

Олег ХАЙРУЛІН

ДІАПАЗОН РОЗВИВАЛЬНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ГРИ ЯК СУБ'ЄКТНОЇ ПРОГРАМИ

Oleg KHAIRULIN

THE RANGE OF DEVELOPMENTAL POTENTIAL OF THE GAME AS A SUBJECT PROGRAM

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2021.01.082>

УДК: 159.9.01 : 168

“Можливість відкривати щось нове
ми цінуємо в іграх найбільше”.
(М. Лебланк [50, с. 169])

“...досконалість досягається не тоді,
коли вже немає чого додати, але тоді,
коли вже нічого вилучити”.
(А. Сент-Екзюпері [27, с. 45])

Актуальність і головна ідея дослідження. Сучасні умови екзистенційного розвитку людини і суспільства характеризуються надзвичайною строкатістю та динамікою варіацій для можливостей і ризиків, впливів і ситуацій, у яких оприявнюється соціальна взаємодія особи з її життєвим середовищем. Такі умови одночасно пропонують їй як колоритний діапазон засобів для власної самореалізації, так і накладають на життєдіяльність розмаїту мережу ймовірних ситуацій. Ці ситуації містять потужні потенціали особистісного розвитку, але не обіцяють його легкість, безпеку, простоту та беззаперечність. Наведений стан є наслідком особливостей психо-культурного розвитку в період постмодерну, що починає все більше відповідати ознакам ігрового у контексті, який обґрунтували достойники різних наукових дисциплін, зокрема Й. Гейзінга, Л. Вітгенштайн, К. Леві-Стросс, Г. Маркузе, Л.С. Виготський, Дж. фон Нейман, О. Фінк, П. Бурд'є, Ж. Дерріда, Р. Кайуа, Ж.-Ф. Ліо-

тар, В.А. Роменець, В.О. Лефевр, Г.П. Щедровицький, А.В. Фурман, В.П. Москалець, К.Б. Сігов, В.Є. Лепський, Дж. Шелл, М. Лебланк, Г. Фрейермут.

Дослідження фундаментального психо-соціального явища гри сьогодні охопили всі можливі сюжети життєдіяльності людини від полюса критичних ризиків, загроз і збитків до полюса найкращого атрибутивного засобу адаптації та особистісного розвитку. З одного боку, гра оприявнює собою азарт можливості миттєвого й іноді значного виграшу без особливих зусиль, що може призводити до розвитку в особи ігрової залежності, незворотньої адикції, водночас з іншого – вона є чи не єдиним засобом розв'язання критично небезпечних ситуацій й найбільш ефективною і комфортною програмою та процедурною рамкою навчання, інтелектуального розвитку людини будь-якого віку. Таким чином соціальний суб'єкт майже завжди опиняється перед екзистенційною необхідністю свідомого обрання

модусу ігрової механіки свого життя – дотримуватися простих, приемних, проте підступних засобів, що часто ведуть у пастку, зокрема патологічної ігрової залежності, або обирати нелегкий, але цікавий, складний, але корисний інваріант гри як функціонального атрибуту взаємопрониклих ліній особистісного та всезагального, передусім вітакультурного та екологічного суспільного розвитку.

З бігом часу, коли навіть академічні кола найбільш розвинених суспільств позиціонували гру як непродуктивну форму активності людини і тварини, що, до речі, стало критично застарілою конвенцією, знаходилися мислителі, які пророкували зростаючу важливість гри як психо-соціальної програми. Зокрема, відомий французький філософ Р. Кайуа в середині ХХ століття наголошував, що “гра – це не просто індивідуальна розвага. Можливо навіть, вона буває такою набагато рідше, ніж вважається” [13, с. 72].

Сучасні німецькі дослідники феномену гри – філософ К. Кварх і нейробіолог Г. Хютер, у розвиток висновків Й. Гейзинги про фундаментальне значення гри для культурного розвитку людства, акцентують свою дослідницьку увагу на тому, що “у світі, де господарює інструменталізуючий економічний підхід, гра – це підризна сила” [48, с. 15]. За умов, “коли економічний інтерес завойовує світ гри настільки, що вона трансформується і стає споживчим товаром, як це відбувається у великому спорті та казино, тоді ми вже маємо справу не із справжньою грою. У такому разі виходить, що хтось зробив із гри бізнес, перетворив її на смертельно серйозну справу... Саме тому важливо розібратися, які ігри справжні та приносять людям добро, а які варто називати помилковими через те, що до них домісилися невластиві грі аспекти... Тут допоможуть не моральні критерії, а *читке розуміння, що є гра за своєю сутністю* [курсив наш – О.Х.]” [48, с. 13-14].

Об’єктом пропонованого дослідження є гра як універсальна онтофеноменальна та онтогенетична форма і продуктивна програма життєдіяльності сучасної людини, атрибутивний спосіб її буття в актуальних умовах ускладнених та непередбачуваних соціальних ситуацій.

Предметне поле дослідження становить структурно-функціональне узмістовлення гри як екзистенційної програми життєдіяльності суб’єкта і предметного субстрату універсальної онтогенетичної сигнатури психосоціальної

адаптації та екзистенційного розвитку суб’єкта за актуальних обставин його мислєдіяльності протягом життя.

Головна концептуальна ідея авторського пошуку полягає у здійсненні мультидисциплінарної розвідки в обґрунтуванні закономірностей розиткового функціонування змісту та архітектоніки (складу) онтогенетичної сигнатури адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності суб’єкта в умовах його екзистенційного розвитку (надалі – онтосигнатури гри).

Методологічну оптику чинного психологічного конструювання онтосигнатури гри становлять: філософсько-психологічна теорія вчинку (Роменець, 1989; Татенко, 1990), 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], культурно-історичний підхід у психології (Виготський, 1931), теорія орієнтувально-установочної функції психіки (Запорожець, 1967), діяльнісний підхід в психології, теорія таксономічної системи видів провідної діяльності людини (Леонтьєв, Давидов, 1996), суб’єктний підхід у психології (Рубінштейн, 1973; Брушлинський, 2003), теорія психологічних атрибутів прийняття рішення (Козелецький, 1977), концепція гри у транзакційному аналізі (Берн, 1964), теорія культуротворчої функції гри (Хейзинга, 1938), теорія гри людських інстинктів (Кайуа, 1958), теорія гейм-дизайну (М. Лебланк, 2004; Дж. Шелл, 2015; Г. Фрейєрмут, 2015), теорія ігор (Мак-Кінсі, 1960, Нейман співавт., 1970; Вороб’йов, 1978, 1984; Шелінг, 2007) та ін.

Виклад основного матеріалу дослідження. Конструювання універсальної, прегнантної, методологічно обґрунтованої сигнатурної моделі, що оприявнювала б екзистенційно-зумовлений адаптивно-розвивальний потенціал гри, повинно здійснюватися як синтез ключових закономірностей, елементів і компонентів предметної сфери гри, що доступні досліднику, який здійснює таке конструювання. Засадничими умовами для визначення таких ключових аспектів нами обираються результати наукових

розвідок психологічної школи А.В. Фурмана [5; 36-43; 45-47].

У ролі категорійного позначення структурно-функціонального осереддя гри як психосоціальної програми життєдіяльності суб'єкта в умовах його екзистенційного розвитку обрано поняття “*сигнатура*” (пізньолат. – *signatura*, буквально – підпис, від лат. *signo* – позначаю, вказую; *significans* – виразний, ясний, наочний; *significatio* – значення, повідомлення, логічний наголос, акцентування, виразність, сила слова; *signum* – знак) [4; 15; 17; 34; 54]. В наведеному дослідженні цей термін застосовується у його конвенційно прийнятому загальнонауковому розумінні як знаково-символічної системи, комплексу знаково-сміслових складників, що організують смисловий простір: 1) позначення особливої якості, що відрізняє щось від інших подібних речей та полегшує його розпізнавання [54, с. 1197]; опис-позначення способу виготовлення та використання засобу; числова характеристика математичної форми; описове позначення правильності здійснення процесу [4, с. 9]. Український філософ, представник Київської філософської школи С.Б. Кримський використовує поняття “сигнатура” для пізнання семіотики софійності, “яка розкриває символи, знакову сферу *сигнатур* як “реальність духу” і трансформується в “*ментальну онтологію*” [17, с. 389]. Отже, в контексті наведеного дослідження *універсальна онтогенетична сигнатура адаптивно-розвивального потенціалу гри* – це: а) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-сміслових складників, що організують смисловий простір гри як психосоціального феномену; б) об'єднане у суцільну модель позначення особливої ознаки-якості феномену гри, що відрізняє його в шеругу інших подібних феноменів та полегшує його розпізнавання; в) опис-позначення способу прагматичного використання гри як суб'єктної програми психосоціальної адаптації та екзистенційного розвитку людини в актуальних умовах її життєдіяльності; г) описове позначення екзистенційної правильності здійснення процесу життєдіяльності, тобто сама *онтосигнатура гри*.

Онтосигнатура гри повинна носити ознаки *ізоморфізму та універсальності* експлікації, тобто оприявнюватися у будь-якій ситуації суб'єктної екзистенції, пояснювати повно й спорадично виникаючі життєві ситуації, бути здатною до застосування у ролі прогностичного та верифікаційного засобу. Конструювання

онтосигнатури гри має здійснюватися на всьому її об'єкт-предметному діапазоні: від найбільш простих, тривіальних форм гри як психосоціальної мімікрії, імпринтингу, зокрема таких, як дитяча, комерційна гра, флешмоб, косплей, акторська гра [19; 23; 24; 28; 53; 55] через більш складні, але також ітеративні, повторювальні квазіігрові форми інтеракції в умовах агоністичного самоствердження [2; 6; 12] підліткового та дорослого віку до найскладнішого рівня екзистенції, психосоціальної самоактуалізації як цілісного вчинення, вчинку-події [5; 16; 19; 23; 24; 28; 30-32; 34; 46; 47; 49]. Тому методологічну основу відповідного конструювання мають складати засоби, що спроможні пояснювати будь-який компонент та рівень такої онтосигнатури.

Проведений рефлексивний аналіз зазначеного проблемного поля в контексті феноменологічної традиції [8; 9; 34; 44] дав змогу встановити, що такими методологічними засобами доцільно обрати упредметнення теорії системогенезу (функціональної системи) П.К. Анохіна, феноменологічний підхід Е. Гусерля, а також системомислєдїяльнїсний і циклічно-вчинковий підходи у психології, зокрема теорії таксономічної системи видів провідної діяльності людини і вчинку. Методологічну доцільність психологічних наукових платформ нами обґрунтовано раніше [47]. В ролі підсилювальних міждисциплінарних засновків до методологічного кортежу дослідження, крім того, нами додучені засоби онтологічного моделювання [22; 25], здобутки математичної теорії ігор [15; 19; 21; 55] і теорія гейм-дизайну [35; 50].

Головним методологічним джерелом створення онтосигнатури гри вважаємо *трикомпонентний синтез феноменологічного підходу, онтологічного моделювання і теорії системогенезу*, ізоморфізм яких виглядає спекулятивним лише на перший погляд. Пошук предметних збігів у герменевтиці цих трьох генетично незалежних, проте змістовно симетричних предметних сфер, засвідчив, що механізми феноменологічного методу, онтологічного моделювання і теорії системогенезу мають змістовну тотожність (див. *табл. 1*). Передусім це спричинено тим, що структура і функціональна цілісність онтологічного моделювання відповідає принципам і нормативам феноменологічного підходу, а логіка побудов теорії системогенезу еквівалентно відповідає їх змістовому наповненню.

Автор феноменологічного підходу Е. Гусерль розглядає завдання і механіку цього під-

Таблиця 1

Методологічні ізоморфізми як системоутворювальні атрибути онтосигнатури гри

Загальний тезаурус гри [16; 19; 23; 24; 26; 35; 37; 39-42; 50]	Феноменологія Е. Гусерля [8; 9; 29; 34; 44]		Онтологічне моделювання (Т. Gruber, N. Guarino, Нову Е. та ін.) [22; 25]	Теорія системогенезу (функціональної системи) П.К. Анохіна [1; 19; 24; 28; 47]		
Гра	Даності у всіх модифікаціях		Формальна онтологія	Архітектура системи		
Ігроїди та екзистенційна (вчинкова) гра			Феномен			Ціле
Корисність індивідуальна (егоїстична) та суспільно зумовлена (фоновий консенсус (Ю.Габермас), етика відповідальності (Г. Йонас), Парето-критерій оптимальності суспільного добробуту)			Системно пов'язані ейдетичні інтелектуальні форми (ейдоси). Телеологічні зв'язки пізнання.			Система
Види ігор (ігроформи): імпровізована, ненавмисна гра (play), гра за правилами (game), предметна, паралельна, рольова, сюжетно-рольова, ділова, дидактична, азартна, символічна та ін.			Рівні (порядки) феноменологічної редукції. Ейдетичні інтелектуальні форми (ейдоси).			Системоутворювальний фактор
Критерії диференціювання ігроформ (фінітність, ітеративність, критерії класифікації математичної теорії ігор та ін.)			Телеологічні зв'язки пізнання.			Вузлові механізми
Діапазон ігрових оприявнень (експлікацій): від цільових мовленнєвих (перформативних) актів, рухів-кінем до екзистенційних ситуацій ігрової взаємодії.			Поняття (універсалії, категорії, класи, ейдоси), концептуальні носії-позначення. Атрибути та відношення понять			Вузлові механізми
	Аксіоми-обмеження оприявнення/експлікації понять	Системоутворювальний фактор				
	Окремі екземпляри – денотативні упредметнення (експлікації) понять у фізичній реальності	Рівень елементів				

ходу як методу передусім у з'ясуванні “смилових структур та зв'язків свідомості, як споглядання тих інваріантних її характеристик, які уможливають сприйняття об'єкта та інші різновиди пізнання” [34, с. 666-667]. З цього погляду, основними характеристиками феноменології як методологічної платформи є: “1) феноменологічна редукція (або “епохе”), під якою мається на увазі опис актів свідомості у спосіб, котрий є вільним від прийняття [науково неуконвенційнених, неконститутивних] теорій та засновків про самі ці акти чи про існування корелятивних їм предметів у світі; 2) ейдетична редукція через яку завдяки рефлексії про окремих акт свідомості і за допомогою уявного варіювання його певних ознак може бути піддана спогляданню сутність, або ейдос, не просто цього окремого акту, а будь-якого порівнюваного з ним (до прикладу, бачення як такого); нарешті, 3) феноменологічний підхід бере до уваги процес, завдяки якому предмети конститууються або розбудовуються свідомістю у їхньому пізнанні” [Там само].

Феноменологія позиціонується Е. Гусерлем як “певна наука, певний зв'язок наукових дисциплін, що позначає водночас і передусім метод і настанову мислення, специфічне філософське спрямування мислення, особливий філософський метод” [8, с. 85]. В основі феноменологічного методу знаходиться *пізнавально-теоретична (феноменологічна) редукція* (також Е. Гусерль використовує поняття “феноменологічно-психологічна редукція” “пізнавально-теоретичне обнулення” та “пізнавально-теоретичне епохе”) завдяки якій із акту пізнання виключаються трансцендентні пресупозиції, тобто суб'єктивні тяжіння дослідника до реалізації якихось власних, нехай би і контекстних, але залежних від ситуації пізнання образів чи ідей [Там само, с. 130].

Окрім того для феноменологічного підходу важливо встановити та “привести до загального прояснення телеологічні зв'язки пізнання, котрі зводяться до визначених сутнісним відношенням різноманітних присутніх типів інтелектуальних форм” [9, с. 145]. Такими “типами інтелектуальних форм” у рамках феноменології встановлюються *ейдоси* (від грецьк. – вид, образ) – *концептуальні носії-позначення актуальності речі; нематеріальні форми речей; позначення незмінної справжньої природи речі, одна із вічних трансцендентних сутностей, які сприймає людський розум* [34, с. 16, 236, 185]. За Аристотелем, ейдос існує не як щось окреме щодо відповідної множини утво-

рень, а в самій множині, як певний спільний предикат цих утворень, зафіксований у слові [Там само, с. 37].

Пояснюючи концепт ейдосу, Е. Гусерль, надав йому значення процесуальності і застосував у феноменологічному аналізі загальних універсальних сутностей, головно як атрибуту феноменологічному методу, яким є ейдетична редукція. За допомогою останньої, тобто у спосіб “взяття в дужки” індивідуального існування предмета споглядання, яке визначене його місцем серед природних явищ, з поля зору дослідника свідомо виключаються всі дані суб'єктивного досвіду, судження, оцінки, котрі стосуються предмета, внаслідок чого ейдос (сутність речі) стає пізнаваним і набуває конвенційності [34, с. 185].

В контексті пропонованого дослідження *ейдоси, себто концептуальні носії-позначення змістовленої актуальності феномену гри, отримують роль і значення знаково-смилових складників різного рівня, що організовують онтофеноменальний та онтогенетичний смислові упрозорення гри як універсальної методологічної програми-сигнатури.*

Спочатку неочевидна, серпанкова симетрія феноменологічного підходу та онтологічного моделювання починає упрозорюватися, коли на шляху пошуку їх предметних збігів оприявнюється універсальна сутність обох парадигм. Як підкреслює Е. Гусерль, “ми займаємося *онтологією природи* [курсив наш – О.Х.]. Ми роз'яснюємо при цьому смисл, і тут це означає дійсний смисл певного об'єкта природи як об'єкта пізнання природи ... те, без чого певний можливий об'єкт природи, тобто певний об'єкт можливого зовнішнього досвіду природи, не може бути помисленим, якщо він уможливуватиметься як істинно суцільний” [8, с. 182]. Тому завдання феноменології полягає в тому, щоби “*розслідувати у межах чистої очевидності або самоданості всі форми даності й усі кореляції та зайнятися їх роз'яснювальним аналізом.* Безумовно, тут враховуються не лише *окремі акти, але й їх комплекси, їх зв'язки узгодженості та неузгодженості, та телеології* [курсив наш – О.Х.], що оприявнюються при цьому. Такі зв'язки сутнісно не конгломерації, а своєрідно переплетені, начебто накладені одна на одну єдності та єдності пізнання, котрі – саме як єдності пізнання – також мають свої *єдині предметні кореляти* [курсив наш – О.Х.]. Таким чином, наведені зв'язки самі належать актам пізнання:

їх типи є типами пізнання, приналежні ним форми є формами мислення та формами споглядання” [Там само, с. 66]. Функціонально-прикладний аспект, механіку феноменології, що засвідчує свою еквівалентність атрибутам онтологічного моделювання, Е. Гусерль формулює так: “Тепер потрібно крок за кроком розслідувати *даності* [в глосарії онтомоделювання – це екземпляри, фізичні предмети, денотати – О.Х.] у всіх їх *модифікаціях* [курсив наш – О.Х.]: власні і невластні; прості й синтетичні; так би мовити такі, що моментально конститууються, й такі, що утворюються поступово відповідно до їх сутності; такі, що абсолютно мають силу й ті, що присвоюють собі якусь даність і повноту значимості у процесі пізнання” [Там само, с. 66-67].

Ізоморфізм засновків феноменологічного підходу та онтологічного моделювання стає очевидним, якщо порівняти вищенаведене з основоположними аспектами останнього. Як висновують автори однієї із класичних робіт у царині онтологічного моделювання [22; 25] у рамках інжинірингового сприймання “онтологія – це фактична специфікація концептуалізації на рівні знань, тобто множина відмінних рис, що важливі для суб’єкта застосування цих знань, де концептуалізація розуміється в змісті: це *об’єкти, поняття та інші сутності*, що передбачаються наявними у деякій предметній сфері, а також *відношення між ними* [курсив наш – О.Х.]. Концептуалізація є абстрактним, спрощеним поглядом на світ, презентованим для окремих цілей. Онтологія – це інтенсіональний опис знань у певному ракурсі упредметнення, що визначає структуру і словник статичних знань предметної ділянки [феноменологічно – *ейдосів* – О.Х.]; причому такі знання відображають фактичну ситуацію у цій предметній сфері, а її онтологія задає обмеження [методологічні правила, обмеження надлишкових ступенів свободи компонентів (П.К. Анохін) – О.Х.] відносно структури й змісту знань” [22, с. 19]. У будь-якому разі формальна онтологічна модель є певним набором аксіом, унормованих конвенцій, що вибудовується на основі понять та відношень поміж ними. Якщо для класичної філософії онтологія – це у найбільш загальному розумінні наука, що вивчає буття, то в рамках інжинірингового сприймання онтологія – це відображення буття, якоїсь формалізованої його частини у концептуальному, формалізованому, внутрішньо узгодженому вигляді, тобто як *онтологічної сигнатури*. Фено-

менологія Е. Гусерля обґрунтовано уособлює собою міцний парадигмальний і методологічний “місток”, що об’єднує обидві онтології – класичну філософську та інжинірингову.

