на 2013–14 роки (держреєстраційний номер 0112U007888).

кого уявлення, що характеризуються внутрішньою, мисленневою продуктивністю. Близькою до цих класів ігор є типологія, запропонована французьким ученим Р. Кайюа (1913–1978), що деталізує обстоювану Й. Хейзінга (1872–1945) дихотомію “змагання – уявлення”, виділяючи чотири типи гри, – *умління, наслідування, змагання, випадковості* [20]. Проте найважливіше, що ця типологія підлягає трансформуванню шляхом почергової відповіді на запитання: “Хто саме грає?”. І тоді чотирьом типам ігор символічно відповідають стільки ж суб’єктів: у першому випадку – це “скоморох Божий”, у другому – актор і його роль, у третьому – суперники змагання, у четвертому – азартний гравець і випадок чи діяння на грані ризику – лялька (“маріонетка”) і Фатум.

Як справедливо зауважує К.Б. Сігов [14, с. 111–112], найбільш складною є гра першого типу, яка не локалізована сценою, стадіоном чи кругом рулетки. В ній людина прагне здолання власної обмеженості і скупості, на динамічне виявлення максимально можливої повноти своєї екзистенції. На кшталт музичного виконання партитури, така гра є виконання людиною справи, наповненої буттям. Адже тут немає “іншого” як самодостатнього суперника, і тоді до гри не може бути застосована суб’єкт-об’єктна пояснювальна матриця. Сторони ігрової взаємодії немов поринають у внутрішній світ самого гравця. Причому між ними немає ні наслідування, ані суперництва. Натомість є трепет самоздушевлення, коли він (гравець) виходить за рамки емпіричної рівності самому собі, відчуває духовну амплітуду, моментну повнокровність свого буття. У такий спосіб в нього пробуджується і подає голос “людина можлива”, тобто та буттєва постать або той характерологічний образ, що сутнісно невіддільна чи невіддільний від його особи, а тому й не може бути передана дублеру на взірець маски чи сценічної ролі. Відтак цей тип гри знаменує перехід “людини наявної”, у буттєвому складі якої владарює емпірично дане, до “людини можливої”, котра є носієм благодатно заданого й образ котрої не становить “роль”, у яку можна “увійти”. І цей за-даний образ гравця не накладається зовні, як личина, персона, але висвітлює в ньому затаєний, глибинний і неуприявлюваний пласт буття, засвідчує його відкритість.

У цьому разі має місце внутрішньосуб’єктний драматизм миттєво центрованого (“точкового”) виникнення *ігрового умління*: гра екзистенції буттєвого душевлення завжди виникає в непридатному місті і не в слушний час. І це стається тому, що здійснювані в ній перетворення структури свідомості і переорієнтація особи на справжню внутрішню свободу відбувається поза всіляким емпіричним підґрунтям для такої події у зовні малозмінному світі. Ось чому в “людині можливій” поєднуються, з одного боку, гранична відкритість, жертовна незахищеність і незастрахованість певними конвенційними умовами та рамками, а з другого – здатність вивільнення із під ярма звичних форм довікліленневого примусу – ідеологічного, адміністративного, економічного, соціального, психологічного. Окрім того, для