В основі парадигми онтологічного моделювання знаходяться засадничі твердження, що світ утворюють, складають *об’єкти* [денотативно – упредметнені явища, інтенсіонально – *ейдоси* – О.Х.], що вступають у відношення. Об’єкти і відношення мають притаманні їм (неспецифічні універсальні або/та специфічні унікальні) атрибути-властивості. Атрибути мають аксіоматичні обмеження, які узалежнені темпорально, себто з часом змінюються під впливом зовнішніх умов та у процесі взаємодії із середовищем. Будь-який об’єкт з плином часу може стати гібридом. Проте він не змінюється, але набуває додаткових, нових властивостей. У загальному вигляді універсальна структура формалізованої онтології являє собою ізоморфно оприявлюваний на всіх системних рівнях набір елементів чотирьох категорій: 1) *поняття* (позначення об’єктів-феноменів, їх класів, концепти, категорії, *ейдоси*); 2) їх *атрибути (атрибутивні властивості)* та *відношення*; 3) *аксіоми-обмеження* екзистенційного, буттєвого оприявлення/експлікації понять через їх денотати-об’єкти та 4) окремі *екземпляри* – конкретні денотативні онтичні упредметнення, явища реальності, власне екзистенційні оприявлення/експлікації об’єктів [22; 25].

Застосування наведеної оптики до створення онтосигнатури гри як онтологічної моделі свідчить про методологічні збіги логіки та загальної архітектоніки сигнатури гри як пізнавальної категорії із системними компонентами вказаної моделі: знаково-сміслові складники онтосигнатури відповідають поняттям, позначенням їх атрибутів, відношень та екземплярів експлікації понять онтологічної моделі; аксіоми-обмеження експлікації понять у вигляді екземплярів формулюють умови розпізнавання будь-яких окремих оприявнень (феноменів) гри в шеругу інших подібних феноменів; онтологічні компоненти (поняття, їх атрибути та відношення, аксіоми-обмеження експлікації, окремі екземпляри експлікації ігрових форм) у своїй структурно-функціональній інтеграції дозволяють описати *канонічний спосіб прагматичного використання гри як суб’єктної програми життєдіяльності людини*.

Результати аналізу ключових джерел з проблематики ігрового моделювання, висвітлені в контексті його технологічного, промислового

застосування – гейм-дизайну [35; 50] свідчать про те, що наведеним методологічним вимогам одночасно феноменологічного методу, онтологічного моделювання і теорії системогенезу відповідають *глосарій та механізми гейм-дизайну*. Зокрема, всесвітньо відомий дослідник технологічних та промислових аспектів гри, засновник організації з дослідження та розробки ігор Schell Games Джессі Шелл запропонував універсальне та базисне для предметного (гносеологічного та онтологічного) простору гри поняття “механіка гри”, яке він розкриває через шість *універсальних системних атрибутів*, властивих будь-якому типу ігор [50]. Зауважимо, що спеціальне вивчення змісту “механік гри”, здійснюване в оптиці онтологічного моделювання та системогенетичної теорії, дозволяє висновувати, що наведені нижче інваріанти такої механіки [50] мають сутність і значення *онтологічних ізоморфізмів системної побудови будь-якого онтичного оприявнення гри* яким вочевидь є: 1) поняття; 2) їх атрибути та відношення; 3) аксіоми-обмеження експлікації ігрових форм; 4) окремі їх екземпляри.

“**Механіки гри** – це основа всього, чим насправді є гра. Це відношення і взаємодії, які залишаються, якщо відкинути естетику, технологію та історію. ... наш мозок розбиває всі ігри на *ментальні моделі* [курсив наш – О.Х.], якими він здатний керувати. Частина ігрових механік повинна обов’язково включати в себе опис структур таких моделей” [50, с. 206]. Інакше кажучи в інтегрованій методологічній оптиці (синтез феноменологічного, формально-онтологічного та системогенетичного підходів) “механіки гри” – це одночасно універсальні складники феномену гри як даності у всіх її модифікаціях, включно і передусім системно пов’язані ейдетичні інтелектуальні форми гри (ейдоси, за Дж. Шеллом – ментальні моделі і телеологічні зв’язки пізнання); складники формальної онтології гри (онтологічне моделювання) та атрибутивні складники архітектоники гри (теорія системогенезу).

Отож Дж. Шеллом виокремлено шість універсальних атрибутивних неспецифічних засад гри будь-якого типу ігрового оприявнення: 1) простір гри, 2) час, 3) об’єкти, властивості і стани, 4) дії гравця, 5) правила і 6) навички гравця.

1. *Простір гри* – “механіка перша”. “Ігровий простір ... 1) може бути або дискретним (кінцевим, обмеженим), або нескінченним; 2) скла-

дається з певної кількості вимірів; 3) утворюється з розмежованих локацій, які можуть бути з’єднані поміж собою; 4) може зорганізуватися з вкладених просторів, “просторів усередині простору” [50, с. 207].

В рамках нашого дослідження під дефініцією “*простір гри*” пропонується сприймати *множину* всіх можливих у життєдіяльності суб’єкта ситуацій, у які він потрапляє чи за власною ініціативою самореалізації, чи випадково, залежно від зовнішніх обставин, того, що П.К. Анохін формулює як “аферентації обстановки” [1].

2. *Час* – “механіка друга”. “Час, як і ігровий простір, може бути або дискретним, або безперервним. Одиниця виміру дискретного часу – крок, хід” [50, с. 212].

3. *Об’єкти, властивості і стани* – “механіка третя”. “Об’єкти – це “іменники” (поняття, ейдоси) ігрових механік. Об’єкти зазвичай мають одне чи декілька властивостей, одне з яких є позицією об’єкта в ігровому просторі. Властивості – це категорія інформації про об’єкти. Скажімо, швидкість. У кожній властивості є поточний стан. ... Властивості і стани – “прикметники” ігрових механік” [50, с. 214].

Під об’єктами гри розуміються всі її учасники – від власне суб’єктів ігрової події (гравців) до фізичних засобів, які використовуються в ігровій діяльності. Об’єкти гри у феноменологічному та онтологічному контекстах є носіями певних смислів, характеристик, у тому числі й динамічних. Такі смисли і характеристики в архітектоніці “ігрової механіки” Дж. Шелла позначаються як властивості і стани об’єктів. Відповідно до засад онтологічного моделювання об’єкти, їх властивості і стани симетрично відповідають структурній зв’язці “поняття (концепт, категорія, клас, ейдос) – його атрибут/атрибути – відношення поміж поняттями”. В оптиці теорії системогенезу – це елементи, компоненти і вузлові механізми певної системи ігрового дійства.

4. *Дії* – “механіка четверта”. “Дії – це “дієслова” ігрових механік. Перший тип дій – базові дії, тобто дії, які гравець може безпосередньо здійснювати. Другий тип дій – стратегічні дії, або ті, які потрібно розглядати з точки зору гри в цілому, при цьому вони визначаються тим, як гравець використовує базові дії у процесі досягнення мети” [50, с. 220]. В контексті діяльності суб’єкта в процесі гри базові дії є тактичним, безпосереднім застосуванням вербальних, рухових праксисів та інструментарію (приладдя) гри. Стратегічні

дії – це програма, яку розробив і якої дотримується гравець в умовах перебігу гри. Дії у процесі гри – це *предикативність гри*, її уявний перебіг, як миследіяльне та евіденційне оприявнення в поведінці людини.

В оптиці феноменологічного методу, онтологічного моделювання, теорії системогенезу та сучасної психології дії суб'єкта включаються як обов'язковий предикативний, діяльнісний компонент систем.

5. *Правила* – “механіка п'ята”. “Правила – фундаментальна механіка. Вони визначають простір, об'єкти, дії, наслідки дій, обмеження, що застосовуються до дій, і цілі гри. Правила уможливають інші механіки і додають найважливішу річ, яка робить гру грою – *цілі участі в грі* [курсив наш – О.Х.]” [50, с. 225]. “Правила – це найголовніші ігрові механіки. Гра не просто визначається її правилами, гра – це і є її правила” [Там само, с. 232].

6. *Навички гравця* – “механіка шоста”. “Механіка навички зміщує акцент з гри на гравця. Будь-яка гра вимагає від гравця прояви певних навичок. Якщо рівень їх досконалості відповідає складності гри, то гравець залишиться в каналі потоку” [50, с. 233].

У подальшому буде показано, що такі концепти, як *об'єкти, властивості і стани* (“третя механіка”) та *Дія* (“четверта механіка”) у своєму структурно-функціональному поєднанні придатні до використання як *універсальний код* формування структурно ізоморфних смислоутворень включно й на рівні елементів/одиниць/клітинних структур за будь-яких форм дії – мисленневої (миследіяльної), вербальної (лексеми) та праксичної (кінеми). Такий код також відповідає елементарній онтологічній абстрактній системі ⟨Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення (R)⟩ та забезпечує на усіх рівнях системи взаємодію її складових з-поміж собою.

Важливим уточненням у контексті розуміння і використання оптики механік гри Дж. Шелла нами вважається те, що інтеграція під час формування та розгортання ігрового дійства усіх шести механік (онтофеноменологічних складових) повинна мати свою універсальну (ізоморфну відносно будь-яких оприявнень гри) основу, фокус, джерело. Виходячи із методологічних засад системогенетичного [1], суб'єктного [3; 30; 32] та вчинкового підходів [19; 28; 30; 42; 49], таку роль виконує *домінуюча мотивація, комплекс мотивів суб'єкта*, себто полімотивація. Більш докладно про вагомість останньої у реалізації

суб'єктом завдань власної життєдіяльності через формат застосування гри як універсальної програми такої реалізації нами аргументовано раніше [47]. Зауважимо, що на *мотиваційному аспекті реалізації механік гри*, незалежно від висновувань системогенетичного та вчинкового підходів акцентує й сам Дж. Шелл. За методологічний засновок гейм-дизайну він використовує систематизацію критеріїв вмотивованих ігрових задоволень, що прийнята в гейм-дизайні (М. Лебланк [50, с. 168-169]):

1. *Відчуття*. Гра як відчуття-задоволення. Задоволення від сенсорного контакту з ігровими елементами. “Дивитися на щось гарне, слухати приємну музику, дотикатися до шовку, нюхати або куштувати смачну їжу – все це варто віднести до відчуттів. Цей тип задоволення передається передусім через естетичну насолоду” [50, с. 168].

2. *Фантазування*. Гра як вигадка, де мотив задоволення перебуває в уявному світі і де особа уявляє себе такою, якою не є насправді.

3. *Наратив*. Суб'єктивне оповідання, де гра постає як драма. М. Лебланк має на увазі не заздальгідь задану історію, а драматичний розвиток послідовних подій за найбільш різноманітними сценаріями.

4. *Виклик*. Гра як упросторена “смуга перешкод”. У певному сенсі виклик та складність є засадничим мотивом для гри, позаяк ядром кожної гри стає проблема, яку будь-що треба вирішити.

5. *Товариство*. Гра як соціальний фреймворк (структура, лаштунки, каркас). М. Лебланк посилається на все, що людина знаходить приємним в дружбі та співробітництві.

6. *Відкриття*. Гра як недосліджена територія. Щоразу, коли особа шукає і знаходить щось нове, вона робить для себе певне відкриття. Іноді це дослідження ігрового світу, а іноді – віднаходження прихованих особливостей гри, вдало обраної стратегії, власних нових можливостей. “Можливість відкривати щось нове ми цінуємо в іграх найбільше” – пише М. Лебланк [50, с. 169].

7. *Самовираження*. Гра – це самовідкриття. Тому мотив отримання задоволення від самореалізації через створення чогось нового, того, що допоки не існувало.

8. *Прийняття*. Гра як приємне проведення часу в колі обраних. М. Лебланк коментує цей мотив гри так: “Це задоволення приєднатися до кола обраних і залишити реальний світ позаду й стати частиною нового, більш захоплю-

ючого набору правил і сенсів. Всі ігри дозволяють відчувати цей тип задоволення, але до певних ігрових світів приєднуватися приємніше і цікавіше, ніж до інших. Деякі ігри змушують нас відразу відмовитися від реальності, в інших цей процес відбувається непомітно, наш мозок легко переноситься у світ гри і залишається там. У таких іграх прийняття іншої реальності перетворюється на справжнє задоволення [50, с. 169]. Очевидно, що названий дослідник творчо і водночас прагматично використав вісім примітних ознак особливостей діяльності людини, які перетворюють її в ігрову, розвиваючи та збагачуючи теоретизування Й. Гейзінги.

Побудова формальної онтології будь-якої предметної сфери може відбуватися в один із чотирьох способів логічного умовиводу: індуктивний, дедуктивний, гіпотетико-дедуктивний або абдуктивний. У наведеному контексті буттєво-подієвої побудови універсальної онтосигнатури гри у ролі стрижневого нами обрано спосіб і шлях *абдукції*. Саме цей спосіб умовиводу дозволяє повновагомо застосовувати в наведеному дослідженні інтегральну методологічну оптику феноменологічного методу, онтологічного моделювання, теорії системогенезу. Передусім абдукція дозволяє вивчати обраний предмет з пояснювальних ресурсів феноменологічного методу. Мовиться про рух від найпростішої, елементарної частинки, *універсальної одиниці предметної сфери* (в нашому випадку – гри) через узагальнення найбільш фундаментальних гносеологічних (концепти, поняття, ейдоси), онтологічних (структурно-функціональна архітектоніка), онтичних (феномени-експлікації реального життя) засновків до емпіричної верифікації відповідної моделі, причому мінімум через реконструктивне узагальнення відповідного предметного простору у вигляді загальної збалансованої онтологічної моделі – онтогенетичної сигнатури (формальної онтології) гри. Така універсальна частинка, інваріантно та ізоморфно помножуючись та оприявнюючись вже на рівні системоутворювальних елементів та вузлових механізмів [1; 47], повинна забезпечувати системну цілісність і погодженість предметного тезаурусу гри, її внутрішньою телеологію як загального предметного горизонту вчинення. Наведена логіка і механіка побудови онтосигнатури гри, сподіваємося, дозволить водночас виявити структуру і функціональність руху від ейдоса-концепта до фізичної події реального світу, коли “даності феномену [гри] в усіх їх модифі-

каціях” (Е. Гусерль, [8; 9; 34; 44]), що є тотожним “архітектоніці системи [гри]” (П.К. Анохін, [1; 47]), створюють увесь епістемний та екзистенційний субстрат гри за будь-яких умов, ситуацій, аферентацій реальності.

В історії психологічних досліджень феномену гри були спроби визначення такої універсальної одиниці. Д.Б. Ельконін, наслідуючи заклик Л.С. Виготського до “*аналізу не за елементами, а за одиницям*” [6; 52] виокремлював одиницю (клітинну структуру) гри. Зокрема, він зауважував таке: “Таким чином, можливо припустити, що саме **роль** та пов’язані з нею дії щодо її реалізації й становлять одиницю гри” [52, с. 27]. Водночас, на наше переконання, таке припущення може стосуватися лише сюжетно-рольових, комерційних, певною мірою ділових та найскладнішого їх різновиду – організаційно-діяльничої гри, у яких *учасники не виходять за рамки своїх ситуаційних статусів та відповідних функцій*, тобто за рамки конкретних правил гри, відомих до її процесного розвитку. Натомість у ситуаціях, що відрізняються *унікальністю, спорадичністю перебігу, спланованістю та унявленістю певних правил*, у суб’єкта є можливість їх варіації (наприклад, перемовини економічних або політичних конкурентів, що атрибутивно варіюють поміж гострим конфліктом і можливістю взаємовигідної конвенції), тому роль апріорно не може бути одиницею гри. Також у контексті мовної (мовленнєвої) гри (В. Вітгенштайн, Дж. Остін) ігрову роль важко сприйняти як одиницю аналізу. На нашу думку Д.Б. Ельконін вказує на таку можливу одиницю аналізу, як дія зреалізування [52, с. 27]. Дія, мовленнєва або фізична, становить те, що О.В. Запорожець розглядав як “функціональний орган індивіда, котрий володіє власною біодинамічною тканиною”. Водночас “цей орган, згідно з висновками М.О. Берштейна, еволюціонує, інволюціонує та володіє властивістю реактивності” [11, с. 14].

Вочевидь під *ігровою роллю доцільно розуміти довершену множину образів дії, стратегій, функцій-правил, які формально-онтологічно відповідають статусу функціональних акціом, обмежень, а згідно із теорією системогенезу – свобод компонентів, їх вільного набору*. У реальній екзистенційній ситуації із шерегу доступних суб’єкту раніше рефлексивно засвоєних (інтеріоризованих) ролей, він має змогу синтезувати свій акцептор результату дії, ставати власне суб’єктом певної ситуації, що потребує розв’язання-прожиття.

Актуальна щодо певної ситуації роль складається як **програма** із доступних людині (у теорії системогенезу – це її пам'ять, досвід) образів дії, стратегій, функцій-правил, діяльнісних фіксацій-аксіом відповідно до обставочних аферентацій і змін перебігу ситуаційного процесу. Ключове феноменологічне, формально-онтологічне та системогенетичне значення тут має відкритий П.К. Анохіним принцип і суголосний йому механізм *вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи*, завдяки чому “впорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на фундаменті ступеня їх сприяння в отриманні цілою системою чітко визначеного корисного результату” [1, с. 34].

У психологічному полі особи роль (як унікальний компонент онтологічного моделювання) – це одночасно поняття, атрибут (певної типового комплексу аферентацій обстановки або ситуації), відношення (стосовно ролей інших учасників та умов ситуації). На основі механізму пострефлексивного [28; 30-32; 36; 49] опанування прожитих, передусім у період дитинства та юності, соціальних ролей через послідовну активізацію видів провідної діяльності суб'єкт протягом життя розвиває свій екзистенційний потенціал. Ці інтеріоризовані соціальні ролі становлять ключові осередки, вузлові механізми [1; 24; 28] структурно-функціональної архітекtonіки особистості. У підсумку увесь екзистенційний розвиток людини протягом усього її життя відбувається як онтологічне ускладнення названої архітекtonіки через накоплення та модифікацію таких ролей. У наведеному контексті *соціальну роль доцільно сприймати як універсальну тактичну і стратегічну програму*. Тактичний модус роль виконує у тривіальних (фінітних), звичних, рутинних та повторюваних (ітеративних) ситуаціях. За таких ситуацій у суб'єкта немає виразної потреби у складанні спеціальної програми дії – достатньо використовувати опрацьовані, неодноразово перевірені ролі-шаблони. Стратегічного значення рольовий досвід особи набуває тоді, коли: а) існує якась невирішена у минулому ситуація, мотивація щодо якої не завершила вчинкове коло пострефлексивним інтеріоризованим здобутком; б) актуальні соціальні аферентації містять для суб'єкта виразну новизну та, відповідно до архітекtonіки діяльнісного акту [28; 30-32; 36; 49], вимагають від нього творчої, а не репродук-

тивної, відповіді. Через що і програмна дія (акцептор результату дії) не повинна носити шаблонний характер й активізувати увесь миследіяльнісний та праксичний потенціал людини.

Як зазначалось раніше, для виявлення елементарної онтологічної одиниці гри парадигмального припущення Д.Б. Ельконіна недостатньо: у ситуаціях, що відрізняються невизначеністю, унікальністю, спорадичністю перебігу, не мають спланованого характеру, **суб'єкт вимушений створювати нову роль**. І створювати її передусім як продукт особистого рішення, причому на початку *уявний*. Унікальність ситуації (онтологічно умови ситуації – це її аксіоми, обмеження, онтично – аферентації ситуації) об'єктивно викликає те, що суб'єкт потрапляє в умови, які О.М. Леонтьєв описав як “незбіжності операції з дією”. Схарактеризовуючи парадоксальний стан подвоєння ситуації у свідомості людини на наявну та уявлювану, він підкреслював, “що не з уявлюваної ситуації народжується ігрова дія, а навпаки, з незбіжності операції з дією виникає уявлювана ситуація. Отже, не уява визначає ігрову дію, а умови ігрової дії унеобходнюють і породжують уяву” [26, с. 47]. Відтак **розбіжність раніше опанованих операцій з потребою суб'єкта діяти за нових актуальних умов прожиття постає як першоумова його розвитку** для подолання дефіциту індивідуальних потенціалів під впливом екзистенційних викликів, ризиків, унеможливлення більш критичних загроз. Наведена першоумова розвитку пронизує увесь контекст діяльнісного підходу, фундамент якого становить теорія таксономічно організованих видів провідної діяльності людини.

Виходячи із наведеного, очевидним є те, що соціальна роль, яка ще не була реалізована і є уявною, повинна містити *ситуативний програмний рольовий образ*, з якого розгортатимуться майбутні практичні дії. Базисна іманентна структура цього рольового образу здебільшого має універсальний, ізоморфний характер, тобто відповідає в контексті системогенетичного підходу значенню і сутності як *елементу*, так і *компоненту* соціальної ролі-програми (див. [1; 52]).

Застосування до виявлення елементарної одиниці (клітинної структури) гри методологічного тріумвірату феноменологічної, формально-онтологічної та системогенетичної оптик вимагає щоби така одиниця одночасно була

придатна для позначення (одиниця як ейдос) будь-якої форми дії – уявної, мовленнєвої, кінемної або фізичної; постала одночасно і функціональним органом індивіда, і “будівельним елементом”, що універсально відтворює зміст, структуру, функціонал та механізм побудови, еволюції та інволюції, усієї життєдіяльності біодинамічної тканини людини. До того ж *структурно-функціональний код такої одиниці повинен атрибутивно міститись у будь-якому класі або явищі гри: від загально системного рівня, через проміжні рівні вузлових механізмів, функціональних органів включно, до окремого елементарного ігрового акту – кінеми або лексеми.*

Л.С. Виготський під одиницею психологічного аналізу сприймав такий його продукт, “котрий на відміну від елементів володіє усіма властивостями, що притаманні цілому, й який становить надалі неподільні живі частинки цієї єдності” [6, с. 268]. Лев Семенович діяльнісний аспект розвиває від його *мислєдіяльнісного витоку*. Тому на позиції одиниці аналізу розташовує Слово: “Про значення слова не можна сказати так, як ми це раніше вільно говорили відносно елементів слова, взятих порізно. Що воно являє собою? Мовлення чи мислення? Воно є мовлення і мислення в один і той же час, тому що воно є одиниця мовленнєвого мислення” [Там само, с. 269].

Методологія онтологічного моделювання – наукова царина, яка виникла і розвивається генетично незалежно від психології і яка опосередковано розвинула наведені вище висновки Л.С. Виготського та висновки В.П. Зінченка. Навіть у певному розумінні формалізувала їх, позбавивши психологізм його контекстного впливу на розмірковування як явища загальнонаукового розвитку, що традиційно піддається критиці з боку представників точних і природничих наук.

Словоформа, точніше словосполучення, що одночасно несе собою одиничне значення, смисл, функціональність та дієве об’єктне спрямування в рамках методології онтологічного моделювання формулюється як логічний, семантичний триплет, тріада, “абстрактна система \langle Суб’єкт (S) – Об’єкт (O) – Відношення/ Дія (R) \rangle і як взаємодія її складових поміж собою” [22]. Під суб’єкт визначається як упливова та відображувальна система будь-якого рівня. Під об’єктом осягається відображувальна та піддана впливу система; щось, що пізнається та змінюється суб’єктом. Застосування системи $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ відповідає

умовам класичної онтології як філософської дисципліни, логіці, теорії відображення [24, с. 13]. Система $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ також суголосна умовам феноменологічного підходу, адже триплет-матриця $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ (надалі – триплет) змістовно і функціонально відповідає значенню “ейдос” та складає логічну, семантичну і синтаксичну структуру будь-якого *поняття* (концепту, категорії, класу).

Наведений інтегрований (водночас феноменологічний, формально-онтологічний та системогенетичний) методологічний підхід у визначенні триплету як *одиниці аналізу гри* органічно гармонізує висновкам Л.С. Виготського: “Психологія повинна знайти неподільні, зберігаючи властивості, що притаманні наданому цілому як єдності, одиниці, в яких у протилежному вигляді представлені такі властивості, та за допомогою такого аналізу намагатися розв’язувати конкретні новопосталі питання. Що ж є такою одиницею, котра є неподільною і в котрій містяться властивості, що притаманні мовленнєвому мисленню як цілому? Нами уважається, що таку одиницю може бути знайдено у внутрішній стороні слова – у його значенні” [6, с. 268].

Синкретична, універсальна, ейдетична і функціональна сутність триплету як одночасно слово- і мислеформи оприявнюється також у висновках учня і послідовника Е. Гусерля М. Гайдеггера: “Мовлення є домівкою буття. В обійсті мовлення існує людина. Мислителі і поети – хранителі цього обійстя. Їх стража – здійснення відкритості буття, наскільки вони надають їй слова у своєму мовленні, тим самим зберігаючи її у мові і мовленні. Думка не тому стає передусім дією, що від неї йде вплив або що вона додається до життя. Думка діє, оскільки мислить. Ця діяльність, мабуть, найбільш просте і разом вище, тому що вона стосується відношення буття до людини”; “мовлення є домівкою буття, проживаючи у якому людина *екзистенціює* [курсив наш – О.Х.] оскільки, оберігаючи істину буття, належить їй”; “мовлення є домівкою буття, адже у ролі оповіді воно є *спосіб події* [курсив наш – О.Х.], її мелодія” [44, с. 192, с. 203, с. 272].

До висловленого додамо, що феномен “біодинамічної тканини” використовує в своїй оригінальній теорії свідомості В.П. Зінченко (1931-2014), у якій соціальна взаємодія людини має атрибутивний, визначальний характер. Автор формулює висновки на сутностях, функціях та взаємодії універсалій, що мають подібність до логічного, семантичного

триплета/тріади, а саме Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення/Дія (R): 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” [45].

Таким чином, *триплет* (S, O, R) в контексті інтегративного методологічного застосування здобутків філософії, феноменології, психології та онтологічного моделювання доцільно обрати клітинною структурою, матричним (як елементарним, так й компонентним) *ейдосом, клітинкою гри*.

Екзистенційний вихід триплет-формування із трансцендентного стану ейдосу в предметне оприявлення елементарної ігрової дії певного змісту і спрямування розпочинається в умовах соціальної інтеракції, конкретної ситуації взаємодії людини з оточенням. В умовах реальної інтеракції із зовнішнім світом людина потрапляє у ситуацію, коли її статус, дії та їх зміст починають відповідати тому, що Д.Б. Ельконін формулює як одиницю гри – *ігрову роль* [52]. Проте така ігрова роль залежить передусім від зовнішніх обставин, того, що в рамках системогенетичної теорії П.К. Анохіним визначається як *обстановлювальна аферентація* [1]. Програмний для життєдіяльності людини зміст гри за допомогою методологічної оптики системогенетичної теорії П.К. Анохіна та Е. Ласло нами було обґрунтовано раніше [47]. Виходячи із цих узагальнень *ігрову роль суб'єкта* за Д.Б. Ельконіним в контексті створення універсальної онтосигнатури гри доцільно умістовлювати як “комплекс збуджень [суб'єкта], у справжньому сенсі як *аферентну модель майбутнього результату*, котра, будучи *еталоном оцінки зворотних аферентацій* [курсив наш. – О. Х.], спрямовує активність людини ... аж до отримання запрограмованого результату” [1, с. 54]. Під час довільного або мимовільного обрання людиною своєї ролі в екзистенційній ситуації формуються “певні тонкі нервові механізми, котрі дозволяють не лише прогнозувати ознаки потрібного на даний момент результату, але й порівнювати їх із параметрами реального підсумку, 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” [Там само, с. 53].

Зміст *ігрової ролі*, динаміка виникнення і варіації різних ролей в інтеракції, залежать від моделі “внутрішньої операціональної архітекtonіки функціональної системи” та відповідних процесів аферентного синтезу, що містить “чотири вирішальних компоненти ..., які повинні бути піддані одночасній обробці із синхронною 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” [1, с. 47]. Лише коли суб'єкт на основі наведених компонентів аферентного синтезу створює *модель своїх дій у певній ситуації*, власне й уможливується його участь у ній. Саме у момент початку створення ролі-моделі власної участі у ситуації людина стає суб'єктом екзистенції та суспільної інтерсуб'єктної взаємодії.

Ігрова роль суб'єкта, передусім як модус його участі у екзистенційній ситуації, є його функціональним органом, вузловим механізмом біодинамічної тканини його діяльності. Така роль починає утворюватися в момент, коли *аферентації обстановки* стимулюють *наявний досвід (пам'ять)* людини та викликають у неї мотиваційні зміни задля появи *домінуючої мотивації* діяти. Як нами зазначалося раніше [47] через системотвірний фактор мотивації суб'єкта – *корисність* для нього участі у ситуації, домінуюча мотивація може оприявнюватися або через мінімаксу стратегію (мотивацію) участі, або максимінну стратегію (мотивацію) участі. Перша є *мотивацією мінімізації максимальних втрат*, коли аферентації обстановки перевершують можливості суб'єкта, який оцінює актуальну ситуацію такою, що становить для нього небезпеку, а власні ресурсні потенціали недостатніми для перемоги (отримання більшої користі, аніж втрати). Максимінна мотивація участі, або *мотивація максимізації мінімального прирощення користі*, доцільна тоді, коли суб'єкт оцінює ситуацію як таку, що уможливує отримання нехай незначної, проте ймовірної вигоди, а власні ресурсні потенціали достатніми для отримання певної користі з незначною ймовірністю більшої, ніж така користь втрати. В термінах онтологічного моделювання *мінімакса мотивація* і *максимінна мотивація* пов'язані з формально-онтологічним статусом фундаментальних, себто вищого порядку аксіом-обмежень експлікації сутностей (понять)

або зі статусом телеологічних зв'язків пізнання (феноменологічний підхід). *Теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максиміну таким чином в межах наукової психології набуває сутності онтологічного, причому як в контексті класичного розуміння онтології, так і в суто інжиніринговому контексті.*

Виявлення системогенетичних закономірностей екзистенційного процесу адаптивно-розвивального оприявлення гри, окрім встановлення методологічних ізоморфізмів її онтосигнатури, потребує визначення *предметно-темпорального змісту цього процесу* на будь-якому етапі життєдіяльності людини. Таку повновагому можливість надає таксономічна система видів провідної діяльності, загальні закономірності розвитку вищих психічних функцій людини і філософсько-психологічна теорія вчинку (В.А. Роменець, В.О. Татенко, Т.М. Титаренко, П.А. М'ясоїд, А.В. Фурман та ін.).

У розвиток ідей О.М. Леонтьєва К.К. Платонов (1906-1984) позиціонував види провідної діяльності людини як стадії розвитку її особистості. Причому такі стадії розвитку “можна виділяти за низкою критеріїв, але практично найкраще брати за основу єдність домінуючих видів діяльності і переважаючих психологічних відносин: *домінуючих ігрових видів діяльності і відносин* [курсив наш. – О.Х.]; навчальних; громадських; трудових [23, с. 37, с. 142]. Вчений зазначає, що у різних людей вікові межі стадій розвитку особистості значно варіюються, але частіше збігаються з дошкільним періодом, з періодом навчання в першому класі, з першими роками діяльності у складі суспільно впливових громадських організацій та з початком трудової діяльності.

На початку життя дитина не володіє жодним екзистенційним досвідом. Будь-яка ситуація є для неї новою і такою, що стимулює, діє як первинне джерело, як збудник психічної активності, як аферентно-синтетичне розвивальне формування її функціональних систем. Тому об'єктивно, передусім емпіричною даністю, було те, що саме сюжетно-рольову гру Д.Б. Ельконін розмістив у центрі психологічної теорії ігрової діяльності [19; 24; 28; 52]. Першопочатковою ігровою роллю дитини є *імпринтинг* – наслідування і повторення, імітація дій дорослого, що з часом переростає в сюжетно-рольову гру наслідувального повторення соціальних ролей (родинних, професійних тощо). На первинний для розвитку людини імпринтинговий формат і сенс гри

наголошував К.К. Платонов, акцентуючи, що: 1) гра – це “різновид поведінки тварин і діяльності людини, процесуально обумовлений генетично або наслідуванням” та 2) вона “має велике значення в формуванні особистості, передусім в дитинстві та підлітковому віці” [23, с. 42-43].

Дитина протягом усіх ігор, у яких вона бере участь, розвиває, збільшує власні стратегії, моделі життєдіяльності, функції-правила (онтологічні обмеження) своєї участі у ситуаціях прожиття. Тобто вона послідовно збільшує чисельність своїх функціональних компонентів та їх ступенів свобод (П.К. Анохін), які з часом починають утворювати її дорослу екзистенційну механіку, *онтологічні стиль і програму*. Згодом такі функції-правила-стратегії або герметизуються, досягаючи свого максимального рівня, і суб'єкт зупиняється на *базисі мінімаксного реагування* на випадкові, нові для його досвіду ситуації (унікання вчинку, активізація репродуктивного модусу життєдіяльності), або продовжує розвивати свій екзистенційний досвід, не ухиляючись від складних нових ситуацій (реалізація ситуаційної спіралі вчинку, актуалізація творчого модусу життєздійснення).

Логіка і зміст схематично наведеного адаптивно-розвивального процесу екзистенції людини цілком відповідає висновкам одного із фундаторів когнітивної психології та психології розвитку, швейцарського філософа і психолога Жана Піаже (1896-1980). Зокрема, ним зазначалося: “У дійсності, для того щоби пізнавати об'єкти, суб'єкт повинен діяти з ними і тому трансформувати їх: він має переміщувати їх, пов'язувати, комбінувати, видаляти та знову повертати. Починаючи з найбільш елементарних сенсомоторних дій (таких, як штовхати або тягнути) і завершуючи найбільш витонченими інтелектуальними операціями, котрі суть інтеріоризовані дії, що здійснюються у розумі (наприклад, об'єднання, упорядкування, встановлення взаємно однозначних відповідностей), пізнання постійно пов'язане з діями або операціями, тобто *трансформаціями*... Джерело знання знаходиться не в об'єктах, не в суб'єктах, а у взаємодіях – спочатку неподільних – поміж суб'єктом та цими об'єктами” [20, с. 107].

Л.С. Виготський зауважував, що *сутність людини зароджується у соціальних стосунках*, а її психічна природа “уявляє собою сукупність суспільних відносин, які були перенесені ззовні в середину та стали функціями

особистості та формами її структури” [6, с. 618]. Окреслюючи особисту позицію, цей відомий науковець зауважує: “На відміну від Піаже ми вважаємо, що розвиток здійснюється не у напрямку соціалізації, а як перетворення суспільних відносин у психічні функції” [Там само].

За висновками Л.С. Виготського *загальний закон розвитку вищих психічних функцій* має такий зміст: “будь-яка функція в культурному розвитку дитини з’являється на сцені [життя] двічі, у двох планах, спочатку – соціальному, потім – психологічному; спочатку поміж людьми, як категорія інтерпсихічна, потім всередині дитини, як категорія інтрапсихічна. Це однаково стосується довільної уваги, логічної пам’яті, утворення понять, розвитку волі. ... За усіма вищими функціями, їх відношеннями генетично знаходяться соціальні відношення, реальні відносини людей. Звідси одним із основних принципів нашої волі стає принцип розділення функцій поміж людьми, розмежування надвоє того, що зараз злило в одному, експериментальне розгортання вищого психічного процесу в ту драму, котра відбувається з-поміж людьми. Тому ми могли би позначити основний результат, до якого приводить нас історія культурного розвитку дитини, як соціогенез вищих форм поведінки” [Там само, с. 617].

Наведене описує сутність процесу інтеріоризації – оприявлення індивідуальної психічної функції засобом перенесення у внутрішній план свідомості, переходу від зовнішнього контролю щодо цієї функції до внутрішнього. Тут Виготський зауважує таке: “Для нас оголосити процес зовнішнім означає позначити його як соціальний. Будь-яка вища психічна функція була зовнішньою тому, що вона була соціальною раніше, ніж стала внутрішньою, власне психічною, функцією, спочатку вона була соціальним стосунком двох людей. Засіб впливу на себе є спочатку засобом впливу на інших або засобом впливу інших на особистість” [6, с. 617].

Як наводилося раніше соціогенез вищих форм поведінки людини, основа будь-якої діяльності людини ґрунтується на показниках *домінуючої соціальної мотивації, комплексу актуальних соціальних мотивів суб’єкта*. На підставі аналізу теоретичних джерел нами сформульовано домінуючі соціальні мотиви гри у їх відповідності видам провідної діяльності та виявленим віковим особливостям людини (див. детально [19; 24; 28]):

1. Домінуючий мотив життєдіяльності суб’єкта у період від народження до одного року – отримання позитивного зворотного зв’язку, емоційної прихильності, встановлення ситуації рапорту, емоційно-позитивного фону доступних дитині форм спілкування. Актуалізується перша ігроформа, що доступна дитини цього віку, – *імпринтинг* [19, с. 149]. Це ще не гра. Це лише її передчуття: дитина слідкує за рухами дорослого, повторює його міміку, переймається його емоційним станом.

2. Домінуюча мотивація у період раннього віку дитини, від 1 до 3 років – опанування руховою, праксичною тканиною взаємодії, власною кінематикою, вміннями предметного маніпулювання. Перші спроби дитини в ігровій діяльності проявляються у вигляді простих рухів (хапати, тягнути, штовхати тощо). Актуалізується первинна ігроформа – *“предметна гра*, дитяча гра, що включає дії з предметами людської матеріальної культури та спрямовується на формування і розвиток у дитини умінь і навичок, пов’язаних із застосуванням цих предметів за їх прямим культурним призначенням..., дозволяє дитині здобувати корисні уміння і навички. Предметна гра вперше з’являється у віці від 2-3-х років” [19, с. 143]. Предметна гра перетинається у цей вік з ігроформою “паралельної гри” (Ж. Піаже) – “формою дитячої гри, у якій кожний із її учасників зайнятий власною справою – грає сам, не координуючи свої дії з діями інших учасників гри”. За висновками Ж. Піаже, “такі ігри з’являються у дітей внаслідок ще нерозвинутих у них *здатності та потреби координувати, узгоджувати свої дії з діями інших людей* [курсив наш. – О.Х.]” [Там само, с. 142-143].

3. Пріоритетний мотив у період дошкільного віку від 3 до 6-7 років – отримання первинного досвіду суб’єктної дії через імітацію доступних до репродуктивного копіювання зовнішніх соціальних зразків, *сюжетно-рольова гра-імітація*, навчальна імітація доступних соціальних ролей.

4. Домінуючий мотив життєдіяльності суб’єкта молодшого шкільного віку (від 6-7 років до 10 років) – формування умінь, перші спроби самостійної, *довільної побудови та реалізації власного акцептора результату дії у життєвих ситуаціях*, передусім навчальних. Завершується етап, коли за якість фонових консенсусу [7] у комунікації з дитиною несе повну відповідальність дорослий суб’єкт взаємодії; етапу, коли такий суб’єкт повинен односторонньо забезпечувати природне ми-

мовільне прагнення дитини постійно орієнтуватися на максимінну стратегію, стратегію гарантованого виграшу, дитячу ігроформу *paidia* (Р. Кайуа) [13].