названого типу гри протилежністю є не серйозність (на чому, зокрема, наполягав Й. Хейзінга [20]), а *насилля*. Яскравим підтвердженням цьому є революційні події в країні грудня 2013 – лютого 2014 року, коли у великій грі за майбутнє України зіткнулися у протистоянні громадянське суспільство і верховна державна влада: масштабно “узаконене” насилля з боку останньої зруйнувало не просто світ гри між народом і владою, спотворивши його до невпізнаності (чого, скажімо, варті лишень знуцання “беркутівців” над майданівцем чи “Небесна сотня” – загал достойників України, котрі загинули від куль снайперів 19–20 лютого), і щонайважливіше, – а й спалювало та знівечило сферу повсякденного життя українців шляхом насадження силового, просякнутого тоталітаризмом і диктатурою, антисвіту. Очевидно, що таке панування насилля деморалізує ненормальну ритміку життєдіяльності українського соціуму. Навпаки, самотній світ гри, у тому числі й гри суспільствотворення, виключає будь-які моменти диктату, тиску, насилля, й відтак уможливується соціальною толерантністю й єдиними для всіх умовами і правилами (законами) співжиття на українській землі. У цьому розумінневому контексті гра – це *подія*, котра зліквідує із певної точки земної кулі насилля і фашизм. Натомість в емпіричних реаліях повсякдення, де майже все зумовлено об’єктивними обставинами, автентична гра є своєрідним практикуванням із перетворення світу. Проблема інших різновидів гри, аж до вироджених (скажімо, ритуали древньогипетських жреців чи оргії), “жорстоких” (людське жертвоприношення чи сплановане відстеження і вбивство), полягає у виродженні та профануванні цієї ігрової безклопотності, святкового “запобігання”.

Одним з еталонних прикладів опрацювання гри як мислєдіяльної дійсності є *теорія “мовних ігор”* Людвіга Вітгенштейна (1889–1951), що проливає світло істини на функціонування на “цілісність і завершеність систем комунікації, що підпорядковані власним внутрішнім правилам й узгодженням, порушення яких означає вихід за межі конкретної гри” [5, с. 402]. Підкреслюючи багатоманіття способів повсякденного вживання слів і висловів природної мови, він розглядає у взаємодоповненні три площини їх розуміння: мовні ігри як: а) базові лінгвістичні форми, з яких розпочинається навчання дитини мові шляхом її долучення до певних видів людського діяння; б) спрощені, ідеалізовані моделі слововжитку, поступове ускладнення яких демонструє динаміку історичного розвитку мови; в) форми життя “глибинної” граматики на відміну від “поверхової”, тобто від синтаксичних правил природної мови, а також указує на те, що значення “не є об’єкт, позначуваний словом; воно також не може бути “образом” у нашій свідомості. Лише використання слів у певному контексті (мовній грі) і відповідно до прийнятих в “лінгвістичному співтоваристві” правил надає їм значення...” [5, с. 62]. У 30–40-х роках ХХ століття цей мислитель, хоч і поставив завдання описати і розмежувати різні мовні ігри, все ж у підсумку тривалих роздумів визнав наявність тільки загальної специфічної ознаки

для всіх таких ігор, а саме так званої сімейної схожості. Тому типології мовних ігор, що, як відомо, створюється за мінімум як двома критеріальними ознаками, йому створити не вдалося. Натомість їх, на переконання Л. Вітгенштейна, треба класифікувати саме за принципом “сімейної подібності”, себто шляхом опису ланцюжка взаємопов’язаних чи перехресних за окремими ознаками названого виду ігор.

Мартін Гайдеггер (1889–1976), розуміючи гру як “мову трансценденції”, як можливість, що відкриває себе свободі людського вчинку, зауважує, що оприявлена мистецтвом гра – це простір полеміки (суперечки) земного і небесного, смертного і божественного, це форма вільного самовиявлення, котра передбачає реальну відкритість світу можливого і виявляється або у вигляді змагання, або у вигляді пред’явлення певних ситуацій, станів, смислів. Натомість для Ганса Георга Гадамера (1900–2002) гра – один із способів розуміння тексту, картини, спектаклю, які поневолюють нас, поглинають цілком своїм смисловим динамізмом і красою. Захоплюючи єдиним потоком “маятникового ігрового руху”, гра здійснюється сама собою стосовно свідомості гравців [4]. Ойген Фінк (1905–1975), дискутуючи з Гадамером, розглядає буттєвий шар гри, що становить основний спосіб людського спілкування із можливим. Він підтримує загальноприйняте в англійській літературі розрізнення імпровізованої, ненавмисної гри (play) і гри, здійснюваної на засадах обмеженої кількості жорстких правил (game). Остання, вочевидь, надає спортсмену фіктивну “свободу”, яка відгороджена рамками умовних правил від реальної дійсності. Воднораз ігри, що зорієнтовані на “виграш” (приз), структурують взаємодію у формі змагання, виявляючи вправність, майстерність і навіть мудрість її учасників [25].

Методологічна оптика дослідження. Представник СМД-методології С.В. Попов [9] цілком слушно вказує на те, що перш ніж створювати класифікації чи типології будь-яких данностей, явищ, подій, треба чітко рефлексивно осягнути *три типи мислення*, що освоєні достойниками людства у процесі пізнання і перетворення світу, людини, Бога:

перший тип – “*обчислювальної сутності*”, який виникає у Древній Греції (Платон, Аристотель, схоласти) і сутнісно полягає у розрахунках та обчислювані наявності світу, що перебуває поза мисленням, а тому здійснювані шляхом одкровення і споглядання, що уможливило виявлення зв’язків і відношень між отриманими даними; основу такого мислення становлять “Фізика”, що дає змогу систематизувати речі видимого світу, “Метафізика”, що з’ясовує сутнісне наповнення невидимого світу, і “Логіка”, що дозволяє отримувати істинні судження і про той світ і про той; мислення при цьому регулярне, однак Розум і світ розірвані: між мислимим і реальним перебуває Одкровення;

другий – “*чисте мислення*”, тобто мислення, яке створює свої власні сутності – *ідеальні об’єкти* [див. 3; 8; 15; 21–23]; основу для їх постання дають Онтологія і Метод (що, за Р. Декартом, витлумачується як порядок,

як “правила для керівництва розуму” [6]); у результаті виникають не істинні судження, а зовсім інші утворення – *знання*; відтак мислення у цьому онтофеноменологічному вимірі, продукуючи знання, становить культурне досягнення новоєвропейської науки; переносючи свою регулярність і розрахунковість на організацію соціального життя і зовнішнього світу, утверджуючи науковий метод і породжуючи технічну інженерію як практичний спосіб зміни світу відповідно до ідеальних (теоретичних) уявлень; ефективність цього типу мислення була такою, що в якийсь момент виникла ілюзія, що світ облаштований аналогічно мислимому і що мислення “відображує” сутність світу; звідси, власне, виникли й об’єктивний ідеалізм Г.В.Ф. Гегеля (1770–1831), що вважав світ оприявненням процесу розвитку Ідеї, і матеріалізм К. Маркса (1818–1883) і Ф. Енгельса (1820–1895), що обґрунтовував “відображувальну” природу мислення, котре немов “віддзеркалює” закони природи, і діалектичні (у тому числі й діалектико-матеріалістичні) вчення, які прагнули вибудувати переходи від ідеалізму до матеріалізму і навпаки;

третій – “катастрофічне мислення”, яке виникло у сфері новочасної методології, насамперед такого її напрямку, як системомиследіяльнісна методологія (Г.П. Щедровицький (1929–1994) та його філософська школа), і сутнісно пов’язане із освоєнням особистістю мислення як способу створення нових світів; при цьому смисл катастрофи, як переконливо продемонструвало ХХ століття, полягає у тому, що відбувається порушення регулярного перебігу подій у повсякденні одного покоління на тлі майже незмінної його суспільної свідомості, що спричиняє руйнування усталених систем соціального життя етносів і націй (скажімо, цілком закономірно, що Перша і Друга світові війни, екологічні лиха, Чорнобильська техногенна аварія, “Торбачовська” перебудова, “Помаранчева” 2004 і Лютнева 2014 року революції в Україні сприймаються сучасною свідомістю як катастрофи); саме це вимагає від свідомих громадян мислити масштабами цих катастроф, їх поширення, локалізації і ліквідування, де основне завдання – творення нових людиноствердних форм життя; а це означає, що логічну основу “катастрофічного” чи власне методологічного мислення “становлять *Світи*, що виникають як простори життєздійснення онтологічних і культурних сутностей, *Ситуація* і засоби самоорганізації в ньому (зокрема, метод, осягнений як “шлях” у хаосі) та *Схеми* як спосіб творення світів, інструмент їх “взяття” і засіб подорожування ними. Результатом такого мислення є новий порядок життя, нові світи” [9, с. 5].