Починається етап, коли поступово, повільно, еволюційно, відповідно до ситуації дорослі із позиції підтримуючого партнера переходять у функціональний статус пропонента – партнера, який за певних умов має право демонструвати виразно опозиційне ставлення, застосовувати “примус до покращення аргументації”, трансформувати дитячу ігроформу *paidia* у дорослу ігроформу *ludus* (Р. Кайуа) [13, с. 8].

5. Домінуюча мотивація в період раннього юнацького, молодшого підліткового віку (від 10 до 14 років) – *отримання первинного довільного досвіду продуктивної соціальної взаємодії*, перші спроби екзистенційної гри, отримання діяльнісного, взаємно корисного, суспільно прагматичного зворотного зв'язку у взаємодії із доступним соціальним середовищем; перші спроби самостійно, ініціативно досягнути вчинкового фонового консенсусу, спроби створення та реалізації суспільно-корисного акцептору результату дії, спрямованого на кооперативну, спільну вигоду, первинні ситуації суб'єктного забезпечення соціальної Парето-оптимальності на всіх досяжних топосах через застосування усього доступного суб'єкту каскаду засобів.

6. Пріоритетний мотив у період ранньої юності (вік від 15 до 17-18 років) – *перші спроби повновагового соціального функціонування суб'єкта як рівноправного учасника соціальної життєдіяльності*, початок його повноцінної екзистенції, спроби соціального самоствердження набувають сталого характеру. Це початок соціального функціонування особи, екзистенційний етап першого досвіду дорослого життя. Життєдіяльність підлітка старшого віку спрямовується на отримання первинного довільного досвіду продуктивної соціальної взаємодії.

Вік ранньої юності (від 15 до 17-18 років), на нашу думку, має визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єкта. Він характеризується максимальним конфліктом підлітка і соціуму. Джерелом останнього, з одного боку, є індивідуальні претензії підлітка щодо ставлення до нього як до унікальності, врахування світом його чуттєвості, з іншого – об'єктивний дефіцит утилітарних підстав для такого особливого ставлення з боку оточення, домагання

такого суб'єктного оточення до надання чуттєвості дорослого підлітка соціально зумовлених, обов'язкових, нормативних форм [24, с. 42]. У подальшому житті вже дорослої людини ця тенденція буде лише загострюватися і набувати все більшої онтологічної атрибутивності. Вона остаточно перетворюватиме повсякдення суб'єкта в безупинну боротьбу того, що, скажімо, Г. Маркузе у розвиток ідей Ф. Шиллера, визначає як “протистояння між двома полярними вимірами людського існування” і що сам Ф. Шиллер сприймає як антагонізм та описує “за допомогою парних понять: чуттєвість і розум, матерія і форма (дух), природа і свобода, особливе й універсальне. Кожним із цих вимірів керує засадничий імпульс: “чуттєвий потяг” і “потяг до форми” [18, с. 173]. Перший сутнісно є пасивним, рецетивним, останній тяжіє до активності, влади, панування. Їх поєднання та взаємодія створюють культуру [Там само]. І саме як соціальний учасник всезагальної культури дорослий підліток через стимули довкілля отримує можливість набувати навички створення своєї цінності для усіх інших у соціальному, культурному плані, врівноважувати власні, суб'єктні, індивідуальні та зовнішні соціальні чуттєвість і розум, матерію і форму (дух), природу і свободу, особливе й універсальне. Такі особливості віку ранньої юності якісно досліджені науковою психологією середини і другої половини ХХ століття. Зокрема проблематика суспільно-корисної діяльності підлітків ґрунтовно досліджена фундаторами теорії видів провідної діяльності Л.С. Виготським, О.М. Леонтєвим Д.Б. Ельконіним, В.В. Давидовим та ін.

Водночас домінування у життєдіяльності дорослого підлітка ситуацій, коли його соціального досвіду недостатньо для досягнення продуктивного фонового консенсусу за актуальних зовнішніх (формувальних) аферентацій, може призвести до герметизації у нього мінімакських, унікаючих моделей поведінки і, таким чином, поступового згортання процесу самоактуалізації. Така тенденція у подальшому здатна призводити до того, що суб'єкт вже у дорослому віці буде схильним до пошуку тривіальних, звичних, стандартних ситуацій, що накладається на прагнення усе ж таки здобути свою соціальну унікальність. Проте такі намагання саме через унікаючі моделі поведінки спрямоватимуться не на пошук ситуацій творчого, розвивального характеру, а на пошук зручних форм редуційованої

псевдосомаоактуалізації, включно й через ігрові форми. Редуційованими ігровими формами для дорослої людини є всі ігроформи, що були притаманні його онтологічному розвитку. Особливе місце серед редуційованих ігроформ для дорослої особи, на нашу думку, утворюють явища імпринтингу та паралельної гри (див. [19]).

Феномен паралельної гри, на наше переконання, формує ключовий фон для розвитку в дорослих осіб явища ігроманії, патологічної ігрової залежності (Pathological gambling F63.0 ICD-10), коли за умов недостатньої індивідуальної соціалізації та дії об'єктивних факторів (аферентацій) сучасного соціального середовища суб'єкт не знаходить іншого засобу здобуття ігрового задоволення, навіть самореалізації, аніж паралельна гра (комп'ютерні ігри, ігри на автоматах казино тощо). Паралельна гра дорослого, як і некритичне слідування різноманітним мейстрімам моди, наслідування селебритіз, рекламі, своїм генетичним корінням сягає перших ігрових намагань дитини раннього віку – імпринтингу, примітивної для дорослого редуційованої форми соціальної адаптації, наслідування, повторення, імітації дій обраного або нав'язаного соціального авторитетного взірця [19, с. 149]. Примітивні зразки рекламного характеру тут спрацьовують як пускові аферентації ітеративних форм соціальної взаємодії, які у кінцевому підсумку не потребують від суб'єкта інтелектуальної роботи. При цьому акцептори його дії зводяться до тривіального наслідування ззовні нав'язаних стереотипів. Екзистенційний розвиток людини при цьому набуває спорадичного та й усе більше гальмівного, затухаючого характеру.

Такий стан є органічною відповіддю суб'єкта на сучасні умови його життєдіяльності, що характеризуються надзвичайною строкацією, динамікою і варіативністю можливостей і ризиків, впливів і ситуацій, у яких оприявнюється його соціальна взаємодія з екзистенційно плінним середовищем. Це зворотний, негативний бік ігрового феномену, вироджена екзистенційна гра, протилежність модусу справжньої екзистенційної гри, яку Ф. Шиллер та Г. Маркузе позиціонують як чи не єдиний засіб усунення цивілізаційного антагонізму почуття і розуму, “зробивши чуттєвість раціональною, а розум чуттєвим” [18, с. 173]. “Цивілізація підкорила чуттєвість розуму в такий спосіб, що утвердження першого набуває руйнівних та «диких» форм, у той час як тиранія розуму виснажує чуттєвість, штов-

хаючи її до варварства. Тільки вільна реалізація людських можливостей може привести до розв'язання цього конфлікту. Оскільки лише потягам властива та могутня сила, котра проникає у глибини людського існування, примирити їх спроможний лише третій. Ф. Шиллер [як і Г. Маркузе] визначає його як “**потя до гри**” [Там само, с. 173-174].

Таким чином, на певному етапі розвитку суб'єкт стає перед вибором, у який спосіб йому використовувати гру як засіб своєї екзистенції: чи як засіб тільки адаптації, пом'якшення ефектів впливу зовнішніх умов і ситуацій (гра лише як відпочинок, проведення дозвілля), або у тому числі і як засіб розвитку, вдосконалення власних можливостей саморозвитку і культурного впливу на осередок свого буття (гра як інструмент досягання суспільно корисної мети). І якщо форми гри як засобу адаптації є достатньо очевидними, то гра як засіб суспільно-корисної, культурно розвивальної екзистенції досліджена неповно. Сутність гри як своєрідного програмного забезпечення вчинку нами розкрито у попередніх дослідженнях [45; 47]. Одночасно домінування у життєдіяльності суб'єкта гри як форми адаптації або гри як вчинкової програми залежить від того, наскільки довільне чи мимовільне, окреме або частково чи повно інтегроване використання суб'єктом ігрових засобів, мають для нього моральний сенс, спонукають до вибору, формують дієві відповіді на екзистенційні виклики середовища.

Як зазначалося раніше [47] примітивним, фінітним, тривіальним ігровим модусом поведінки є мімікрійна, імітаційна дія суб'єкта, що становить окремий клас квазі-ігрового практикування. Використання суб'єктом в актуальній проблемній ситуації імітаційного модусу квазі-гри здебільшого покликане його прагненням ухилитися від участі в ситуації, позбавитися надмірного тиску зовнішніх умов і ситуацій.

Онтологічний розподіл двох фундаментальних класів гри: 1) *гри як форми адаптації* та 2) *гри як учинкової програми життєдіяльності людини, у яких оприявнюється первинне диференціювання загального феномену гри*, на нашу думку, належить здійснювати першочергово на підставі критеріїв **фінітності** (лат. *finitus* – обмежений, такий, що відображує кінцеві групи предметів, явищ, дій) та **ітеративності** (лат. *iterativus* – такий, що часто повторюється) ігрових ситуацій. Адже очевидним

є те, що *фінитний та ітеративний* (іншою мовою – тривіальний, звичайний, типовий) *ігрові модули поведінки* відповідає зручним, звичним для суб'єкта ситуаціям, які інтенційно сприймаються ним як доступні, безпечні, приємні, а тому доцільні. Водночас ситуаціям дефіциту фінитності та ітеративності (унікальність ситуації) відповідають обставини, які через відповідні аферентації обстановки вимагають від суб'єкта чіткої моральної позиції, спонукають до вибору, формують дієві відповіді на екзистенційні виклики довкілля, тобто стимулюють його *вчинок* [19; 28; 30; 42; 49]. Загальнонаукове визначення вчинку уточнює й акцентує таке: “Саме вчинок із граничною виразністю розкриває моральну структуру людської дії через *взаємовідношення мотиву і наслідків; цілі, засобів і результату; цілей й утверджуваних цінностей; самооцінки суб'єкта діяльності й оцінки суб'єкта тими, хто його оточує*” [34, с. 101].

На основі змістовних особливостей двох фундаментальних класів ігроформ – *гри як форми адаптації* і *гри як вчинкової програми життєдіяльності людини* – та об'єктивного диференціювання ігрових ситуацій на підставі фінитності та ітеративності пропонуємо клас ігор, що відбуваються як фінитні й ітеративні (звичні, стандартні) форми суб'єктної адаптації визначати **ігроїдами** або **ігроподібними формоутвореннями**, а ігроформи унікального генезису як учинкової програми життєдіяльності людини – **екзистенційною грою**, тією справжньою грою, яку Ф. Шиллер, Й. Гейзінга, Л. Вітгенштайн, Г. Маркузе, О. Фінк, Г.П. Щедровицький, А.В. Фурман, В.П. Москалець, Г. Хютер, К. Кварх та інші наукові достойники наділяють статусом головного засобу вітакультурного, цивілізованого розвитку людства, його ключовим розвивальним агрегатом.

Для обґрунтування слушності пропонованого нами терміну “ігроїд” як україномовної морфеми нами використані морфологічні та семантичні закономірності сучасної української мови, зокрема правила та прецеденти генерування слів на засновках явища омонімії: “Морфологічним явищем є також омонімія кореневих та інших морфем: антропоїд – «людиноподібна мавпа», колоїд – «речовина, що не кристалізується», ромбоїд – «ромбоподібний» (тут друга частина слів походить від гр. *eidos* – вид)” [33, с. 51].

Атрибутивними ознаками ігроїдів є повторюваність (ітеративність), тривіальність,

фінитність, здатність помножуватись, тиражуватись, ритуалізація, типовість проявів. Коли гра повсякчас повторюється за одними й тим самими правилами та ситуаціями, вона стає ігроїдом. Найбільш культурно укорінений ігроїд – це ритуал, етикет, на кшталт чайної церемонії, військового параду, весільного дійства чи ювілейного святкування. Саме ритуалізація гри людиною через явище ігроїда пов'язує феномен та соціальне явище гри з ананкастним генезисом патологічної ігрової залежності (ICD-10, F63.0, Pathological gambling) та природою обсесивно-компульсивного синдрому.

Водночас ігроїд є оптимальним засобом передавання, трансляції культурного досвіду. Ігроїдній природі відповідають сюжетно-рольові ігри, що об'єднує їх з ритуалом та етикетом. Мовні (мовленнєві) ігроїди – це ітеративні та фінитні форми мовної (мовленнєвої) гри: міфи, казки, притчі, анекдоти, усі текстові культурні пам'ятки та артефакти, що мають вплив на сучасні культурні процеси, мовленнєві узуси, що містять пізнавальний та перформативний ефект. Ігроїдами є усі форми дитячих, спортивних, ділових, комерційних та інших видів ігор, що мають замкнений, типовий, з фіксованим набором ролей і правил сценарій. Все це становить *клас ігрової симуляції*, що характеризується фіксованим функціоналом як набором правил, сценаріїв, стратегій, обмежень, аксіоми, що задані до початку гри.

Екзистенційна гра – явище, правила і сценарій якого для суб'єкта організуються й утворюються у процесі його перебігу. Навіть якщо таке явище є цілковито ініціативою самого суб'єкта, невизначеність динаміки ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для суб'єкта унікальну новизну. *Екзистенційна гра у життєдіяльності людини повноцінно розкривається згідно із закономірностей вчинку як канонічної спіралі розгортання. Онтологічними, системогенетичними характеристиками (атрибутами) екзистенційної гри є такі ознаки вчинку* [19, с. 302; 24, с. 269; 28, с. 76; 34, с. 101]:

1. Унікальність ситуації.

2. Діяльнісна експлікація моральної структури внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутності людини, що відбувається через взаємовідношення *потреб суб'єкта*, котрий **усвідомлює** мотиви і наслідки; цілі, засоби і результати; зреалізовані цінності і самооцінку та здійснює їх.

3. Обов'язкова соціальна оцінка акту життєдіяльності суб'єкта, тими, хто його оточує. Відповідність такої оцінки змісту конкретного *суспільно-корисного явища*, автором якого є суб'єкт.

Наскільки б на перший погляд спекулятивним не виглядало залучення до диференціації ігроїдів та екзистенційної гри здобутків математичної теорії ігор, проте такі аргументи існують. Так, у предметному просторі теорії ігор – наукової дисципліни, що досліджує за допомогою математичних моделей різного роду стратегічні ігри, розроблено низку методологічних засновків, які доцільно адаптувати в психологічному контексті створення вираженої та методологічно обґрунтованої онтосигнатурної моделі, що оприявнювала б екзистенційний потенціал гри. На основі математично обґрунтованих моделей теорією ігор аналізується *два базові типи ігор*: 1) *антагоністичні, безкоаліційні, або ігри з нульовою сумою* у яких учасники переслідують прямо протилежні завдання і домагаються здійснення своїх цілей різними шляхами, та 2) *коаліційні, кооперативні*, у яких з-поміж учасниками можливі тимчасові кооперативні угоди й у яких антагоністичний аспект не має обов'язкового атрибутивного характеру. Навіть поверховий аналіз свідчить про те, що змісту ігроїдів (включно й у формі навчання) відповідають антагоністичні, безкоаліційні, тобто ігри з нульовою сумою – клас ігор, що позбавлені культуротворчого змісту. Водночас коаліційні чи кооперативні ігри відповідають генезису культурного розвитку, позаяк у формально-математичний спосіб обґрунтовують закономірності досягнення фонових соціального консенсусу на підставі реалізації математичного критерію оптимальності суспільного добробуту відповідно до висновків В. Парето.

Додатково до наведеного базового розподілу в межах теорії ігор вони класифікуються також за ознаками [21]:

1. *Ігри з повною інформацією*, коли потрібна для гри інформація отримана до початку гри і всі учасники мають повну інформацію відносно гри у будь-який момент часу (ігри нормальної форми) на противагу *динамічним іграм*, коли на початку гри є доступною не вся інформація для прийняття рішень і також інформація надходить гравцям поступово вже у процесі ігрового вчинення.

2. *Кінцеві ігри* (з фіксованою кількістю ходів та можливих стратегій гри) на противагу *нескінченним іграм*, у яких кількість ходів і стратегій є необмеженою.

3. *Ігри з природою*, у яких суб'єкт грає проти супротивника, що не має певних цілей і стратегії.

4. *Ігри за участю одного, двох, трьох, ... n-учасників* (залежно від числа осіб, які беруть участь в актуальному ігровому дійстві).

На доповнення до класифікації теорії ігор доцільно долучити *аспект ігрового інструментарію*, тобто засобів, за допомогою яких суб'єкт досягає своєї мети в актуальній ігровій ситуації. В реальному житті такими засобами можуть бути будь-які явища: від фізичних предметів традиційного, суто ігрового призначення (дитячі іграшки, речі, що використовуються у процесі дитячих ігор як засоби символічної імітації справжніх об'єктів (до прикладу стілець як заміна імітація коника), спеціально створені комплекти ігрових засобів, таких, скажімо як набори комерційних, настільних ігор (шахові комплекти, доміно, знаряддя для спортивних ігор, колоди гральних карт, комплекти ігор "Монополія", Дженга тощо), комп'ютерні ігрові програми, ігрові відеоприставки та ін.) до матеріальних предметів, що не мають безпосереднього, прямого ігрового призначення, але можуть бути знаряддям ігор (зброя, техніка, випадкові, проте зручні, дотичні для процесу гри матеріальні, фізичні об'єкти) та власне фізичні дії-рухи суб'єкта гри, включно мовленнєві.

Гра з повною інформацією, кінцева гра, гра двох осіб з нульовою сумою, гра з природою здебільшого є ігроїдами. Також хоча всі маркери гри за класифікацією Р. Кайуа (mimicry, ilinx, alea та agon) [13] присутні у кожній ігровій ситуації, тим не менше ігроїди тяжіють передусім до mimicry з орієнтуванням на індивідуальний ilinx. Водночас справжня, нетривіальна, нефінитна, унікальна у своєму оприявненні гра прагне до alea з певним орієнтуванням на agon, включно й спільно проти об'єктивних умов природи або іншої коаліції. Власне ігроїди формуються й покликані тим, що суб'єкт намагається позбавитися, уникнути наявних чи ймовірних екзистенційних ризиків, спростити свій буттєвий вибір до стандартного набору добре відомих екзистенційних сценаріїв і програм. Ігроїди у своїй версії застосування за ініціативною суб'єкта – це завжди ескапізм, спроба позбавитися екзистенційного переживання та навантаження, завчасно уникнути відповідальності за можливі, ще неоприявлені, але такі що жевріють на горизонті майбутнього, складнощі соціального життя.

Ігроїди є формоутвореннями виродженої чи спрощеної екзистенційної гри. Унікальна екзистенційна гра за умов її повторення без контексту суспільного прогресу (за виключенням гри як передавання соціального досвіду від дорослого дітям) стає відрефлексованим (інтеріоризованим) досвідом суб'єкта, *рольовим програмним стереотипом* (на кшталт ігор з класифікації Е. Берна) і, таким чином, перетворюється для суб'єкта на ігроїд. Так для дитини, яка вперше бере участь у якійсь цікавій, захопливій грі, вона спочатку унікальна. Мобілізуючи всі наявні потреби дитини, для неї не обов'язкові довільні мотиви, цілі, засоби й очікування від результату, завдяки спричиненню творчого напруження дитини така гра в своєму процесному перебігу усе більше і щоразу набуває ознак очевидної. Процес гри при цьому стимулює утвердження уже наявних цінностей і зміцнення власної самооцінки юної особи. Але згодом, здобуваючи все більш складний екзистенційний досвід вона у ході дорослішання перестає сприймати певні ігри як складні, цікаві, утаємничені, соціально- та особистісно розвивальні, хоча й вони продовжують викликати в неї комфортні емоційні стани. Останнє пізніше спроможне занурювати дорослого суб'єкта в ананкастну спіраль ігрової залежності, ігроманії, нехай би навіть суб'єкт знав про її небезпеки. Також дитячий ігроїд, як правило, підтримує та розвиває у дитини впевненість у своїх зростаючих потенціалах через оцінки дорослих, що є соціальними партнерами перших і важливих дитячих забавок, через підтримку ними маленького автора ігрового дійства. Останнє, безумовно, закладає міцний фундамент того, що у майбутньому ігри вже дорослого суб'єкта будуть переважно суспільно-корисними явищами. У випадку ж дорослого ігроїди лише симулюють, імітують екзистенційну динаміку, створюють для нього видимість імітації повноцінності буттєвого полотна дійсності без його наповнення екзистенційним смислом, змістом якісного особистісного розвитку. Ігроїди (квазіігри) імітують екзистенційну діяльність, натомість істинні екзистенційні ігри (вчинки) наповнюють її сенсами розвитку.