Отже, зважаючи на вищевикладене, є підстави всі *мисленнєві ігри* розмежувати на три групи залежно від типу мислення: а) *аналітичні ігри*, у яких переважає мислення як інструмент або спосіб обрахування сутностей (взірцем тут є Логіка Аристотеля); б) *ідеалізаційні ігри*, в котрих мислення постає як спосіб створення ідеальних сутностей, що результативно осідають у формі знань (новоєвропейська наука); в) *методологічні ігри*, у яких мислення актуалізується як спосіб створення нових світів. Примітно, що у форматі пошуку оптимальної моделі методологічної гри в рамках Московського ме-

тодологічного гуртка (ММГ) центральним предметом інтелектуального конструювання упродовж останнього півстоліття є взаємодія розвиткового Мислення і Гри як до-діяльнісного способу життя, у якому стиль мислення все більше долає не тільки старі структури мислення, але й самого себе. На цьому шляху були задумані й апробовані інтелектуально-методологічні (ІМІ), навчально-ділові (НДІ) і нарешті, починаючи з 1979 року, організаційно-діяльнісні (ОДІ) ігри [8; 21; 22]. ОДІ стала не лише специфічною формою організації колективної роботи у поліпроблемному часопросторі новаторського методологічного руху (й відтак мислення, діяльності, комунікації, категоризації, розуміння, рефлексії), а й унікальною формою, інтегральною умовою і найважливішим способом (методом) практикування системомиследіяльнісної методології, яка ставить своїм надзавданням розробку нових форм організації і засобів розвитку колективної МД [2; 3; 8–9; 16; 21–23].

С.В. Попов, крім того, відштовхуючись від вищеокреслених настановлень, пропонує *три класи ігор* за способом їх становлення-метаріалізації (тобто за однією критеріальною ознакою), які невинправдано названі ним типами. Мовиться про “гру-місце”, “гру-твір” і “гру-подію”, які, безперечно, становлять науковий і філософський інтерес, проте потребують як методологічного опрацювання, так і логіко-змістової реінтерпретації та онтофеноменологічного збагачення.

Передусім потрібно зреалізувати такі принципи, засоби і процедури *типологічного підходу* (типологізації, типологічного методу, принципу кватерності та ін.), що є більш евристичним порівняно з *класифікацією* [7; 16, с. 108–133; 18]. “Так, класифікація, базуючись на логічній процедурі жорсткого аналітичного розподілу певного упредметненого різноманіття тільки за однією ознакою, що отримала родовий статус, характеризується екстенсивністю, фактичністю і чітко спричинена готовим знанням. Навпаки, *типологізація* як центральна логіко-методологічна процедура пошукування-з’ясування у системі усвідомленого здійснення типологічного підходу передбачає: а) відкриття того мінімуму сутнісних ознак, без якого аналізоване складне явище не спроможне існувати, розвиватися, різноаспектно вдосконалюватися; б) організацію цих ознак у вигляді “цілісного підґрунтя”, або “точки відліку” для уможливлення типологізаційної роботи; в) далі розробку такої *ідеалізованої моделі*, котра виконує роль універсального засобу-знаряддя в усіх типологічних процедурах і різноманітних напрямках пізнання; г) обов’язкове задіяння особистості дослідника як суб’єкта пізнання і вчиняння в цілісну картину досліджуваної дійсності” [16, с. 108–109]. До того ж *типологічний метод* аж ніяк не тотожний методу класифікації і не може бути зведений до нього, хоча б через те, що у підсумковому зреалізування забезпечує пізнання-розуміння складних явищ і процесів, а відтак і проблем. Та й процедура типологування, на відміну від класифікування, здійснюється не за однією ознакою, а за мінімум двома і більше критеріальними ознаками.

Виклад основного матеріалу дослідження. Вищевикладене дало змогу створити *авторську типологію ігор*, що ґрунтована на циклічно-вчинковому підході [див. 17]. Першочерговим завданням для нас було обґрунтувати методологічні засновки – критерії типологізації, по-перше, для того щоб не повторюватися, а по-друге, щоб запропонована типологія справді була методологічно зрілою, науково евристичною. Тому, ґрунтуючись, з одного боку, на принципах, нормах і вимогах *типологічного підходу* як досконалого інструменту професійного методологування [16, с. 108–133], з іншого – на вимогах *принципу вчинковості* (В.А. Роменець і його наукова школа [10–13]), нами створена типологія ігор за двома критеріями: а) логіко-змістовою структурою вчинку, що охоплює його чотири компоненти (ситуаційний, мотиваційний, діяльний і післядіяльний) і б) способом об’єктивації ігрової практики у процесі становлення гри як соціокультурного явища (*табл.*). Природно, що таких типів є чотири.

Гра-місце як утілення ситуаційного компонента ігрового вчинення. У цьому випадку генератором гри є місце, спеціально облаштоване і пристосоване для певного набору ігор, а тому його організація є засадовою і найважливішою умовою. Прикладом таких ігор і відповідних “генераторів” слугують настільні ігри, театр, спортивні ігри. Скажімо, перше, з чого починається театральне дійство, – це організація сцени. Недарма сказано, що “театр починається з вішалки” (К. Станіславський). Атмосфера, декорації, бутафорія, завіса, сцена, костюми, актори – все відновлює інституційний інстинкт гри і спрямовує його в умовність, уявлення (лицедійство) і співпереживання. І навіть прибудний актор повинен передовсім організувати фізичний простір – оголосити себе актором (розмежувавши простір на сцену і глядачів), одягатися в костюм і т. ін. Те ж саме зі спортивними змаганнями: щоб відновити дух ігрового змагання, треба розбитися на команди, окреслити ворота (розставити фігури), себто приготувати місце для спортивної конкуренції. Для цього типу гри наявні всі атрибути – ігрові предмети, правила, інтерпретації, способи участі та проживання ігрового процесу, що закономірно співвіднесені з місцем (почасти навіть матеріально прив’язані до нього).

Гра-виклик – творення світу ігрової діяльності, у якій переважає мотиваційний компонент ігрового вчинення. У цьому випадку вся структура гри “запаковується” в деяку річ, яка існує безвідносно до місця і діє на гравця як зовнішній мотиватор. Такою річчю, наприклад, може слугувати текст як стимул до ігрової активності. У цьому разі спосіб доручення до гри – прочитання тексту, його поведінкове виконання чи особистісна інтерпретація (літературні та музичні твори, міфи, казки, байки, поезія). Переливи смислів, несподівані (для слухачів або учасників) повороти та інтерпретації – всі ці способи “грання” спрямовані на те, щоб викликати певний стан людської душі, який вона повинна прожити, позначити кордон людяності й агресивності, культурності і невігластва, любові й ненависті, добра і зла та ін. Причому річчю, у якій може бути запакована гра-виклик,

Таблиця

Критеріальні ознаки типологізації та поіменування основних типів ігор як онтофеноменологічної данності