Обидва класи гри – ігроїд та екзистенційна гра – відбуваються згідно з універсальними принципами людської буттєвості. Передусім *системного принципу*, адже “ігрова діяльність є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольний

оцінний та результативний компоненти” [16, с. 139]. Також гра у запропонованій нами класифікації відповідає культурно-генетичним закономірностям онтологічного, екзистенційного розвитку людини, починаючи від двох-трьохрічного віку суб'єкта, вона стає “провідною діяльністю, у процесі якої відбуваються важливі зміни у психіці суб'єкта й розвиваються психічні процеси, які готують його перехід до нового, вищого щабля розвитку; створюються умови для соціалізації особи, становлення й саморозвитку її як особистості; у цей період у контексті гри виникають та диференціюються нові види діяльності, зокрема трудова, естетична, навчальна тощо” [Там само, с. 139].

Усім ігроформам “притаманна багатofункціональність. Серед функцій ігрової діяльності найбільш значущими є формування базових засад особистості (збагачення самосвідомості, розвиток довільної поведінки, статеворольова ідентифікація, національно-культурне самоусвідомлення, *розвиток творчого ставлення до дійсності, набуття досвіду соціальної взаємодії*, вироблення комунікативних умінь, зростання емпатійності тощо); збагачення емоційно-почуттєвої сфери; *адаптаційна*; мотиваційна; розвивальна; виховна, дидактична; коригувальна; здоров'язберігальна; *компенсаторна* та інші функції.” [16, с. 139]. Отже, якщо *ігроїди зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії, адаптацію суб'єкта, то екзистенційні ігроформи – на розвиток творчого ставлення до дійсності й видозміну самої дійсності*.

В умовах конструювання онтосигнатури гри стали культурно та екзистенційно значеннєві ігрові формоутворення претендують на статус *інтегральних екзистенційних знаково-значеннєвих компонентів-складників, вузлових механізмів, онтологічних множин, компонентів сигнатури*. Водночас, виходячи із логіки функціонального системогенезу, потребує *уточнення рівень компонентів, які ізоморфно відповідали б таким формоутворенням*.

На наш погляд, складність пошукування *компонентів онтосигнатури гри* полягає передусім в тому, що потрібно віднайти *ізоморфні критерії або хоча б принципи*, виділення таких компонентів. А це означає, що кожний клас компонентів повинен розташовуватися у структурі онтосигнатури відповідно до критеріїв, яким він відповідає.

У ролі фундаментальних ізоморфних критеріїв формально-онтологічного розподілу *вуз-*

лових складників-механізмів ігрової сигнатури (механік гри) нами обрано контекст ігрової складності, який незалежно дослідили Дж. Шелл [50], Г. Фрейермут [32], А.В. Фурман [43] та Ю. Козелецький [14].

Автор теорії геймдизайну Дж. Шелл пропонує класифікувати два різновиди ігрової складності:

1. *Складність при простих, очевидних суб'єкту правилах.* Автор називає такий тип складності “виникаюча складність”, що “є типом складності, який подобається усім. Це ігри, у яких при найпростішому наборі правил виникають складні ситуації, що поступово нарощують свою складність у процесі гри. Якщо люди хвалять гру за те, що вона одночасно й проста й складна – це свідчить як раз про виникаючу складність” [50, с. 288].

2. *Складність власне правил, часто неочевидних для суб'єкта.* Дж. Шелл позиціонує такий тип складності як “вроджена (іманентна) складність, коли самі правила гри стають дуже складними. Цей тип складності зазвичай виникає з двох причин: у спробі відтворення реальних життєвих ситуацій [курсив наш. – О.Х.] або при введенні додаткових правил, без яких гра не буде збалансованою. Якщо гра містить набір правил з великою кількістю виключень, це свідчення того, що набір правил гри має вроджену (іманентну) складність” [Там само].

Логіка щодо класифікації ігрової складності Дж. Шелла майже на сорок років раніше повторюється у дослідженнях польського психолога Ю. Козелецького, який чи не вперше використав засновки математичної теорії ігор у науковій психології [14]. Цей науковець з посиланням на дослідження Р. Говарда (1968) ситуації прийняття суб'єктом рішення обґрунтовує на основі наявності показників тривимірного простору таких ситуацій: 1) невизначеності, 2) динаміки процесу і 3) складності [14, с. 48]. Він акцентує увагу на тому, що наведені виміри умов прийняття рішення атрибутивно притаманні усім явищам життєдіяльності суб'єкта, де “середовище характеризується певним ступенем невизначеності. В ньому здебільшого відбуваються події, які неможливо передбачити з повною визначеністю. Це, напевно, найважливіша характеристика виміру середовища [курсив наш. – О.Х.]. Водночас середовищу притаманний певний ступінь динаміки: з плином часу воно модифікується та перетворюється. Також середовище характеризується тим чи іншим

ступенем складності [елементів і компонентів]. У певному сенсі слушно припустити, що обстановка для людини тим більше ускладнюється, чим більше змінних у ній існує” [11, с. 48-49]. Як окремий четвертий вимір середовища, актуальний для суб'єкта ситуації, Ю. Козелецький через посилання на здобутки математичної теорії ігор фіксує “ступінь конфліктності інтересів осіб, котрі беруть у ній участь, яка часто є характерною для багатьох ситуацій” [14, с. 49].

В оптиці теорії функціонального системогенезу наведені чотири типи середовищних умов оприявнюються як універсальний шерг “аферентації обстановки” на всьому діапазоні мозаїки ситуацій, у які може потрапляти суб'єкт. Ю Козелецький розподіляє типологію задач прийняття рішення відповідно до наявності в обстановочних аферентаціях для суб'єкта виконання таких задач вимірів невизначеності, динаміки процесу і складності (див. *рис. 1*).

Відповідно до нарощування показників невизначеності, динаміки процесу і складності будь-яка ситуація може відповідати одній із восьми видів задач: “верхів'я 1, 2, 3 і 4 – це детерміністські задачі, у яких рішення приймається в умовах визначеності і які часто називають неризикованими задачами. У таких задачах кожна альтернатива призводить до

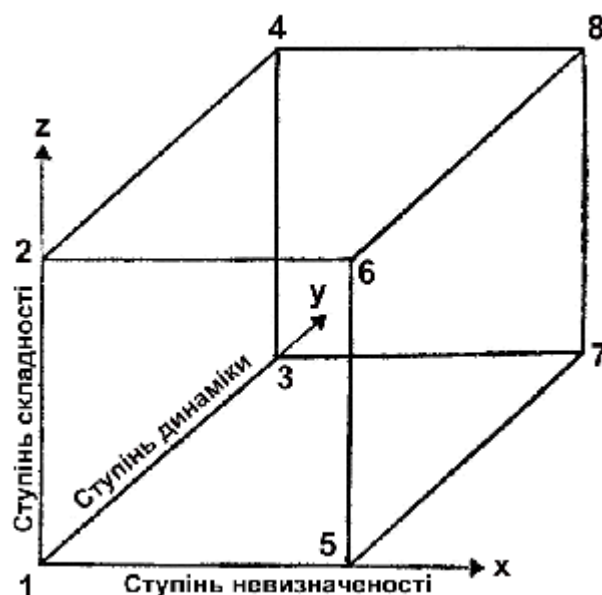


Рис. 1.
Тривимірне середовище із розміщенням у ньому видів задач (за Р. Говардом, 1968) [14, с. 48]

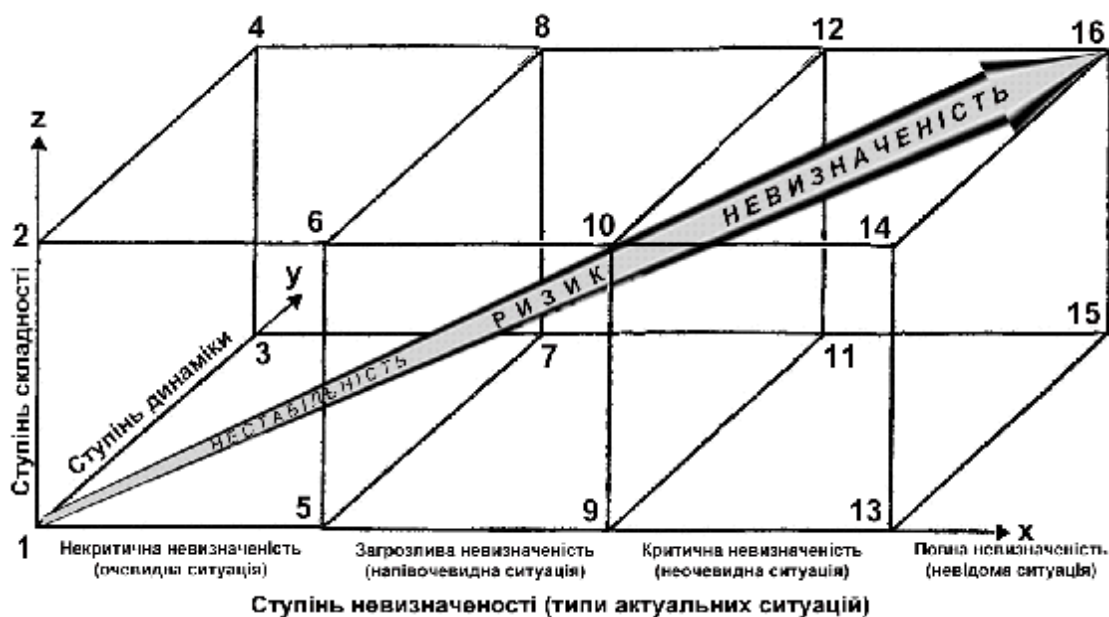


Рис. 2.

Уточнене тривимірне середовище з розміщенням у ньому видів задач (за Р. Говардом, 1968, А.В. Фурманом, 2007 та А.М. Асаулом, 2014).

однозначних визначених наслідків. Детерміністські задачі можуть бути простими і статичними (верхів'я 1), складними і статичними (верхів'я 2), простими і динамічними (верхів'я 3), або складними і динамічними (верхів'я 4)". "У реальних ситуаціях, що потребують прийняття рішення, – підкреслює Ю. Козелецький, – детерміністські (неризиковані) завдання зустрічаються дуже рідко" [14, с. 49]. Також цей автор позиціонує детерміністські (неризиковані) ситуації як "корисну ідеалізацію" реальної життєдіяльності, що становить їх цінність як навчальних імітацій реального життя. "Набагато важливішими, – висновок цей психолог, – є ризиковані (ймовірнісні) задачі (у схемі верхів'я 5, 6, 7 та 8). У таких задачах особа, котра приймає рішення, не знає напевно, який результат вона здобуде як наслідок прийняття певного рішення. Ризиковані задачі можуть бути простими і статичними (верхів'я 5), складними і статичними (верхів'я 6), простими і динамічними (верхів'я 7) або складними і динамічними (верхів'я 8)" [Там само, с. 50].

Наведена концепція Р. Говарда та Ю. Козелецького потребує уточнення, адже невизначеність, як зауважує Дж. Шелл, може мати свої інваріанти залежно від того, наскільки для суб'єкта невизначеними у діапазоні від майже очевидного і до іманентно невідомого є показники актуальної, потенційної або мож-

ливої обстановлювальної аферентації. Таку можливість надає здійснений нами синтез підходів А.В. Фурмана та А.М. Асаула (див. **рис. 2**), обґрунтуванню якого присвячено одне із попередніх досліджень [45].

Окремо підкреслимо, що моделі Р. Говарда, А.В. Фурмана, Дж. Шелла та А.М. Асаула змістовно відповідають усталеним підходам до класифікації типів невизначеності, що прийнято за методологічну основу в математичній теорії ігор. Засновником цієї наукової дисципліни Дж. фон Нейманом запропоновано базову класифікацію видів невизначеності в обрисі математичних досліджень ігор [21; 45]:

1. Комбінаторна невизначеність – композиційно опрацьована кількість варіантів, яку в певний, визначений, конкретний проміжок часу неможливо встановити за допомогою існуючих технічних можливостей; прикладом тут є перебір кількості варіантів стратегій в іграх на кшталт шахів, преферансу тощо.

2. Стохастична (ймовірнісна) невизначеність – неочікувані та не придатні до надійного прогнозу фактори подій, що є результатом сліпого випадку і що подібні до варіативного розсіювання при киданні гральних кубиків, або кількості влучень у мішень під час стрільби.

3. Стратегічна (ігрова) невизначеність – неясність через неочевидність, невідомість намірів противника або партнера (у такий

спосіб враховуються також і природні чинники) в ігровій взаємодії.

Очевидним вбачається те, що класи умов невизначеності (рис. 2) (нестабільність, ризик та власне невизначеність) симетрично відповідають комбінаторній (нестабільність), стохастичній, ймовірнісній, спорадичній невизначеності (ризик) та стратегічній суто ігровій невизначеності (стани повної невизначеності).

Інтегративний синтез восьмикомпонентної класифікації ускладнень за Р. Говардом і Ю. Козелецьким, та бінарної класифікації таких ігрових ускладнень Дж. Шелла, свідчить про те, що шерех детерміністських задач, позбавлених іманентної невизначеності (простих і статичних, складних і статичних, простих і динамічних та складних і динамічних) співпадає з іграми першого типу за Дж. Шеллом – іграми складності, яка виникає у процесі самої гри при відомих та очевидних суб'єкту правилах. Водночас кластер ризикованих (ймовірнісних) задач з іманентною невизначеністю (подібними за складністю та динамікою із чотирма детерміністськими) є симетричним іграм із вродженою (іманентною) складністю, що виникає через неочевидність для суб'єкта правил, зокрема і під час виникнення проблемної ситуації. Суттєвим аспектом відмінності детерміністських задач від ризикованих (ймовірнісних) нами вважається незалежне позиціонування останніх як Ю. Козелецьким, так й Дж. Шеллом: це ті *ситуації реальної життєдіяльності*, що в навчальних, імітаційних умовах мають вигляд *навчального відтворення достеменних життєвих ситуацій* [50, с. 288]. Причому обидва типи ситуацій (реальної життєдіяльності та імітаційного або навчального відтворення реальних життєвих ситуацій) стимулюють суб'єкта до першочергового визначення, яку *ігрову програму* йому обирати за основу: 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 (впливи) обстановки неочевидні, або ж є невизначеними для суб'єкта.

У попередньому дослідженні [47] було обгрунтовано аксіому, що загальним базисним системоутвірним фактором екзистенції людини є *корисність результату* діяльності, тобто той критерій, який був сформульований у рамках теорії системогенезу П.К. Анохіна. Водночас

суб'єкт на початку певної ситуації, у якій він бере участь, не може впевнено оцінювати майбутній, ще недосягнутий результат своїх дій, як такий, що однозначно буде корисним. І справді неспівпадіння операції з дією призводить до подвоєння актуальної ситуації у свідомості людини на наявну та уявлювану" [26]. Тобто для того, щоби *уявлюваний корисний результат* став *реальним та наявним*, суб'єкту належить через уяву майбутнього розвитку ситуації та оцінки власних можливостей створити відповідну програму своїх дій (акцептор результату дії). Саме тому першочергове значення тут має *профілювання обстановочних аферентацій ситуації*, що в межах нашого дослідження співпадає з критеріями наведених шести онтологічних рівнів оприявлення (експлікації) гри. В контексті лише тільки можливого результату атрибутами його вірогідної *корисності*, себто послідовними (на шляху від інтенції-підозри через думку/мислесхему до дії-праксису) системоутвірними факторами ситуації *hic et nunc* є наведені критерії онтосигнатури. Адже вони як універсальні носії змісту усього діапазону можливих аферентацій обстановки надають можливість суб'єкту підготувати оптимальну програму дій, що забезпечить *найближчий до найбільш корисного результат*. Грунтуючись на своїх оцінках характеристик (профілі) ситуації та власних можливостей суб'єкт обирає/синтезує доступні йому стратегії, тактики і засоби як програму своїх дій. Це здійснюється завдяки *механізмам вивільнення компонентів системи* [актуальної програми та ресурсів суб'єкта] *від надлишкових ступенів свободи*" [1, с. 34]. Відтак "впорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на основі ступеня їх сприяння в отриманні цілою системою чітко визначеного корисного результату" [Там само].

У форматі методологування такого підходу системогенетичні механізми вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи [1] набувають значення та змісту *онтологічних аксіом-обмежень* [22; 25] оприявлення/експлікації концептів ігроформ на будь-якому рівні аналізу – від профілювання стратегічної складності умов/аферентацій ("лінійка" *Нестабільність-Ризик-Невизначеність*) через профіль певного виду діяльності, теоретико-ігрові критерії, правила культурно обумовлених ігроїдів (формальні правила класичних ігор) до рівня феноменів – особливостей конкретної актуальної для суб'єкта проблемної ситуації.

Адаптивно-розвивальний аспект тут виявляється у тому, що суб'єкт від народження протягом усього життя, довільно або мимовільно потрапляє у різні за змістом та складністю/динамікою/невизначеністю ситуації. Через це він вимушений або розвивати у собі здатність до продуктивних дій в усе більш складних, екзистенційно незвичних ситуаціях, або його розвиток залишається на тому рівні, якого він вже досягнув.

Примітно, що закономірності пострефлексії підсумкового етапу ситуації-події [30; 39; 49], аксіоматизують як обов'язкову умову *онтологічного ускладнення розвитку людини*, на чому зокрема наголошував Г.П. Щедровицький у відомому висновку; "якщо людина не буде у відчаї – вона розвиватись не буде" [51, с. 74]. Правила мислєдїяльностї як онтологічні аксіоми-обмеження онтогенезу людини формуються і розвиваються в модусах онтологічного ускладнення відповідно до таксономії видів провідної діяльності. Починається це із початкових форм імпринтингу дитини, її мімікрії, імітації дій референтних дорослих й розвивається до самостійних екзистенційно-обумовлених форм вітакультурної соціальної вчинкової самореалізації дорослого як процесу його життєздїйснення.

На адаптивно-розвитковому життєдіяльностному векторі екзистенції людини кожна ситуація, у яку вона потрапляє чи за власною ініціативою, чи випадково, має навчальне значення. В аспектах теорії навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана навчальна проблемна ситуація – вихідний момент продуктивного мислення, джерело і стимул пошукової пізнавальної активності і творчої діяльності особи, а проблемність є атрибутивною характеристикою пізнання, що робить її невід'ємною ознакою буття, базисом для подолання невизначеності [43]. Цей автор проблемні ситуації розподіляє на чотири види: очевидні, напівочевидні, неочевидні та невідомі. У реальних умовах буття людина може потрапляти у проблемну ситуацію будь-якого конкретного виду: від цілковито невідомих, де панує суцільна стохастичність змін, й до очевидних, але водночас таких, що потребують уваги та зусиль суб'єкта для упорядкування його актуального простору відповідно до власних рішень і дій. Оптика теорії навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана у її інтегруванні з підходами Дж. Шелла, Ю. Козелецького, здобутками теорії ігор **проблемні ситуації навчально-детерміністського**

характеру вектором опанування суб'єктом невизначеністю актуальних ситуацій екзистенційно поєднуються з **ризикованими ймовірнісними ситуаціями реальної життєактивності**.

Отож, онтосигнатура гри як матриця психосоціальної програми життєдіяльності суб'єкта в умовах його розвитку отримує рушійний аспект/вектор **онтогенетичного екзистенційного ускладнення** як атрибутивної умови еволюційного розвивального переходу. Така еволюція відбувається онтогенетично від опанування простих чи відносно простих, проте тривіальних, детерміністських задач (переважно навчального, імпринтингового, симульовального, імітаційного характеру) через наступне освоєння більш складними ризикованими, ймовірнісними ситуаціями. Еволюційно-розвиткові ефекти посилюються тим, що в умовах реальних викликів до набуття у суб'єктом потенціалів успішності розв'язання реальних проблем він не може впевнено передбачити позитивний результат їх розв'язання.

Виходячи із адаптивно-розвивальної сутності гри, що досліджується в рамках інтегрованої методологічної оптики (феноменологічного, онтоінжинірингового та системогенетичного підходів), експлікація ігрових узмістовлень (ейдосів-ігроформ) відбувається на усій онтосигнатурній шкалі ("лінійці") як **онтологічна гібридизація**, онтологічне ускладнення відповідних ігроформ (екземплярів, ситуаційних оприявнень), коли відповідно до методологічних настанов онтологічного моделювання ігроформи (ігрові програми) екзистенційно не змінюються, але набувають додаткових, нових, стосовно викликів довкілля властивостей. У загальному вигляді універсальна структура формалізованої онтології гри як адаптивно-розвивальної програми-сигнатури являє собою *адаптивно-розвивальну таксономію онтологічної гібридизації ігрових програм суб'єкта* від найпростіших (психосоціальна мімікрія, імпринтингова дитяча сюжетно-рольова гра, комерційна гра, флеш-моб, косплей, акторська гра), через більш складні, але також ітеративні квазіігрові інтеракції, агоністичне самоствердження підліткового і дорослого віку до найвищого щодо психосоціальної самоактуалізації людини екзистенційного рівня її буттєвості – вчинення і вчинку, як його підсумку.

Наведена наступність рівнів опанування суб'єктом ситуацій, що сприяють формуванню у нього надійних екзистенційних потенціалів,

виявляє ту закономірність, що вектор онтогенетичного ковітального ускладнення характеризується *послабленням ітеративності* (повторюваності) та *посиленням суб'єктивної унікальності* ситуацій на переході від *проблемних ситуацій навчально-детерміністського характеру до екзистенційно ризикованих ймовірнісних ситуацій реальної життєдіяльності особи*.

Диференціація ситуацій життєдіяльності людини, у яких засобово оприявнюється ігрова програма, відповідає вище наведеному онтологічному розподілу двох фундаментальних класів гри: 1) *гри як форми адаптації* та 2) *гри як вчинкової програми життєдіяльності*. Адже очевидним є те, що з ускладненням екзистенційних ситуацій *фінитність* та *ітеративність* на векторах складності, динаміки та невизначеності таких ситуацій поступово втрачається.

В контексті наведеного розподілу ситуацій життєдіяльності людини за різними критеріями (характеристиками невизначеності, актуалізації гри як виду провідної діяльності, умов гейм-дизайну тощо) центральним предметом як психології, так і теорії ігор, є вивчення можливості щодо прийняття найбільш вигідного рішення задачі в умовах невизначеності, коли суб'єкту доводиться мати справу з множиною можливих ситуацій й, отже, множиною потенційних рішень, оскільки кожен з супротивників має неповну інформацію про наміри опонента, який може прийняти рішення, здатне кардинально змінити хід-перебіг усієї гри.

Серед усього шерегу загальних закономірностей орієнтування суб'єкта-гравця на найбільш оптимальний вибір на усьому діапазоні можливих ігрових (екзистенційних) ситуацій, центральне місце займає *принцип мінімаксу-максиміну*, за яким суб'єкту рекомендується обирати стратегію з урахуванням того, щоб навіть за наявності найбільш вигідної стратегії, прийнятої противником, він поніс найменші втрати, а за умов змін ситуації на користь суб'єкта отримав мінімально незначний, проте все ж таки виграв.

Взагалі *принципи корисності* та *мінімаксу-максиміну* є базовими онтогенетичними основоположеннями екзистенційного розвитку суб'єкта. При цьому *принцип корисності* носить мотиваційний, смислоутворювальний характер, а *принцип мінімаксу-максиміну* оперантний, праксисутворювальний сенс. Тому цей принцип слушно сприймати як загальний принцип оперантного обумовлення (Е. Торн-

дайк, Б. Скіннер) процедури навчання, що, своєю чергою, ґрунтується на оперантній поведінці, котра, звісно, впливає на оточення, яким керують безпосередні наслідки такої поведінки, на противагу респондентній поведінці, яку генерує попередній стимул. Тому до наявної теоретико-ігрової класифікації доцільно додати аспект психобіодинамічної тканини живого руху і дії гри, іншою мовою – *засобовий, інструментальний ізоморфізм* (універсального оприявнення і характеру) *гри*, який охоплює три атрибутивні аспекти-форми:

1. Вербальні праксиси, мовленнєві форми психобіодинамічної тканини ігрового дійства (лексеми, семантичні триплети).

2. Кінематичні праксиси, рухові форми психобіодинамічної тканини ігрового дійства (кінеми).

3. Матеріальне знаряддя, інструменти гри (іграшки, спортивне знаряддя, зброя, гральні карти, промислові товари, будь-які матеріальні, фізичні речі, які атрибутивно або спорадично використовуються в процесі ігрової діяльності).

Відповідно до класифікації гри за аспектами ігрового інструментарію доцільно додати *ігри тривіального, культурно зумовленого, традиційного інструментарію* та *ігри з унікальним інструментарієм*, котрий набуває характер ігрового лише в ситуації екзистенції гри.

Створення онтосигнатури гри потребує реконструкції наявних моделей класифікації ігроформ та за результатами реконструкції і застосування наведеної у цьому дослідженні методології побудови загальної онтологічної моделі-сигнатури гри через визначення онтологічних особливостей певних форм ігрової діяльності, об'єднання їх в *онтологічну таксономію*.

Результати наших попередніх розвідок показали, що узагальнений предметний онтофеноменальний зміст гри зосереджується у наступних її формоутвореннях [45-47]:

1. Розвага, забава, приємне проведення дозвілля, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію (настільні ігри, спортивне спорядження, музичні інструменти тощо).

2. Специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку.

3. Розвивальна форма навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних ситуацій.

4. Форма професійного розвитку, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання відповідних ситуацій.

5. Довільна діяльність, що здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.

6. Утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою.

7. Імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів.

8. Організаційно-діяльнісна гра як прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомиследіяльнісній методології.

9. Гра як оргдіяльнісна технологія уможливлення професійного методологування за сценарного втілення схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору мислевчинення.

10. Гра в умовах її реалізації як вчинково-канонічної екзистенційної програми.

Наведені ігрові формоутворення набули значення наукових конвенцій у різний час та на основі різних, часто неузгоджених між собою досліджень здебільшого педагогічного або психолого-педагогічного спрямування. Наслідком цього стало те, що наведені *десять фундаментальних множин ігрових форм* нечітко структуровані як єдиний предметний науковий кластер, потребують додаткового уточнення у родовидовому відношенні, мають або змістовне повторення, або поняттєву розбалансованість. Інакше кажучи зміст наведених множин не дозволяє створити їх єдину та узгоджену, методологічно виважену систему.

Навіть поверховий аналіз наведених інваріантів гри свідчить, що для того, щоби наведені формоутворення відповідали завершеним ейдосам, даностям у всіх їх модифікаціях (феноменологічний метод), вузловим механізмам (компонентам) архітектоніки системи (системогенетичний підхід), поняттєвим концептам-класам (онтологічне моделювання), то треба їх систематизувати. А це, зі свого боку, вимагає у змістовленого реконструювання наявних даностей відповідно до їх гомогенних та ізоморфних характеристик, розділу за гетерогенними ознаками і за умов ознак родовидового відношення останніх створити відповідну структурно-функціональну таксономію-онтологію.

Пошук об'єднувальних змістовлень у визначеннях гри, що дозволили у попередніх дослідженнях диференціювати наведені вище десять фундаментальних множин ігрових форм [45], уможливив визначення базисних концептів-упредметнень (ейдосів, конструктів),

які доцільно встановити як вузлові механізми [1] єдиної, узгодженої, методологічно виваженої системи ігрової діяльності. Такими концептами виявилися “розвага”, “освіта/навчання”, “професійний розвиток”, “професійна діяльність” та “діяльність в умовах конфлікту”. Наведені концепти, що сприймаються нами в оптиці таксономії провідних видів діяльності, дозволяють здійснити реконструкцію наявних у науковому просторі моделей класифікації ігроформ та побудувати онтосигнатуру гри як генетично та предметно узгоджені етапи єдиного дослідницького процесу вчинення.

Пропонована нами модель онтосигнатури гри містить шість рівнів таксономічної класифікації: власне *онтологічні рівні* – від номінально другого (множина класів і видів гри) до шостого (бінарний клас ігроїдів та екзистенційних ігор, клас доменів), *множин теоретичних понять* (концептів, ейдосів) та один *онтичний рівень* (перший, базовий), *рівень феноменів* або *клас екземплярів* гри – конкретних денотативних онтичних упредметнень, явищ реальності, власне фізичних оприявнень/експлікацій видів реальної ігрової практики.

Кожний рівень онтосигнатури має системний характер. У своїй генетичній наступності – від рівня доменів до рівня екземплярів/феноменів/екзистенційних подій – такі рівні через відповідні системотвірні фактори та вузлові механізми моделюють онтогенетичний процес розвитку суб'єкта.

Критерії предметного розподілу ігроформ на класи ігроїда та екзистенційної гри, раніше наведені ізоморфні критерії диференціації ігроформ (за ступенями складності, динаміки, невизначеності; критерії математичної теорії ігор; критерії, що прийняті у педагогічній науці тощо) дозволяють побудувати наступну збалансовану в родовидовому відношенні (як тезаурус понять) класифікаційну універсальну онтогенетичну сигнатуру психосоціальної адаптації та екзистенційного розвитку суб'єкта в актуальних умовах його повсякдення протягом життя.

Перший (вихідний) рівень онтосигнатури, рівень *феноменів* або множина *екземплярів* гри: це є рівнем ігрового оприявнення, фізичних праксисів гри. Множина екземплярів гри позначає онтичний шерег реальних ігрових ситуацій (фактичних ігор, ігор-ситуацій за глосарієм математичної теорії ігор), у яких бере участь суб'єкт. Екземпляри гри фізично відбуваються як темпорально

завершені або довготривалі, такі що потребують неодноразової експлікації як ситуацій-феномени. На цьому рівні діють усі **системоутворювальні фактори** (критерії розподілу) ігрових форм на відповідні *види* (другий рівень класифікації), *роди* (третій рівень), *сімейства* (четвертий рівень), *типи* (п'ятий) і *домени* (шостий, вищий рівень), про що йдеться далі. Також на рівні екземплярів відповідно до аферентаційно та еферентаційно актуалізованих системотвірних факторів, діє принцип мінімаксу-максиміну, що має визначальне значення для побудови тактичної схеми конкретного ігрового дійства та уточнення стратегічної мети протягом усього його процесу його перебігу.

Другий рівень онтосигнатури, 1-ий рівень ігрових концептів, множина *в і д і в* гри, що містить сформовані у процесі культурного розвитку людства ігрові форми усталених механік та сценаріїв. Скажімо, до цієї множини ігор відносяться організаційно-діяльнісна гра “Місто”, військова (командно-штабна) гра “Контрнаступ”, військово-тактичний ігровий шаблон-стратагема “Заманити тигра з гори на рівнину”, соціальна квазігра “Кут”, комерційна гра “Монополія”, медійна (телевізійна) гра “Форт Буаяр”, біржова гра “Продаж акцій”, комп’ютерна гра “Age of Empires”, сюжетно-рольова гра “Сім’я”, ділова гра “Переговори”, дидактична гра “Знайди зайве”, комерційна карточна гра покер, спортивна гра футбол, косплеї “Монстр” (індивідуальна гра-перформанс), флешмоб “Завмирання” (групова гра-перформанс) тощо.

Системоутворювальні фактори видів гри виходять із критерію класифікації на цьому рівні – *суспільно конвенційна, герметична фіксованість механік, сценаріїв та умов гри, культурно-історична усталеність ігрових форм, що генетично є типовою для усіх екземплярів/оприявнень конкретного виду гри і становить культурний субстрат гри, як антропологічного явища.*

Третій рівень онтосигнатури, 2-ий рівень ігрових концептів, множина *р о д і в* гри містить концепти, які розгалужуються за *критерієм суспільного спрямування (предметної специфіки) гри*. Приклади: організаційно-діяльнісна гра, військова гра (ведення реальних бойових дій, навчальна воєнна гра, військово-спеціальна гра, військово-тактичний ігровий шаблон-стратагема [12], соціальна квазігра [2], комерційна гра, медійна (телевізійна) гра, гра на біржі, комп’ютерна гра,

сюжетно-рольова гра дитячої або навчальної практики, ділова гра, дидактична гра, комерційна гра, спортивна гра, гра-перформанс (театралізована індивідуальна або групова гра) тощо).

Системоутворювальні фактори родів гри відповідають суспільній специфіці, предметному призначенню певного виду гри, що забезпечує вирішення проблем певної соціальної предметної (наукової, управлінської, професійної, службової тощо) сфери.

Четвертий рівень онтосигнатури, 3-ий рівень ігрових концептів, множина

с і м е й с т в гри, яка містить поняття/позначення ознак ігрових форм, що диференціюються за *критеріями класифікації математичної теорії ігор*:

1. Розподіл за *характером взаємин у ході гри – антагоністичні, безкоаліційні або ігри з нульовою сумою*, у яких учасники переслідують прямо протилежні завдання і домагаються здійснення своїх цілей різними шляхами, а також, на протиположному наведеному, – *коаліційні, кооперативні ігри*.

2. За *кількістю учасників – ігри за участю одного, двох, трьох, ... n-учасників* (залежно від кількості осіб, які беруть участь в актуальній грі). Гра двох осіб є антагоністичною грою. Гра за участю більше двох осіб передбачає можливість конвенції (домовленості) поміж певними учасниками. За участю одного гравця відбуваються *ігри з природою*, у яких той грає проти супротивника, що не має певних цілей та стратегій.

3. Розподіл за *характером вигравів – ігри з нульовою сумою на протиположному іграм з ненульовою сумою*.

4. За *повнотою поінформованості – ігри з повною інформацією*, коли потрібна для гри інформація отримана до початку гри і всі учасники мають повні відомості відносно гри у будь-який момент часу (ігри нормальної форми) на протиположному *динамічним іграм*, коли на початку гри є доступною не вся інформація для прийняття рішень, і вона надходить гравцям поступово вже у процесі самої гри.

5. Розподіл за *кількістю ходів – кінцеві ігри на протиположному нескінченним іграм*, у яких кількість ходів є необмеженою.

6. Розподіл за *кількістю стратегій*, що застосовуються у грі – *ігри з кінцевим числом стратегій та ігри з безкінечними стратегіями*.

7. За *унікальністю інструментарію гри* (запропоновано автором) – *ігри тривіального інструментарію* (культурно зумовлені засоби:

спортивне знаряддя, зброя, гральні карти, іграшки, промислові товари тощо) та *ігри унікального інструментарію*, що набуває характер ігрового лише у ситуаційній динаміці ігрового дійства.

Системоутворювальними факторами сімейств гри є сім наведених критеріїв їх диференціювання. При цьому статусу і змісту вузлових механізмів ігроутворення відповідають конкретні позиції за критеріями. До прикладу: а) кінцева, б) коаліційна гра з в) неповною інформацією за участю г) п'яти осіб з г) безкінечним числом стратегій та д) унікальним інструментарієм. Наведений шерг вузлових механізмів відповідає моделі довершеного вчинку, що відбувся одноразово.

П'ятий рівень онтосигнатури, 4-ий клас ігрових концептів, множина *тунів* гри, містить концепти, які розгалужуються за критерієм зв'язку з видом провідної діяльності гри. Відповідно розрізняються як типи гри: 1) власне ігри, 2) ігрові формоутворення навчання, 3) гра-програма як спосіб реалізації суспільно-корисної діяльності та 4) ігрові модули професійної, трудової, службової діяльності.

Шостий (вищий) рівень (*домени гри*) онтологічної класифікації, 5-ий клас ігрових концептів, що фундується бінарним критерієм розподілу ігроформ на два домени ігроїдів та екзистенційних ігор та залежно від типу стратегічної складності умов (аферентацій обстановки): 1) складність при простих, очевидних суб'єкту правилах (ігроїди) та 2) складність власне правил, часто неочевидних для суб'єкта (частково ігроїди та усі екзистенційні ігри).

Виходячи із наведеного вибудовується *універсальна онтогенетична сигнатура адаптивно-розвивального потенціалу гри*, що у підсумку та змістовно являє собою:

1) об'єднане у суцільну модель позначення особливої якості феномену гри, що відрізняє його в шергу інших подібних феноменів та полегшує його розпізнавання;

2) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-значенневих складників, що організують смисловий простір гри як психосоціального феномену;

3) опис-позначення способу прагматичного використання гри як суб'єктної програми психосоціальної адаптації та екзистенційного розвитку людини в актуальних умовах її життєдіяльності; описове позначення екзистенційної правильності здійснення процесу життєреалізування особи.

Феномени гри, як зазначалося, тільки на рівні екземплярів гри можуть бути досліджені емпірично. Концептуальні рівні онтосигнатури призначені для ґрунтового і всебічного теоретичного моделювання відповідних оприявнень гри. Також вони дозволяють аналізувати і прогностично вибудовувати певні ігрові практичні дійства на засадах універсальних атрибутивних неспецифічних засновках гри, на яких наголошувалося раніше [39]: 1) простір гри, 2) час, 3) об'єкти, властивості і стани, 4) дії гравця, 5) правила і 6) навички гравця.

Усі можливі психосоціальні експлікації гри в оптиці запропонованої онтосигнатури мають спільні ізоморфні риси, які претендують на статус атрибутивних умов, інтеграція яких створює подієву мозаїку гри:

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

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

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

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

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

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

Наведена модель онтосигнатури гри та попередні обґрунтування методології її побудови дозволяють повновагово аналізувати будь-які упредметнення гри (як практичні аспекти екземплярів, так й теоретичні пояси концептів) в оптиці циклічно-вчинкового підходу [19; 28; 30; 42; 49]. За допомогою концептуальних понять онтосигнатури та коментарів до неї можливо заздалегідь моделювати фізичні події (екземпляри, феномени) гри відповідно до логіки її діяльній, вчинкового звершення:

1) ситуаційний етап ігрового вчинення (дії) – виникнення ігрового відношення, змістовленої та продуктивної актуалізації гри;

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

3) діяльній, дійовий (безпосередньо практичний) етап ігрового вчинення, вчинковий акт – уречевлення та фізичне відтворення

замкнутого циклу гри, постання світу ігрової діяльності.

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

За умов повноцінного розгортання і належної для суб'єкта пострефлексії ситуацій, у яких він був активним учасником, гра як іманентна, неспецифічна методологічна схема та програма оптимально забезпечує якість буття-екзистенціювання та усебічність психосоціального розвитку людини.

ВИСНОВКИ

Здобутки мультидисциплінарної розвідки та науково-психологічного інтегрування її результатів для виявлення методологічних засад, прикладних закономірностей формування та обґрунтування сутності адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності людини в умовах її екзистенційного розвитку, створення та обґрунтування змісту і складу відповідної універсальної онтогенетичної сигнатури надає підстави для таких висновків:

1. Побудову системної архітекtonіки адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності людини в умовах її екзистенційного розвитку доцільно здійснювати на методологічній основі інтеграції феноменологічного, формально-онтологічного (онтологічне моделювання) та системогенетичного підходів. У цьому методологічному кортежі об'єднувальну роль виконує феноменологічний підхід (метод). Він дозволяє деконструювати зміст і засновки будь-яких феноменів гри (реальних ігрових подій, ситуацій), виявляти їх структуру до рівня елементів, функції складових, моделювати нові ігрові оприявлення одночасно як екзистенційні феномени і теоретичні конструкти.