Критеріальні ознаки	Вимоги принципу кватерності			
	1	2	3	4
1. Принцип учинковості: логіко-змістова структура вчинку (компоненти)	<i>Ситуаційний</i>	<i>Мотиваційний</i>	<i>Вчинково-діяльний</i>	<i>Післядіяльний</i>
2. Спосіб об'єктивації ігрової практики як соціокультурного явища	<i>Місце як сукупність спеціально облаштованих і пристосованих для певного набору ігор умов та обставин (їх топіка, метрика, синтез)</i>	<i>Виклик: «запакування» гри як зовнішнього для гравця мотиватора, котрого той не може уникнути</i>	<i>Подія як екзистенційне уможливлення низки ігрових діянь за певними правилами і з отриманням задоволення гравців</i>	<i>Церемонія як канонізована посвята за чітко визначених правил і дій, що становить рефлексивний підсумок великої роботи гравця як його визнання (винагороди)</i>
Результати застосування критеріальних ознак: <i>типи ігор</i>	<i>Гра-місце</i>	<i>Гра-виклик</i>	<i>Гра-подія</i>	<i>Гра-церемонія</i>

тут слугуватиме живописне зображення, скульптура, прикраса тощо, навколо яких зорганізуються всі інші її атрибути (культурні прототипи, стандартні інтерпретації, соціальні штампи і смисли); саме вони диктують, як із ними поводитися, які використовувати ігрові предмети. Починаючи “розшифрування” і “прочитання” твору-виклику, людина втягується у майже нескінченну гру культурних узмістовлень і соціальних оприявнень.

Утім, у цьому типі ігор існує не менш важливий і драматичний другий план: створюючи твір-виклик, автор (художник, письменник, артист, музикант, мислитель) вступає в боротьбу та уявну інтелектуальну гру (себе, свого світобачення, методу роботи, способу життя) зі своїми колегами, існуючою культурою, традицією, почасти владою чи сильними світу цього. Існування такого твору в цій грі може здійснюватися нескінченно довго, якщо річ, у якій він відображений, створена за законами “викликати дух гри”.

В цьому аналітичному розрізі очевидно, що існують твори, в яких гра стає принципом організації змісту, коли читач (глядач) сам стає творцем сюжету та інтриги у полі можливих ситуацій і подій, які створює твір: “У наш час ностальгія за “анонімністю”, – пише А. Малахов (див. [2]) – стала загальним місцем художньої свідомості, а елемент випадковості давно увійшов до складу різних композиційних технік – будь-то алеаторика в

музиці, спонтанний живопис-дія Поллока чи мобілі (рухливі скульптури) Александра Колдера в образотворчому мистецтві, “автоматичне письмо” сюрреалістів у літературі”.

Гра-подія як зреалізування діяльного компонента ігрового вчинення. Дух гри тут не викликається, а екзистенційно уможлиблюється, впаковується в організації низки діянь – гравця чи гравців. В останньому випадку передбачається певний характер співдії людей-організаторів та освячення події самої і всього того, що там відбувається, причому не випадково, а з певним культурним (релігійним, історичним, громадським) спрямуванням та узультовленням. Яскравими прикладами цього типу є карнавали, оргії (в стародавньому світі), сучасні хепенінги, різноманітні святкування, політичні кампанії (скажімо, вибори) чи суспільні акції (наприклад, масовий вияв громадянської непокори).

Примітно, що тут “інстинкт гри” викликається в заздалегідь невизначеної маси людей; ігрові атрибути (правила взаємодії, ігрові предмети, організація місця дії) створюються за поетапним розгортанням події; кордони зсуваються (розсуваються), результат і наслідки неясні. У цьому, власне, й полягають як можливості, так і небезпека “ігор-подій”: перетворення всього і вся в ігрові предмети може не залишити нічого святого і зруйнувати основи сформованого суспільного устрою. Крім того, можуть з’явитися люди (соціальні прошарки, групи), які у цей час не грають, – і коли всі “стріляють з дерев’яних автоматів”, хтось може з’явитися із справжнім. Небезпека може бути усунена обов’язковістю “гри-події”: вибори – загальні, карнавал – на всій території міста чи країни, передвесільні ігри – обов’язкові для всіх молодих.

Гра-церемонія, яка вінчає ігрове вчинення, у котрому переважає післядіяльний компонент учинку. Сутнісна особливість цього типу ігор порівняно з усіма іншими полягає у канонізованій святковості процедури отримання чітко визначених правил і дій, що здебільшого становить рефлексивний підсумок попередньої великої роботи гравця в окремому із сегментів суспільного життя та характеризує його певні – інколи державно значимі чи культурно значущі – здобутки. Щонайперше переконливим прикладом такої гри є інавгурація Президента, що передбачена Конституцією України як його офіційне входження на цю найвищу в державі посаду після тривалої передвиборчої політичної боротьби з іншими претендентами. Звісно, споглядаючи це вчинково-ігрове дійство у його чотирьох версіях утвердження національної державності (Леонід Кравчук – 1991 р., Леонід Кучма – 1994, 1999, Віктор Ющенко – 2005, Віктор Янукович – 2010), констатуємо наявність процедурних особливостей такого входження у залі Верховної Ради України, котрі визначаються самим всенародно обраним Президентом та Його найближчим оточенням.

Іншим прикладом гри-церемонії є щорічне вручення номінантам-науковцям однієї з найбільш престижних у царині визнання наукових здобутків достойників людства – Нобелівської премії. Передусім Нобелівські лауреати вдягнені в мантиї, виголошують короткі промови про свої відкриття чи

дослідницькі напрацювання, отримують дипломи Лауреатів та відповідні відзнаки у певній сфері суспільної діяльності, а також грошові винагороди (скажімо, в останні роки це один мільйон доларів США).

Ще один приклад: офіційний захист докторської чи кандидатської дисертації на здобуття наукового ступеня у певній галузі знань за окремою спеціальністю. І хоч це дійство, безперечно, є особистісна подія здобувача, усе ж чітка процедура самого захисту, неймовірно велика попередня підготовка робота до його уречалення, виконання низки складних умов МОН України і найголовніше – рефлексивне і саморефлексивне спрямування у розв'язку ситуації захисту однозначно вказують на те, що у цьому разі повно дотримуються умови гри-церемонії, тобто публічне входження дослідника до когорти професійних науковців певного ступеня (доктор чи кандидат наук).

Узагальнення та висновки. Пропонована нами типологія людських ігор є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеномологічне поле ігрового ставлення людини до світу і суспільства до людини. Очевидно одне: людина грає тому, що, з одного боку, прагне появи та постійного оновлення культури (Й. Хейзінга та ін.), до якої вона долучена фактом свого народження; з іншого – потрапляє у часопростір існування (під час відпочинку заради задоволення чи розслаблення, з обов'язку чи за потреби). Фактично мовиться про площини боротьби двох споконвічних протокультурних устремлінь людини – про намагання самовизначитися і про прагнення залишитися. У першому випадку вона хоче відповісти собі, що реально може, чого не може, хто є у цьому світі, у чому сенс її перебування на землі і, відповідаючи на ці запитання, домагається реалізації своєї визначеності різними способами: отримати владу, вплив, повагу, шану, славу, розширити свої можливості, досягнути істину і правду тощо. У другому – розуміє, що вона смертна і її життя обмежене. З питання про смерть починається і філософія, і релігія, котрі пробуджують інстинкт і прагнення людини залишитися, причому в будь-якому вигляді – у дітях, у творах, в історії, навіть у лиходійствах. Інакше кажучи, у грі людина має дійти до меж – своїх особистих і світу, з яким вона має справу. Саме цю властивість гри мав на увазі Х.-Г. Гадамер [4], написавши: “Гра як дороговказна нитка онтологічної експлікації ([12]), спроможна “виявляти” свою онтофеноменологічну сутність, якщо їй “слідувати”, якщо до неї долучатися екзистенційно і вчинково”.

У цьому форматі методологування очевидно, що гра дає все для того, щоб людина могла самовизначитися. Вона дозволяє випробувати свої сили, стати могутнім і вільним, облаштувати Долю [див. 1; 19], роблячи свою правду на межі індивідуальних фізичних, інтелектуальних і моральних можливостей. Граючи, особистість долає себе і ті межі, які їй визначені природою і культурою. Дійшовши до межі своїх ресурсів і потенцій, вона її фіксує і в такий спосіб постають філософія, спорт, театр, мистецтво, наука, кіно та інші ігри, що демонструють кордон людського як одухотвореного, Богонаступного.