2. Структурно-функціональну модель експлікації адаптивно-розвивального потенціалу гри доцільно конструювати як відповідну онтогенетичну сигнатуру. Така сигнатура має універсальний характер і надає змогу аналізувати будь-які соціальні події, ситуації та моделювати (прогнозувати) їх формування і розгортання у перспективі на загальній методологічній, предметній і технологічній основі. Процеси адаптивно-розвивального оприявлення гри відбуваються відповідно до закономірностей системогенезису психічної діяльності людини, таксономічної системи

видів її провідної діяльності, загальних закономірностей розвитку вищих психічних функцій людини і закономірностей циклічно-канонічного звершення вчинку.

3. Зміст та архітекtonіка сигнатури гри – це універсальний комплекс системних компонентів онтологічної моделі: її знаково-сміслові складники відповідають поняттям (концептам), позначенням їх атрибутів, відношень та екземплярів експлікації (феноменів, оприявнень) предметних понять гри, її онтологічної моделі як багатоваріантного явища; аксіом-обмеження (правила) експлікації понять у вигляді екземплярів формулюють умови розпізнавання будь-яких окремих оприявнень (феноменів) гри в шеругу інших подібних феноменів; онтологічні компоненти (поняття, їх атрибути та відношення, аксіом-обмеження експлікації, окремі екземпляри експлікації ігроформ) у своїй структурно-функціональній інтеграції дозволяють описати *канонічний спосіб прагматичного використання гри як суб'єктної програми життєдіяльності людини*.

4. Засадничим елементом, універсальною клітинною структурою оприявлення будь-яких форм ігрової дії (мисленневої чи миследіяльній), вербальної чи лексеми, праксичної чи кінеми є логіко-семантичний триплет – елементарна онтологічна абстрактна система $\langle \text{Суб'єкт (S)} - \text{Об'єкт (O)} - \text{Відношення/Дія (R)} \rangle$, що ізоморфно забезпечує експлікацію ігроформ будь-яких рівнів, а також взаємодію її компонентів (складових) поміж собою. Логіко-семантичний (елементарний) триплет $\langle S, O, R \rangle$ є універсальним вузловим психологічним механізмом, завдяки якому організовується існування та оприявлення будь-якої ігрової структури як на рівні елементів та відповідних компонентів, так і на загально системному шаблі теоретизування.

5. Вузловим механізмом біодинамічної тканини життєдіяльності суб'єкта, модусом-матрицею його участі у будь-якій ситуації, функціональним ковітальним органом є ігрова, соціальна роль людини. Вона системогенетично утворюється як складна та відносно стійка композиція відповідно до матричної архітектури логіко-семантичного триплету (система $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$). Кожна соціальна роль відбувається як діяльність Суб'єкта (S) відносно Об'єкта (O) через Відношення/Дію (R). Діяльнісний атрибут соціальної ролі Відношення/Дія (R) реалізується через: а) миследіяльність у формі умовиводів, б) вербальних праксисів (мовленневих форм психобіодина-

мічної тканини ігрового дійства – лексеми) та в) кінематичних праксисів (рухових форм психобіодинамічної тканини ігрового дійства – кінеми). Ігрова роль починає складатися в момент, коли актуальні для суб'єкта аферентації обстановки стимулюють у нього активність досвіду (пам'ять) та викликають відповідні ситуації мотиваційні зміни задля появи домінуючої мотивації діяти в лоні подальшої програмної реалізації акцептору результату дії. Доцільно розрізняти: а) максимінну мотивацію участі, або мотивацію максимізації мінімального прирощення користі та б) мінімаксу мотивацію, або мотивацію мінімізації максимальних втрат. Теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максиміну та обраний нами як системотвірний фактор мотивації суб'єкта, а саме фактор корисності для нього участі у ситуації, в межах наукової психології набувають засадничого значення як в контексті класичного розуміння онтології, так й в ракурсі її інжинірингового розуміння (онтологічного моделювання).

6. Якість реалізації адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності суб'єкта має вікові залежності. Поряд з актуалізацією гри як виду провідної діяльності у дитини віком від трьох років, визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єктного потенціалу особи набуває вік ранньої юності (від 15 до 17-18 років). Цей період характеризується максимальним конфліктом підлітка і соціуму, що складає термінальну важливість здатності суб'єкта до досягнення та зберігання вчинкового фонового консенсусу, спрямованого на кооперативну, спільну взаємовигідну діяльність через застосування ним ігрової програми. Здатність суб'єкта до підтримання фонового консенсусу із соціальним обійстям, своєю чергою, визначає те, переважно якого характеру набуватиме у подальшому його життєдіяльність – адаптивного або розвивального. На певному етапі свого розвитку суб'єкт постає перед вибором, у який спосіб йому використовувати гру як засіб своєї екзистенції: чи як засіб лише адаптації, пом'якшення ефектів впливу зовнішніх умов і ситуацій (гра тільки як відпочинок, проведення дозвілля), або у тому числі і як засіб розвитку, вдосконалення власних можливостей саморозвитку і культурного впливу на осередок свого буття (гра як інструмент досягання суспільно корисної мети). Істотна перевага адаптивних ігрових програм тяжіє до розвитку

в суб'єкта ігрової залежності обсессивно-компульсивного характеру.

7. Екзистенційні ситуації, у які об'єктивно потрапляє суб'єкт, умовно розподіляються за ознаками: а) більшого чи меншого ступеня фінітності та ітеративності ситуацій; б) складних, але очевидних для суб'єкта умов чи навпаки неочевидних для суб'єкта, унікальних умов ситуаційної мозаїки. Таким чином будь-яку ситуацію життєдіяльності людини доцільно профілювати за діапазонними критеріями: “звична – унікальна”, “складна – динамічна – невизначена”; за ступенем невизначеності “нестабільна – ризикована – повноневизначена”. Відповідно до наведеного ігрова програма дій суб'єкта у ситуації певного профілю може носити або стереотипний, або унікальний характер. Стереотипна ігрова програма відповідає ознакам адаптивної, фінітної, ітеративної, з очевидними правилами, унікальна ігрова програма має суб'єктно-розвивальний характер через те, що умови її реалізації примушують суб'єкта не лише адаптуватися, а й вчинково, творчо впливати на ситуацію, створювати або модифікувати її під власні цілі і потреби.

8. Виходячи із змістовних особливостей двох фундаментальних класів ігроформ – гри як форми адаптації та гри як вчинкової програми життєдіяльності людини, об'єктивного диференціювання ігрових ситуацій на підставі їх фінітності та ітеративності, рівня очевидності умов ситуації для суб'єкта, пропонується клас ігор, котрі відбуваються як фінітні та ітеративні форми суб'єктної адаптації, визначати *ігроїдами* або *ігродібними формоутвореннями*, а ігроформи унікального генезису як вчинкової програми життєдіяльності людини – *екзистенційною грою*. Ігроїди є оптимальним засобом узагальнення, передавання і трансляції культурного досвіду. Водночас їх домінування у життєдіяльності людини може вести до розвитку в неї ігрової залежності зокрема й патологічної. Це клас ігрової симуляції, що характеризується фіксованим функціоналом, правилами, сценаріями, стратегіями, обмеженнями, аксіомами заданими до початку гри. Екзистенційна гра – явище, правила і сценарій якого для суб'єкта утворюються в процесі його перебігу. Навіть якщо таке явище є цілковито ініціативою самого суб'єкта, невизначеність динаміки ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для суб'єкта унікальну новизну. Екзистенційна гра у життєдіяльності людини повно-

цінно розкривається згідно із закономірностями онтофеноменального розгортання вчинку. Тому онтологічними, системогенетичними характеристиками (атрибутами) екзистенційної гри є ознаки канонічно довершеного вчинку. Ігроїди – це формоутворення виродженої або спрощеної екзистенційної гри. Якщо ігроїди зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії, адаптацію суб'єкта, то екзистенційні ігроформи – на розвиток творчого ставлення до дійсності.

9. Тензор опанування суб'єктом невизначеністю актуальних ситуацій життєдіяльності екзистенційно поєднує комфортні ситуації гри як розваги, проблемні ситуації навчально-детерміністського характеру з ризикованими ймовірнісними ситуаціями реального життя. Завдяки чому адаптивно-розвивальний потенціал гри отримує рушійний аспект-вектор онтогенетичного екзистенційного ускладнення як атрибутивної умови філогенетичного та онтогенетичного еволюційного розвитку людини.

10. Методологічним і формалізованим узагальненням архітектоніки адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності суб'єкта постає відповідна універсальна онтогенетична сигнатура, яка становить:

1) об'єднане у суцільну модель позначення особливої якості феномену гри, що відрізняє його в шеругу інших подібних феноменів та полегшує його розпізнавання;

2) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-значеннєвих складників, що організують смисловий простір гри як психосоціального феномену;

3) опис-позначення способу прагматичного використання гри як суб'єктної програми психосоціальної адаптації та екзистенційного розвитку людини в актуальних умовах її життєдіяльності; описове позначення екзистенційної правильності здійснення процесу життєреалізування особи.

11. Онтогенетична сигнатура адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності суб'єкта в умовах його екзистенційного розвитку охоплює шість рівнів: 1) рівень *феноменів* гри, ігрового оприявлення, фізичних праксисів гри; 2) перший концептуальний рівень (ігрових концептів), рівень *видів* гри, ігроформ усталених механік та сценаріїв; 3) другий рівень ігрових концептів, рівень *родів* гри, що розгалужуються за критерієм суспільного спрямування (предметної специфіки) гри; 4) третій рівень

концептів, *сімейств* гри, що диференціюються за теоретико-ігровими критеріями класифікації та унікальністю інструментарію гри; 5) четвертий рівень ігрових концептів, *типів* гри містить концепти, що розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом провідної діяльності; 6) вищий (п'ятий) рівень концептуалізації ігроформ, рівень *доменив*, що утворюється двома окремими класами гри – ігроїдів та екзистенційної гри, а також диференціюється на підставі типу стратегічної складності умов (аферентацій обстановки): а) складність при простих, очевидних суб'єкту правилах (ігроїди) та б) складність тих правил, що неочевидні для нього (частково ігроїди та всі екзистенційні ігри). На сьогодні є можливість емпірично дослідити лише феномени гри. Концептуальні рівні онтосигнатури призначені для ґрунтового і всебічного теоретичного моделювання відповідних оприявнень гри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Анохин, П.К. (1975). Очерки по физиологии функциональных систем. Москва : “Медицина”.
2. Берн, Е. (2017). Игры, у які грають люди. Світовий бестселер із психології стосунків. Харків : ПРАТ “Харківська книжкова фабрика “Глобус”.
3. Брушлинский, А.В. (2003). Психология субъекта. Москва : Институт психологии РАН; Санкт-Петербург : издат. “Алетейя”.
4. Введенский, Б.А. (Ред.). (1969). Большая советская энциклопедия: в 50 т. (2-е изд.). Москва : Сов. энцикл.
5. Вітакультурна методологія: антологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана (2019). Тернопіль: ТНЕУ.
6. Выготский, Л.С. (2000). Психология. Москва : Изд-во ЭКСМО-Пресс.
7. Габермас, Ю. (2001). Філософський дискурс Модерну. Київ : Четверта хвиля.
8. Гуссерль, Э. (2008). Идея феноменологии: Пять лекций. Санкт-Петербург : ИЦ «Гуманитарная Академия».
9. Гуссерль, Э. (2009). Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Москва : Академический Проект.
10. Давыдов, В. В. (1996). Теория развивающего обучения. Москва : ИНТОР.
11. Запорожец, А.В. (2000). Психология действия. Москва : Московский психолого-социальный институт; Воронеж : Издательство НПО “МОДЭК”.
12. Зенгер, Харро фон (2018). Полное собрание. 36 знаменитых китайских стратегем в одном томе. Москва : ЭКСМО.
13. Кайуа, Р. (2007). Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. Москва : ОГИ.
14. Козелецкий, Ю. (1979). Психологическая теория решений. Москва : Издательство “Прогресс”.
15. Кондаков, Н.И. (1975). Логический словарь-справочник (2-е изд.) Москва : Наука.

16. Кремень, В.Г. (Ред.). (2008). Енциклопедія освіти. Київ : Юрінком Інтер.
17. Кримський, С. (2010). Про софійність, правду, смисли людського буття. Київ : ІФНАНУ.
18. Маркузе, Г. (2010). Структура інстинктів і суспільство: Філософське дослідження вчення Зигмунда Фрейда. Київ : Ніка-Центр.
19. Немов, Р.С. (2007). Психологический словарь. Москва : Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС.
20. Обухова, Л.Ф., & Бурменский, Г.В. (2001). Жан Пиаже: теория, эксперименты, дискуссии. Москва : Гардарики.
21. Оуэн, Г. (1971). Теория игр. Москва : Издательство «Мир».
22. Палагин, А.В. (2012). Онтологические методы и средства обработки предметных знаний. Луганск : издательство ВНУ им. В. Даля.
23. Платонов, К.К. (1984). Краткий словарь системы психологических понятий. (2-е изд.). Москва : Высш. шк.
24. Психологический словарь. (1983). В.В. Давыдова, А.В. Запорожца, & Б.Ф. Ломова (Ред.). Москва : Науч.-исслед. ин-т общей и педагогической психологии Акад. пед. наук СССР. Педагогика.
25. Рогушина, Ю.В., Гладун, А.Я., Осадчий, В.В., & Прийма, С.М. (2015). Онтологічний аналіз у Web. Мелітополь : МДПУ ім. Богдана Хмельницького.
26. Роменець, В.А. (2004). Психологія творчості (3-є вид.). Київ : Либідь.
27. Сент-Экзюпери, А. (1977). Планета людей. Военный лётчик. Письмо заложнику. Москва : “Худож. лит”.
28. Степанов, О.М. (2006). Психологічна енциклопедія. Київ : «Академвидав».
29. Современная западная философия (1998). Москва : ТОН Остожье.
30. Татенко, В.О. (Ред.). (2006). Людина. Суб'єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії. Київ : Либідь.
31. Татенко, В.О. (2004). Про “егологічний генезис” у Е. Гусерля та проблему суб'єктних перетворень психіки в онтогенезі. Психологія і суспільство, 4, 13–36.
32. Татенко, В.О. (1990). Становлення індивіда як суб'єкта психічної діяльності. Психологія, 35, 3–12.
33. Пономарів, О.Д. (Ред.). (2005) Сучасна українська мова (3-є вид.). Київ : Либідь.
34. Філософський енциклопедичний словник (2002). Київ : «Абрис».
35. Фрейермут, Г. (2021). Игры. Геймдизайн. Исследование игр. Харьков : Гуманитарный центр.
36. Фурман, А.В. (2016). Ідея і зміст професійного методологування. Тернопіль : ТНЕУ.
37. Фурман, А.В. (2014). Теоретична модель гри як учинення. Наука і освіта, №5, 95-104.
38. Фурман, А.В. (2017). Модульно-розвивальний оргпростір методологування: аргументи розширення. Психологія і суспільство, №1, 34–49.
39. Фурман, А.В. (Ред.). (2012). Психологія вчинку: шляхи творчості В.А. Роменця: Київ : Либідь.
40. Фурман, А.В., & Шандрук, С.К. (2014). Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі. Тернопіль : ТНЕУ.
41. Фурман, А.В., & Шандрук С.К. (2014). Сутність гри як учинення. Тернопіль : ТНЕУ.
42. Фурман, А.В. & Шандрук С.К. (2014). Циклічно-вчинкова модель гри, як онтофеноменальної даності. Психологія і суспільство, № 4. 24 – 63.
43. Фурман, А. (2007). Навчальна проблемна ситуація як об'єкт психологічного пізнання. Психологія і суспільство, №1. 9–80.
44. Хайдеггер, М. (1993). Время и бытие: Статьи и выступления. Москва : Республика.
45. Хайрулін, О.М. (2019). Методологія ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Методологія і психологія гуманітарного пізнання. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана. Тернопіль. ТНЕУ.
46. Хайрулін, О.М. (2019). Ігровий імператив сучасної війни. Психологія і суспільство. №3-4. 73-94. <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>
47. Хайрулін, О.М. (2020). Гра як психологічна програма життєдіяльності суб'єкта. Психологія і суспільство. №4. 24-53. <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>
48. Хютер, Г., & Кварх, К. (2020). Спасите игру! Ведь жизнь – это не просто функция. Москва : Ресурс.
49. Шатирко, Л.О. (Ред.). (2016). Академік Роменець: творчість і праці. Київ : Либідь.
50. Шелл, Дж. Геймдизайн (2021) Как создать игру, в которую будут играть все Москва : Альпина Паблишер.
51. Щедровицкий, Г.П. (2004). Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (1). Москва : Наследие ММК.
52. Эльконин, Д.Б. (1999). Психология игры. Москва : Владос.
53. Reber, A.S. (1995). The Penguin dictionary of psychology (2nd ed.). Harmondsworth : Penguin
54. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English (6th edition) (2000). Oxford : Oxford University Press.
55. VandenBos & Gary, R. (2015). APA dictionary of psychology (1st ed.). American Psychological Association.

REFERENCES

- Anokhin, P.K. (1975). Ocherki po fiziologii funktsionalnykh sistem. Moskva : “Meditsina” [in Russian].
- Bern, E. (2017). Ihry, u yaki hraiut liudy. Svitovyi bestseller iz psikhologii stosunkiv. Kharkiv : PRAT “Kharkivska knyzhkova fabryka “Hlobus” [in Ukrainian].
- Brushlinsky, A.V. (2003). Psikhologiya subekta. Moskva : Institut psikhologii RAN; Sankt-Peteburg : izdat. “Aleteyya” [in Russian].
- Vvedenskiy, B.A. (Red.). (1969). Bolshaya sovetskaya entsiklopediya: v 50 t. (2-e izd.). Moskva : Sov. entsikl [in Russian].
- Vitakulturna metodolohiia: antolohiia. Do 25-rihchia naukovoї shkoly profesora A.V. Furmana (2019). Ternopil : TNEU.
- Vygotskiy, L.S. (2000). Psikhologiya. Moskva : Izdvo EKSMO-Press [in Russian].
- Habermas, Yu. (2001). Filsofskiy diskurs Modernu. Kyiv : Chetverta khvyliya [in Ukrainian].
- Gusserl, E. (2008). Ideya fenomenologii: Pyat lektsiy. Sankt-Peterburg : ITs «Gumanitarnaya Akademiya» [in Russian].
- Gusserl, E. (2009). Idei k chistoy fenomenologii i fenomenologicheskoy filosofii. Moskva : Akademicheskoy Proekt [in Russian].

10. Davydov, V. V. (1996). *Teoriya razvivayushchego obucheniya*. Moskva : INTOR.10. Kremen, V.H. (Red.). (2008) [in Russian].
11. Zaporozhets, A.V. (2000). *Psikhologiya deystviya*. Moskva : Moskovskiy psikhologo-sotsialniy institut; Voronezh : Izdatelstvo NPO "MODEK" [in Russian].
12. Zenger, Kharro fon (2018). *Polnoe sobranie. 36 znamenitikh kitayskikh stratagem v odnom tome*. Moskva : EKSMO [in Russian].
13. Kayua, R. (2007). *Igry i lyudi; Stati i esse po sotsiologii kultury*. Moskva : OGI [in Russian].
14. Kozeletskiy, Yu. (1979). *Psikhologicheskaya teoriya resheniy*. Moskva : Izdatelstvo "Progress" [in Russian].
15. Kondakov, N.I. (1975). *Logicheskii slovar-spravochnik (2-e izd.)* Moskva : Nauka [in Russian].
16. Kremen, V.H. (Red.). (2008). *Entsyklopediia osvity*. Kyiv : Yurinkom Inter [in Ukrainian].
17. Krymskiy, S. (2010). *Pro sofiinist, pravdu, smysly liudskoho buttia*. Kyiv : IFNANU [in Ukrainian].
18. Markuze, H. (2010). *Struktura instynktiv i suspilstvo: Filosofske doslidzhennia vchennia Zygmunda Froida*. Kyiv : Nika-Tsentr [in Ukrainian].
19. Nemov, R.S. (2007). *Psikhologicheskii slovar*. Moskva : Gumanitar. izd. tsentr VLADOS [in Russian].
20. Obukhova, L.F., & Burmenskiy, G.V. (2001). *Zhan Piazhe: teoriya, eksperimenty, diskussii*. Moskva : Gardariki [in Russian].
21. Ouen, G. (1971). *Teoriya igr*. Moskva : Izdatelstvo «Mir» [in Russian].
22. Palagin, A.V. (2012). *Ontologicheskii metody i sredstva obrabotki predmetnykh znaniy*. Lugansk : izdatelstvo VNU im. V. Dalya [in Russian].
23. Platonov, K.K. (1984). *Kratkiy slovar sistemy psikhologicheskikh ponyatiy. (2-e izd.)*. Moskva : Vyssh. shk [in Russian].
24. *Psikhologicheskii slovar. (1983)*. V.V. Davydova, A.V. Zaporozhtsa, & B.F. Lomova (Red.). Moskva : Nauch.-issled. in-t obshchey i pedagogicheskoy psikhologii Akad. ped. nauk SSSR. Pedagogika [in Russian].
25. Rohushyna, Yu.V., Hladun, A.Ia., Osadchyi, V.V., & Pryima, S.M. (2015). *Ontolohichniy analiz u Web*. Melitopol : MDPU im. Bohdana Khmelnytskoho [in Ukrainian].
26. Romenets, V.A. (2004). *Psikhologhiia tvorchosti (3-ye vyd.)*. Kyiv : Lybid [in Ukrainian].
27. Sent-Ekzyuperi, A. (1977). *Planeta lyudey. Voennyi letchik. Pismo zalozhniku*. Moskva : "Khudozh. lit" [in Russian].
28. Stepanov, O.M. (2006). *Psikhologhichna entsyklopediia*. Kyiv : «Akademydav» [in Ukrainian].
29. *Sovremennaya zapadnaya filosofiya (1998)*. Moskva : TON Ostozhe.
30. Tatenko, V.O. (Red.). (2006). *Liudyna. Subiekt. Vchynok. Filosofsko-psikhologhichni studii*. Kyiv : Lybid [in Ukrainian].
31. Tatenko, V.O. (2004). *Pro "eholohichniy henezys" u E. Husserlia ta problemu subiektnykh peretvoren psykhyky v ontohenezi. Psikhologhiia i suspilstvo, 4, 13– 36* [in Ukrainian].
32. Tatenko, V.O. (1990). *Stanovlennia indyvida yak subiekta psykhychnoi diialnosti. Psikhologhiia, 35, 3–12* [in Ukrainian].
33. Ponomariv, O.D. (Red.). (2005) *Suchasna ukrainska mova (3-ye vyd.)*. Kyiv : Lybid [in Ukrainian].
34. *Filosofskiy entsyklopedychnyi slovnyk (2002)*. Kyiv : «Abrys» [in Ukrainian].
35. Freyermut, G. (2021). *Igry. Geymdizayn. Issledovanie igr*. Kharkov : Gumanitarnyy tsentr [in Ukrainian].
36. Furman, A.V. (2016). *Ideia i zmist profesiinoho metodolohuvannia*. Ternopil : TNEU [in Ukrainian].
37. Furman, A.V. (2014). *Teoretychna model hry yak uchnennia. Nauka i osvita, №5, 95-104* [in Ukrainian].
38. Furman, A.V. (2017). *Modulno-rozvyvalnyi orhprostir metodolohuvannia: arhumenty rozshyrennia. Psikhologhiia i suspilstvo, №1, 34–49* [in Ukrainian].
39. Furman, A.V. (Red.). (2012). *Psikhologhiia vchynku: shliakhy tvorchosti V.A. Romentsia*. Kyiv : Lybid.
40. Furman, A.V., & Shandruk, S.K. (2014). *Orhanizatsiino-diialnisi ihry u vyshchii shkoli*. Ternopil : TNEU [in Ukrainian].
41. Furman, A.V., & Shandruk S.K. (2014). *Sutnist hry yak uchnennia*. Ternopil : TNEU [in Ukrainian].
42. Furman, A.V. & Shandruk S.K. (2014). *Tsyklichno-vchynkova model hry, yak ontofenomenalnoi danosti. Psikhologhiia i suspilstvo, № 4, 24 – 63* [in Ukrainian].
43. Furman, A. (2007). *Navchalna problemna sytuatsiia yak obiekt psikhologhichnoho piznannia. Psikhologhiia i suspilstvo, №1, 9–80* [in Ukrainian].
44. Khaydegger, M. (1993). *Vremya i bytie: Stati i vystupeniya*. Moskva : Respublika [in Russian].
45. Khairulin, O.M. (2019). *Metodolohiia ihrovoho modeluvannia zhyttiediialnosti subiekta v umovakh nevyznachenosti. Metodolohiia i psikhologhiia humanitarnoho piznannia. Do 25-richchia naukovoii shkoly profesora A.V. Furmana*. Ternopil. TNEU [in Ukrainian].
46. Khairulin, O.M. (2019). *Ihrovyi imperativ suchasnoi viiny. Psikhologhiia i suspilstvo.. №3-4, 73-94*. <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073> [in Ukrainian].
47. Khairulin, O.M. (2020). *Hra yak psikhologhichna prohrama zhyttiediialnosti subiekta. Psikhologhiia i suspilstvo. №4, 24-53*. <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024> [in Ukrainian].
48. Khyuter, G., & Kvarkh, K. (2020). *Spasite igru! Ved zhizn – eto ne prosto funktsiya*. Moskva : Resurs [in Russian].
49. Shatirko, L.O. (Red.). (2016). *Akademik Romenets: tvorchist i pratsi*. Kiiv : Libid [in Ukrainian].
50. Shell, Dzh. Geymdizayn (2021) *Kak sozdat igru, v kotoruyu budut igrat vse* Moskva : Alpina Publisher [in Russian].
51. Shchedrovitskiy, G.P. (2004). *Organizatsionno-deyatelnostnaya igra. Sbornik tekstov (T.9 (1))*. Moskva : Nasledie MMK [in Russian].
52. Elkonin, D.B. (1999). *Psikhologiya igry*. Moskva : Vldos [in Russian].
53. Reber, A.S. (1995). *The Penguin dictionary of psychology (2nd ed.)*. Harmondsworth : Penguin.
54. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English (6th edition) (2000)*. Oxford : Oxford University Press.
55. VandenBos & Gary, R. (2015). *APA dictionary of psychology (1st ed.)*. American Psychological Association.

АНОТАЦІЯ

Хайрулін Олег Михайлович.

Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єктної програми.

Сучасні умови екзистенційного розвитку людини і суспільства характеризуються строкатістю та динамікою варіацій для можливостей і ризиків, впливів і ситуацій, у яких оприявнюється соціальна взаємодія особи з її життєвим середовищем. Такі впливи і ситуації містять потужні потенціали особистісного розвитку, але не обіцяють його легкість, безпеку, простоту та беззаперечність. Наведений стан є наслідком особливостей психокультурного розвитку в період постмодерну, що починає все більше відповідати ігровим ознакам. За таких умов соціальний суб'єкт майже завжди опиняється перед екзистенційною необхідністю свідомого обрання модулю ігрової механіки свого життя – дотримуватися простих, приємних, проте підступних засобів, що часто ведуть у пастку, зокрема патологічної ігрової залежності, або обирати нелегкий, але цікавий, складний, але корисний, інваріант гри як функціонального атрибуту взаємопрониклих ліній особистісного та суспільного розвитку. Онтологічна строкатість впливів середовища, вагомість культурних ризиків, що несе із собою епоха постмодерну, висуває перед науковою психологією завдання ґрунтовного дослідження адаптивно-розвивального потенціалу гри як психосоціальної програми життєдіяльності людини в умовах її екзистенційного розвитку. Наведене завдання доцільно виконувати на методологічній основі інтеграції феноменологічного, формально-онтологічного (онтологічне моделювання) та системогенетичного підходів. Відповідну структурно-функціональну модель експлікації адаптивно-розвивального потенціалу гри доцільно конструювати як *онтогенетичну сигнатуру*, що має універсальний характер і надає змогу аналізувати будь-які соціальні події, ситуації та моделювати (прогнозувати) їх формування і розгортання у перспективі. Зміст онтогенетичної сигнатури гри ґрунтується на закономірностях системогенезису психічної діяльності людини, таксономічної системи видів її провідної діяльності, загальних закономірностях розвитку вищих психічних функцій людини і закономірностях циклічно-канонічного звернення вчинку. Архітектоніка наведеної у дослідженні сигнатури, формулювання та структура її компонентів відповідають методологічним засновкам феноменологічного, формально-онтологічного та системогенетичного підходів. Це дозволяє позиціонувати сигнатуру *канонічним способом прагматичного використання гри як суб'єктної програми життєдіяльності людини*. Універсальною клітинною структурою оприявнення будь-яких форм ігрової дії пропонується обрати логіко-семантичний триплет – елементарну онтологічну абстрактну систему <Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення/Дія (R)>. Триплет-матриця $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ є універсальним вузловим психологічним механізмом, завдяки якому організовується існування та експлікації будь-якої ігрової структури на будь-якій стадії або фазі перебігу такої експлікації. Вузловим механізмом, модусом-матрицею

екзистенції суб'єкта є *ігрова, соціальна роль особи*. Вона системогенетично утворюється та відбувається як діяльність Суб'єкта (S) відносно Об'єкта (O) через Відношення/Дію (R). Відношення/Дія (R) суб'єкта реалізується через: а) мислєдіяльність у формі умовиводів, б) вербальних та в) кінематичних праксисів. В експлікації соціальної ролі доцільно розрізняти: а) максимум мотивації та б) мінімаксу мотивації. В межах наукової психології теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максимуму та принцип корисності як загальний системотвірний фактор ситуації набувають засадничого мультидисциплінарного значення. Визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єктного потенціалу особи набуває вік ранньої юності (від 15 до 17-18 років), що складає термінальну важливість здатності суб'єкта для досягнення та зберігання вчинкового фонового консенсусу, спрямованого на кооперативну, спільну взаємовигідну діяльність через застосування ним ігрової програми. Цей етап визначає переважну орієнтацію подальшої життєдіяльності – адаптивну або розвивальну. Екзистенційні ситуації суб'єкта доцільно профілювати за критеріями: “звична – унікальна”, “складна – динамічна – невизначена”; за ступенем невизначеності “нестабільна – ризикована – повноневизначена”. Ігрова програма дій суб'єкта у ситуації певного профілю може носити або стереотипний, або унікальний характер. Стереотипна ігрова програма відповідає ознакам адаптивної, фінітної, ітеративної, з очевидними правилами та знаходиться в основі пристосування. Унікальна ігрова програма має суб'єктно-розвивальний характер через те, що умови її реалізації примушують суб'єкта не лише адаптуватися, а й вчинково впливати на ситуацію, створювати або модифікувати її під власні цілі і потреби. Виходячи із змістовних особливостей двох фундаментальних класів ігрових форм – гри як форми адаптації та гри як вчинкової програми життєдіяльності людини, об'єктивного диференціювання ігрових ситуацій на підставі їх фінітності та ітеративності, рівня очевидності умов ситуації для суб'єкта, пропонується клас ігор, котрі відбуваються як фінітні та ітеративні форми суб'єктної адаптації, визначати *ігроїдами* або *ігродобними формоутвореннями*. Ігродобними унікального генезису вчинкової програми життєдіяльності людини пропонується визначати *екзистенційною грою*. Ігроїди є оптимальним засобом узагальнення, передавання і трансляції культурного досвіду. Це клас ігрової симуляції, що характеризується фіксованим функціоналом, правилами, сценаріями, стратегіями, обмеженнями, аксіомами, заданими до початку гри. Домінування ігродобних форм поведінки може вести до розвитку ігрової залежності. Екзистенційна гра – явище, правила і сценарій якого для суб'єкта утворюються в процесі його перебігу. Онтологічними, системогенетичними характеристиками (атрибутами) екзистенційної гри є ознаки канонічно довершеного вчинку. Ігроїди – це формоутворення виродженої або спрощеної екзистенційної гри. Якщо ігроїди зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії, адаптацію суб'єкта, то екзистенційні ігродобні форми – на розвиток творчого ставлення до дійсності. Завдяки ймо-

вірнішому характеру реального життя адаптивно-розвивальний потенціал гри отримує аспект-тензор онтогенетичного екзистенційного ускладнення як атрибутивної умови філогенетичного та онтогенетичного еволюційного розвитку людини. Онтогенетична сигнатура гри відповідає сутності та функціоналам такого розвитку. Топологічно онтосигнатура гри охоплює шість рівнів: 1) рівень феноменів (явищ, феноменів) гри; 2) рівень видів гри, ігроформ культурно усталених механік і сценаріїв; 3) рівень родів гри (розгалужуються за критерієм суспільного спрямування, соціальної специфіки гри); 4) рівень сімейств гри (утворюється за теоретико-ігровими критеріями класифікації та за унікальністю інструментарію гри); 5) рівень типів гри (диференціація за критерієм зв'язку гри з видом провідної діяльності); 6) вищий рівень доменів (утворюється двома окремими класами гри – ігродів та екзистенційної гри та диференціюється на підставі типу стратегічної складності умов). На сьогодні є можливість емпірично дослідити лише феномени гри. Концептуальні рівні онтосигнатури призначені для ґрунтового і всебічного теоретичного моделювання відповідних оприявнень гри.

Ключові слова: *постмодерн, екзистенція, феноменологія, феномен, адаптивно-розвивальний потенціал, невизначеність, гра, ігрод, екзистенційна гра, суб'єкт життєдіяльності, онтогенез, вчинок, канон, сигнатура, триплет, системогенез, ігрова програма, соціальна роль, мінімакс-максимін, корисність, теорія ігор, провідна діяльність, онтологічне моделювання, топологія.*

ANNOTATION

Oleg Khairulin.

The range of developmental potential of the game as a subject program.

The modern terms of existential development of man and society are characterized by a brindle and dynamics of variations for possibilities and risks, influences and situations, in what take place social co-operating of person with her vital environment. Such influences and situations contain powerful potentials of personality development, but does not promise his lightness, safety, simplicity and unambiguity. Such terms are investigation of features of psycho-cultural development in the period of postmodern which begins more to answer game modus. On this basis a social subject almost always appears before the existential necessity of conscious choice of game (playing) mechanics of the life – to stick to simple, pleasant, however insidious facilities which often conduct in a trap, in particular to pathological playing dependence, gambling, or to elect the heavy, but interesting, difficult, but useful invariant of game as a functional attribute of lines of personality and public development. The ontological brindle of influences of environment, ponderability of cultural risks which are contained by postmodern, pulls out before scientific psychology the task of sound research of adaptive-developing potential of game as a psycho-social program of human vital functions in the conditions of his existential development. This task it is expedient to execute on methodological basis of integration phenomenological, formally-ontological (ontological modeling) and

systemgenesis approaches. The corresponding model of manifestation of adaptive-developing potential of game it is expedient to construct as an ontogenetic signature. This signature has universal character and gives possibility to analyse any social events, situations and to design (to forecast) their forming and development in a prospect. The table of contents of ontogenetic signature of game is based on conformities to law of systemgenesis of psychical human activity, taxonomical system of types of leading activity, general conformities to law of development of higher psychical human functions and conformities to law of cyclic-canonical act. Architectonics the signature over brought in research, formulations and structure of her components, answer methodological terms phenomenological, formally-ontological and системогенетичного approaches. It allows to position a signature the canonical method of the pragmatic use of game as a subject program of vital functions of man. It is suggested to choose a logical-semantic triplet – elementary ontological abstract system (A subject (S) is Object (O) is Relation/Action (R)) the universal cellular structure of any forms of game action. A triplet is an universal psychological mechanism due to which the display of any game structure gets organized on any stage or phase of motion of such display. A key mechanism, matrix modus of subjects existence, is a game (playing), social role. It is systemgenesis appears and takes place as activity of Subject (S) in relation to Object (O) with Relation/by Action (R). The action (R) of subject will be realized through: a) thought activity in form deductions, b) verbal and c) kinematics praxis. In realization of social role it is expedient to distinguish: a) maximin motivation and b) minimax motivation. Within the limits of scientific psychology game-theoretical principle of minimax-maximin and usefulness principle as a general system-forming factor of situation is acquired fundamental multidisciplinary value. Qualificatory character for stability of mechanisms of development of subject potential is acquired by age of early youth (from 15 to 17-18 years). Such age contains terminal importance of ability of subject for co-operative mutually beneficial activity from application by him game (playing) program. This stage determines the prevailing orientation of further vital functions – adaptive or developing. The vital situations of subject it is expedient to profile on criteria: «usual – unique», «difficult – dynamic – uncertainty»; on the degree of vagueness «unstable – risky – full uncertainty». The game program of actions of subject in the situation of certain type can carry or stereotype, or unique character. The stereotype game (playing) program answers signs adaptive, finitary, iterative, with obvious rules is in basis of adaptation. The unique game (playing) program has subject-developing character because the terms of her realization compel a subject not only to adapt oneself but also initiative to influence on a situation, create or modify her under own aims and necessities. Coming from the rich in content features of two fundamental classes of playing forms are games as forms of adaptation and game as active programs of vital human functions, objective differentiation of game situations on the basis of their finitary and iterativeness, level of evidence of terms of situation for a subject, the class of games which take place as finitary and iterative forms of subject adaptation is offered, to determine

igroid or game similar form. The game forms of unique genesis it is suggested to determine an **existential game**. Igroid is the optimal mean of generalization, transferrability and translation of cultural experience. It is a class of game and playing simulation, which is characterized by the fixed functional, rules, scenarios, strategies, limitations, by axioms set to beginning of game. Prevailing of igroid forms of behavior can conduce to development of playing dependence. An existential game is the phenomenon, rules and scenario of which for a subject appear in the process of his motion. Ontological, systemgenesis descriptions (by attributes) of existential game are signs of the canonically accomplished act. Igroid is a separable or simplified existential game. Igroid is orientated on gaining experience of social co-operation, adaptation of subject. An existential game is orientated on development of creative attitude toward reality. Due to probabilistic character of the real life adaptive-developing potential of game gets the aspect-tensor of ontogenetic existential complication as an attributive condition of phylogenesis and ontogenetic evolutionary development of man. Ontogenetic the signature of game answers essence and functionals of such development. Topological ontosignature of games are embraced by six levels: a 1) level of the phenomena of game; 2) level of game specieses, in a civilized manner withstand mechanic and scenarios; 3) level of

genuses of game (branch on the criterion of public, social specific of game); 4) level of families of game (appears on the game-theoretical criteria of classification and on the unicity of tool of game); 5) level of types of game (differentiation on the criterion of connection of game with a kind leading activity); 6) the greatest level of domens (appears two separate classes of game – igroid and existential game and differentiated on the basis of type of strategic complication of terms. For today there is possibility empiric to investigate the phenomena of game only. The conceptual levels of ontosignature are intended for the sound and comprehensive theoretical design of corresponding games manifestation .

Key words: *postmodern, existence, phenomenology, phenomena, adaptive-developing potential, uncertainty, igroid, existential game, subject of life activity, ontogenesis, action, canon, signature, triplet, systemgenesis, game metaprogram, social role, minimax-maximin, usefulness, game theory, leading activity, ontological modeling, topology.*

Рецензенти:

**д. психол. н., проф. Москалець В.П.,
д. психол. н., проф. Томчук М.І.**

**Надійшла до редакції 19.01.2021.
Підписана до друку 24.02.2021.**

Бібліографічний опис для цитування:

Хайрулін О. Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єктної програми.

Психологія і суспільство. 2021. №1. С. 82–116. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2021.01.082>