1. *Аверінцев С.* Софія-Логос. Словник / Сергій Аверінцев. – 3-є вид. – К.: ДУХ І ЛІТЕРА, 2007. – 650 с.
2. Апокриф // Культурологический журнал. – 1993. – №2. – 204 с.
3. *Баранов П.В.* Игровая форма развития коммуникации, мышления, деятельности / П.В. Баранов, Б.В. Сазанов. – М.: МНИИПУ, 1989. – 142 с.
4. *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод / Х.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 702 с.
5. *Грязнов А.Ф.* Витгенштейн Людвиг. Язык игры / А.Ф. Грязнов // Современная западная философия. Словарь. – М.: Политиздат. – С. 61–62, 402.
6. *Декарт Р.* Правила для руководства ума. Рассуждение о методе // Сочинения / Рене Декарт. – М.: Мысль, 1989. – 512 с.
7. *Плотников В.И.* Типологический подход / В.И. Плотников // Социальная философия: Словарь / сост. и ред. В.Е. Кемеров, Т.Х. Керимов. – М.: Акад. Проект, 2003. – С. 464–471.
8. *Попов С.* Игровое движение и организационно-деятельностные игры / С. Попов, Г. Щедровицкий // Вопросы методологии. – 1994. – №5. – С. 112–153.
9. *Попов С.В.* Организационно-деятельностные игры: мышление в “зоне риска” / С.В. Попов / Кентавр. – 1994. – №3. – С. 2–31.
10. Психологія вчинку: Шляхами творчості В.А. Роменця: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. – К.: Либідь, 2012. – 296 с.
11. Психологія і суспільство: Спецвипуск, присвячений 85-ій річниці з дня народження Володимира Роменця. – 2011. – №2. – 190 с.
12. *Роменець А.* Предмет і принципи історико-психологічного дослідження / Володимир Роменець // Психологія і суспільство. – 2012. – №2. – С. 6–27.
13. *Роменець В.А.* Історія психології ХХ століття: [навч. посібн.] / В.А. Роменець, І.П. Маноха. – К.: Либідь, 1998. – 992 с.
14. *Сигов К.Б.* Игра / К.Б. Сигов // Современная западная философия. Словарь. – М.: Политиздат, 1991. – С. 110–112.
15. *Фойерабенд П.* Избранные труды по методологии науки / Пол Фойерабенд. – М.: Прогресс, 1986. – 542 с.
16. *Фурман А.В.* Ідея професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: Економічна думка, 2008. – 205 с.
17. *Фурман А.В.* Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №3. – С. 18–36.
18. *Фурман А.В.* Типологічний підхід у системі професійного методологування / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2006. – №2. – С. 78–92.
19. *Фурман А.В., Фурман О.Є.* Образ долі в поетичній спадщині Тараса Шевченка / Анатолій В. Фурман, Оксана Фурман // Психологія і суспільство: Спецвипуск “Тарас Шевченко і сучасна національна освіта” (матеріали Міжнар. н.-пр. конф., 5-6 березня 2014р.). – 2014. – С. 105–109.
20. *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнього дня / Йохан Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
21. *Щедровицький Г.П.* Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности / Г.П. Щедровицкий // Методы исследования, диагностики и развития международных коллективов. – М., 1983. – С. 153–178.
22. *Щедровицький Г.* Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдіяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.
23. *Щедровицький Г.* Схема мислєдіяльності – системно-структурна будова, значення і зміст / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2005. – №4. – с. 29–39.
24. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 560 с. (49).
25. *Fink E.* Spiel als Weltsymbol. – Stuttgart: W. Kohlhammer, 1960. – 245 s.